

LA NARRATOPEDIA: NARRATIVA DIGITAL COLECTIVA EN ACCIÓN

***REFLEXIONES SOBRE CIBERCULTURA, TECNOLOGÍA, CREACIÓN
COLECTIVA Y CIBERCLITERATURA***

Jaime Alejandro Rodríguez

Jairo Antonio Pérez

Luis Carlos Díaz

Mario Morales

Offray Luna

David Casacuberta

Leonardo Valencia

Juan Andrés Muñoz

Carles Lindín

BOGOTÁ 2010

CON EL APOYO DE COLCIENCIAS

Todos los caminos conducen a Narratopedia. A modo de introducción

Por Jaime Alejandro Rodríguez

1. Crónica de un proyecto en marcha.

1.1. De la lectura a la interactividad.

El camino que nos llevó desde la expresión literaria hasta el arte de la cibercultura, comienza con las singulares dificultades expresivas de la novela Gabriella Infinita. Desde el punto de vista canónico de la literatura Gabriella es un relato fragmentado, sin articulación explícita, con una incómoda heterogeneidad discursiva y con una excesiva demanda de participación para el lector, pero con un potencial multimedial interesante. Su solución narrativa se dio cuando encontramos el formato hipertextual. El formato hipertexto y sus posibilidades narrativas son la mejor forma para contar historias multiformes. De hecho, el problema de las perspectivas narrativas múltiples o de la multiplicidad de los personajes tiene en este soporte el mejor recurso. Sin embargo el hipertexto exige una lógica y una estética que van más allá de dar albergue a una combinatoria narrativa. Exige y promueve, en primer lugar, la interactividad, esto es, la participación del lector a través del medio. Pero aún más: el medio digital facilita, una morfología múltiple. De modo que la decisión de “formatear” Gabriella en el soporte hipertextual condujo a aplicar toda la visión técnica y estética de los mundos digitales, condujo a la producción del hipermedia Gabriella Infinita, un intento por generar una obra que contuviera la mejor salida de los potenciales hipertextuales y audiovisuales que contenía la versión novela. Este paso del texto al hipertexto y al hipermedia exigió una reconfiguración del texto original, así como el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil, un mejor trámite a las sugerencias audiovisuales, una interfaz interactiva y el ensamblaje de distintos elementos multimediales como audio, videos, animaciones e infografías.

En contraste, Golpe de gracia (nuestra segunda obra hipermedial) se diseñó desde el comienzo como una pieza altamente interactiva y multimedial. Por un lado combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación y, por otro, intenta contrarrestar la llamada “pragmática del interfaz” (demasiado énfasis en la actividad de navegación, en

detrimento de la adquisición de contenido). Pero, ¿qué es lo que supera este nuevo hipermedia con respecto a Gabriella?

Golpe de gracia es una obra diseñada desde el comienzo para superar algunas de las dificultades y omisiones del primer ejercicio hipermedial. Siguiendo la propuesta de Stuart Moulthrop de verificación de las leyes de los medios es posible establecer qué es lo que, comparado con Gabriella infinita, supera Golpe de gracia. Podemos plantear entonces la respuesta a las siguientes cuatro preguntas, así:

¿Qué refuerza Golpe de gracia? En primer lugar, refuerza el carácter interactivo de la obra hipermedial, al incluir el video juego, el blog, los documentos wikis y otras estrategias de acción colectiva (como el juego *cadáver exquisito*) que no están presentes en Gabriella. En segundo lugar, refuerza la funcionalidad de una morfología múltiple, al incluir una banda sonora propia, además de la animación, el modelado de personajes y la programación de bases de datos. Finalmente, refuerza la metodología de construcción colectiva del objeto, al configurar y coordinar un amplio equipo ad hoc de desarrolladores, tales como diseñadores, músicos, programadores, ilustradores, etc.

¿Qué hace obsoleto Golpe de gracia? Principalmente, el fuerte nexo del texto con el desarrollo narrativo. Como se dijo arriba, Gabriella infinita es el resultado de la adaptación del texto al formato hipermedial, lo que hace que el sentido de la narración allí solo sea posible por la lectura (al menos parcial) del texto (novela). Si bien Gabriella infinita supera la simple situación de (hiper)texto ilustrado, depende mucho del texto mismo para desarrollar el efecto narrativo. En Golpe de gracia, la narrativa es digital en un sentido más estricto: depende de las morfologías digitales (animaciones, videojuegos, interfaces) y de la disposición hipertextual de la obra. También existe novela (El infierno de Amaury, en la sala de lectura), pero ésta tiene un espacio y una función diferenciados y es autónoma respecto de la narrativa digital, aunque sufre también un papel complementario de doble vía (complementa la narrativa digital y es complementada por ella).

¿Qué recupera Golpe de gracia? Un escenario potenciado para la escritura. Al proponernos encontrar una manera de exponer en un mismo medio dos tipos de narración tan distintos,

como son la narrativa digital y la narrativa literaria, logramos también ese escenario potenciado de la escritura. En efecto, en Golpe de gracia se logra un “espacio de convivencia”, una articulación de los dos formatos, sin que ninguno tenga que ceder nada de su función esencial. Es más, se abre incluso un tercer espacio, que podríamos llamar “novela para ser leída en Internet”, de modo que se terminan beneficiando en alto grado tanto las posibilidades para el lector (multimedia, novela, videojuego, novela para Internet, etc.) como los espacios diversos para la escritura (narración colaborativa, blogs y wikis), todo en un mismo marco discursivo.

¿Qué que lleva al límite Golpe de gracia? En primer lugar, la multiformidad, entendida como esa tendencia a la dispersión narrativa que se da con frecuencia en el proceso de creación de una novela. Para Janet Murray esta situación, agobiante para el literato, es una oportunidad para el narrador digital. Murray llama “historias multiformes” a los relatos que “sufren” esta circunstancia. Una historia que puede contarse con un solo narrador o con seis, que multiplica sus voces, sus perspectivas, sus historias o sus recursos, que desdobra sus protagonistas; un relato así puede tener dos salidas: o se autolimita y asume un formato no disperso (la novela, por ejemplo) o le da rienda suelta a su dispersión natural. Esta segunda posibilidad solo es viable en forma eficaz cambiando de medio: se requiere pasar del medio literario, basado en el formato lineal del libro, al medio digital electrónico con formato hipertextual.

Por eso, Golpe de gracia es en realidad (no sobra reiterarlo) un relato multiforme, interactivo, conectivo y multimedial que facilita recorridos múltiples y no lineales, exige interactividad y participación por parte del usuario, le da oportunidad de intervenir, lo conecta con un amplio contexto y le brinda la posibilidad de construir texto tanto individual como colectivamente.

En segundo lugar, Golpe de gracia lleva al límite el problema de la superficialidad. Uno de los reproches más frecuentes que se le hacen a la narrativa digital es su supuesta e inevitable superficialidad. En realidad el concepto de profundidad es relativo. Si por profundidad entendemos el ejercicio de la interpretación de los sentidos latentes de un texto

narrativo, indudablemente el medio literario y, más exactamente, el formato novela es el objeto mejor desarrollado para alcanzar dicha profundidad. Pero el hecho de que un relato digital no tenga las condiciones para una hermenéutica no lo convierten en un objeto superficial. Todo lo contrario, su alta exigencia participativa y sobre todo su carácter enciclopédico (esto es, su potencial de conexión con un amplio contexto) le dan un buen grado de profundidad, solo que ésta no se alcanza solamente a través de una exploración de los recursos propios del relato (zapping), sino con la indagación, búsqueda y construcción del contexto. No se trata pues de realizar una clausura semántica, de encontrar un sentido final en la obra, sino de desarrollar una extensa interconectividad.

1.2 De la interactividad participativa a la creación colectiva

Pero, a partir de Golpe de gracia, nos encontramos con un punto de quiebre. O nos dedicábamos a producir obras del modo en que lo veníamos haciendo (es decir, reuniendo ad-hoc equipos especializados al estilo de los equipos cinematográficos), lo que resultaba en obras de “autor” para ser usadas más o menos pasivamente, más o menos interactivamente, o nos lanzábamos a un cambio de paradigma: la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa. Abandonamos entonces el esquema de la creación de autor para disponer ahora los medios de la expresión colectiva.

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 strticto sensu para convertirse en productor. El artista despliega 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.

De ese modo surgió el proyecto del que trata este libro: Narratopedia. Ya no un hipermedia, sino una plataforma, 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 opone 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, Narratopedia incorpora tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Narratopedia espera multiplicar los enunciados no discursivos.

1.2. Las mil caras de la creación colectiva

Narratopedia es un proyecto 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. A partir de esa experiencia inicial, se desarrollaron varias actividades encaminadas a la potenciación de la experiencia ganada, pero ahora en una segunda plataforma (basada ésta en la tecnología cyn.in de trabajo colaborativo), lo que permitió nuevos hallazgos y reconceptualizaciones de lo colectivo, producto de más de un año de investigaciones.

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. El proyecto de narración colectiva que alberga narratopedia entra claramente en esta lógica molecular, 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).

1.3. Recuperación/renovación del ejercicio literario: hacia un neocomunismo literario

Ahora, es indudable que la aparición y el uso extendido de las nuevas tecnologías impacta el ejercicio y la institución literarias de muchas maneras; podría verse el asunto desde una perspectiva negativa afirmando 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 del texto. 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 derivación de producir textos de calidad) 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.

Pero hay también una segunda reflexión fundamental para entender las mil caras de lo colectivo y 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 se percibe una idea tiene que trabajarse, depurarse, hacerse pasar por muchos filtros, luchar para que la publiquen; luego tiene que hacerse promoción, después tiene que haber lectura, y así el 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

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 la perspectiva cibercultural su mejor oportunidad. Narratopedia quiere coadyuvar en ese retorno a lo original del ejercicio literario, a ese fomento de un neocomunismo literarios, sólo que en un nuevo nivel: el de las facilidades de expresión que ofrecen las tecnologías digitales interactivas. Narratopedia es un vehículo para el arte de la cibercultura.

1.4. Narratopedia: una obra de 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 en sus dos momentos: el preliminar y el actual, cumple con cada uno de los requisitos que Lévy ha propuesto para la expresión propia de la cibercultura, es un artefacto de la cibercultura. Así en su primer escenario técnico, desarrollado, como se dijo antes sobre una plataforma de blogs, se logró poner en escena cierta dimensión práctica de la narración colectiva.

1.5. De la publicación multiautor a la publicación colaborativa. De las plataformas a las comunidades

Durante el proceso de etnografía virtual que se efectuó a esta primera etapa, se detectó una actividad constante y sostenible de publicación y de retroalimentación de los productos publicados. Se mantuvo un buen ritmo, prácticamente todos los días hubo nuevas entradas y la mayoría de ellas obtuvieron rápidamente comentarios por parte de otros usuarios

Se encontraron narraciones de todo tipo como poemas, reflexiones personales, ensayos, artículos, reseñas, diarios, cuentos cortos, etc. Aunque podría pensarse que la intención inicial de Narratopedia fue impulsar las creaciones literarias de tipo narrativo, aquí se encontraron textos y expresiones de toda índole. Esta herramienta dio la posibilidad de dar a conocer las creaciones de cualquier individuo, y fue así como fue recibida por el público.

En el inventario realizado, prevalecen las historias contadas en primera persona, aparentemente sobre experiencias personales, con algunos pequeños tintes de ficción. Podría decirse que se percibe un carácter intelectual, casi filosófico, en las historias, lo que sería un indicio sobre el buen nivel educativo de los usuarios. Son pocas las intervenciones con altas dosis de ficción, por el contrario, se prefieren las historias sobre la cotidianidad. Aunque la mayoría de los temas tratados se refieren a situaciones y dilemas de la vida diaria, invitan a la reflexión y al debate. Hay una notable profundidad en cuanto al manejo de los temas.

El formato preferido para narrar fue el texto. Pocas entradas se acompañan con imágenes y son muy pocas las publicaciones que solamente utilizan imagen, audio o video. Las entradas textuales que cuentan con alguna imagen, utilizan el recurso grafico más como acompañamiento que como parte de la estructura narrativa. Se utilizan más para reforzar lo planteado en el texto, pero no como parte de una secuencia narrativa o como una pieza que cuente la historia. En su mayoría son fotografías que funcionan simplemente como un adorno.

Los comentarios a las entradas son un aspecto muy importante que se estudió durante la observación de esta primera fase. Estos representan la verdadera actividad del sitio y una dinámica definida de interacción entre los participantes. Allí se ve el enfrentamiento de opiniones encontradas o compartidas, por medio de una dinámica real de retroalimentación y debate. En un principio, dentro del equipo de trabajo de Narratopedia, se conformó un grupo de “comentadores profesionales” quienes se encargaban de escribir sugerencias y aportes para las entradas. Esto con el fin de darle impulso a la naciente plataforma que necesitaba con urgencia algún tipo de retroalimentación para sus narraciones. Este equipo conformado por estudiantes de literatura, cumplió su labor durante un tiempo hasta que los usuarios regulares empezaron a escribir comentarios activamente. En el momento es que la plataforma empezó a ser visible y significativa por sí sola, creció el número de usuarios fieles, y por lo tanto el número de entradas y de comentarios. Muchos lectores se vieron atraídos por la propuesta y empezaron a participar constantemente.

Durante la observación se estableció que los comentarios se constituyeron en respuestas que se desencadenaban gracias a estímulos producidos por las narraciones. Estas respuestas permiten medir el nivel de aceptación y rechazo por parte de los lectores hacia un texto determinado. También se convierten en indicadores sobre las sensaciones y percepciones que sienten los lectores frente a cada entrada.

Así mismo, los comentarios se conformaron escenarios activos de discusiones y enfrentamientos de opiniones opuestas. Los usuarios parecían entender la oportunidad de expresión que tenían al frente, y la aprovecharon mostrando abiertamente lo que pensaban.

Ahora, si bien el ejercicio piloto de Narratopedia, mantenido durante más de un año, evidenció un grado de actividad alto y sostenido, también 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.

A partir del diagnóstico realizado a esta fase, se emprendió entonces el desarrollo de una solución técnica que ayudara a superar estos inconvenientes y garantizara 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 diera, efectivamente, en un ambiente de red social y de comunidad de práctica y contribuyera a sí al comunismo literario.

En este sentido, la nueva plataforma se equipó 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.

1.6. Acerca de Narratopedia hoy. Algunas características técnicas, legales y de uso de la nueva plataforma.

Narratopedia 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 quieren 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; 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.

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: aportes individuales, narraciones colectivas, aporte a motores de narración, microficciones, blognarraciones, wikinarraciones, 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.

En narratopedia, una de las estrategias para desarrollar narración colectiva es sugiriendo temáticas generales a la que se pueden acoger los usuarios para narrarlas desde distintas perspectivas. Inicialmente se ha diseñado cuatro 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 el hipermedia Gabriella Infinita) 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, la idea aquí es que los narradores cuenten historias relacionadas con partes 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

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 al final de la página cuando se abre el espacio correspondiente. Finalmente habrá algunos 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.

La plataforma narratopedia está diseñada para albergar grandes cantidades de información, por eso resulta estratégico saber buscar para encontrar información específica. Las búsquedas se pueden hacer por cinco vías:

1. Focalizando la búsqueda en los espacios y/o colecciones de interés
2. Desde el escritorio por la función "artículos recientes" que se puede afinar por tipos de contenido: blogs, wikis, etc. (la plataforma siempre trae en la categoría "todo" las entradas ordenadas desde la más reciente hasta la más antigua).
3. Desde el escritorio por la función "etiquetas destacadas" que permite encontrar contenidos marcados con esas etiquetas: las de mayor uso
4. Pinchando la pestaña "Actividad reciente" (parte superior de la página) que a su vez despliega sub pestañas con las cuales se puede afinar (filtrar) la búsqueda: etiquetas (muestra todas las etiquetas), tipos de contenido, intervalos (o fechas de publicación) y colaboradores (autores)
5. Pinchando la pestaña "Puntos de vista" (parte superior de la página) que despliega una ventana con los tipos de contenido. Una vez seleccionado el tipo de contenido, se puede filtrar la búsqueda de manera similar a como se hace en "Actividad reciente"

Términos de uso y privacidad.

El portal Narratopedia, el cual puede ser modificado en cualquier momento, sin necesidad de dar previo aviso para ello, se rige por las siguientes condiciones:

DERECHO DE AUTOR

Por regla general, los contenidos que se hacen disponibles a través del Portal se encuentran licenciados bajo CC BY, de acuerdo con la licencia correspondiente, a no ser que expresamente se disponga de lo contrario. Conforme con lo anterior el usuario autoriza para que sus contribuciones (textos, imágenes, audio, videos, entre otros) que allí se articulan, se

puedan copiar, distribuir, modificar y comunicar públicamente, siempre que se reconozcan los créditos del (los) autor(es). Para cumplir con dicho requisito, se recomienda hacer un hipervínculo al contenido, específicamente en “historial”. En el caso de publicar fuera de línea, se recomienda dar el URL.

En todo caso, sobre los contenidos que alguien publica, asegura ser su titular, o contar con las autorizaciones necesarias para publicar con dicha licencia, cualquier responsabilidad que se derive en materia de derecho de autor, será exclusivamente suya.

REGISTRO Y PUBLICACION DE CONTENIDOS

Para hacer uso del Portal se requiere su previo registro, una vez realizado, se podrá participar en el Portal en las diferentes actividades que allí se adelantan, como publicar, editar, y demás.

Para el registro se elegirá un nombre y una contraseña que identificará a cada usuario. El usuario podrá hacer uso de su nombre real o si lo prefiere, de un seudónimo. En todo caso, será el único responsable del uso de esos datos, como de todos los actos que bajo ese usuario se hagan en el Portal. Se recomienda por tanto ser cauteloso con dicha información, custodiarla y no entregarla a terceros.

RESPONSABILIDAD DE LA INFORMACION PUBLICADA POR USUARIOS

El usuario es el único responsable de la información que publica en el Portal, por ende, asumirá los posibles riesgos inherentes a ello.

El Portal no debe ser usado para distribuir, solicitar o hacer enlaces a contenidos que sean ilícitos, difamatorios, falsos, engañosos, obscenos, discriminatorios, que sean perjudiciales para menores de edad, o que puedan violar de cualquier otra forma la ley.

Narratopedia no se hace responsable de la veracidad, legalidad, integridad o la calidad de la información que los usuarios publican.

LIMITACIONES A LA RESPONSABILIDAD DE NARRATOPEDIA

Narratopedia no se hace responsable por fallas en el sistema ni se hace responsable por daños causados de manera directa o indirecta en el uso de su Portal, de sus contenidos o del software que allí opera. Tampoco asegura que se ofrecerá el servicio de manera constante e ininterrumpida.

Narratopedia no asegura que el contenido o el software disponibles en su Portal estén libres de virus, worm, troyanos u otros. Cualquier material descargado u obtenido a través del Portal es accedido bajo su discreción y riesgo.

Narratopedia no controla, respalda o garantiza la seguridad, calidad, legalidad, veracidad e idoneidad de los servicios y contenidos a los cuales se acceda a través de enlaces disponibles en el Portal.

HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS

El Portal de Narratopedia opera con el Software Cyn.in Community Edition, el cual es un sistema de gestión de conocimiento de código abierto distribuido bajo la licencia GNU GPL v3. Por tanto, el usuario es libre de usar cyn.in, y modificarlo de acuerdo a la licencia. Si el usuario desea redistribuir el código modificado, deberá respetar los requerimientos de los avisos legales de la licencia tanto en el código fuente como en la interfase. El usuario deberá indicar claramente que el software es una modificación del código original.

En el Portal de Narratopedia se recolecta diferente tipo de información, como la información relativa al navegador, al tipo de navegador, al sistema operativo principal, al idioma del navegador, a la dirección IP (Internet Protocol) a las visitas al sitio, a la fecha y hora de las mismas, entre otras. Estos datos son usados por Narratopedia para conocer cuántas personas visitan el Portal y entender la manera como éste es usado, con el fin de ofrecer un mejor servicio. Esta información puede ser divulgada sólo con fines informativos en el uso del portal (ejemplo: tendencias de uso, o número de usuarios). Narratopedia no hará uso de esta información con fines comerciales.

De otra parte, para el uso activo del Portal, el usuario tendrá que divulgar cierta información personal que lo identifica en dicho espacio. Cada usuario es quien elegirá qué tipo de información personal quiere hacer disponible en el portal, y será él quien asuma el riesgo de dicha publicación.

Si bien Narratopedia implementa las medidas necesarias tendientes a la protección de los datos personales allí disponibles, ésta no asegura que tendrá control sobre ellos y por tanto, no es custodio de los mismos, ni podrá ser imputado por malos usos que terceros puedan hacer con ellos. Narratopedia no divulgará la información personal de sus usuarios más allá del Portal y no hará uso de ésta para fines comerciales.

En todo caso, en calidad de usuario, cada quien se compromete a no utilizar los datos personales de los otros usuarios que conozca a través del sitio para fines diversos al uso normal del Portal.

2. Sobre este libro

Este libro pretende cumplir con dos objetivos: en primer lugar, dar cuenta de los resultados académicos de la investigación, especialmente los que tienen que ver con los alcances propuestos en la formulación: alcance teórico, alcance pedagógico, alcance técnico y alcance crítico. En segundo lugar se quiere ofrecer al lector el testimonio de varias experiencias tanto de tipo teórico como de tipo práctico en relación con la creación colectiva en el ciberespacio. Frente a estas dos metas, la publicación agrupa también dos tipos de autores: un primer grupo es el de los investigadores del proyecto y un segundo grupo es el de invitados nacionales y extranjeros que dan cuenta de sus experiencias creativas y académicas.

En el primer capítulo, Jaime Alejandro Rodríguez, ofrece un panorama de lo que podría considerarse hoy la narrativa del ciberespacio. La narrativa digital constituye un medio expresivo muy potente y diverso que si bien exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, instaure posibilidades inéditas de interacción y de creación. Asistimos a una gran variedad de expresiones narrativas en un medio, que como

el digital, está en constante evolución: 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 y Habbo o, más recientemente, Second Life (verdadera realidad virtual en línea), pasando por los hipermedias narrativos y los videojuegos online. Los ejercicios de la nueva narrativa nos enfrentan a preguntas inquietantes: ¿dónde está la "obra"? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor? Asumir estas nuevas formas de creación implica aceptar que estamos ante el surgimiento de expresiones artísticas y estéticas vinculadas al sujeto interconectado de la cibercultura. Rodríguez ofrece algunos ejemplos de la nueva narrativa y hace la descripción y análisis de obras significativas

En el capítulo dedicado a la microficción digital, Henry González Martínez muestra cómo, en consonancia con el vertiginoso desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación se viene produciendo un auge de la creación narrativa breve que suele estar expresada en textos periodísticos, (artículos, noticias, comentarios, notas de farándula, etc.) videoclips musicales y publicitarios, minivideos, flash informativos, etc.. También se observa el apogeo de algunas creaciones literarias breves como el minicuento, la fábula, el poema en prosa, la minificción, los aforismos, etc. Si bien algunas de estas creaciones no son de origen reciente, es evidente que con el uso de las TICs han retomado su histórica dinámica discursiva y se han ubicado en espacios de amplia difusión y recepción de la cultura contemporánea como las páginas web, los blogs y los espacios de microbloggin (Twitter, Identi.ca), entre otros.

Ese desarrollo de la narración breve con intención artística, especialmente la que se conoce como minificción, y sus posibilidades tanto históricas como creativas en el ámbito de una plataforma para la creación colectiva como Narratopedia, es el propósito de estudio del capítulo escrito por González.

Juan Andrés Muñoz, nos relata en el cuarto capítulo la experiencia relatweet. El relatweet fue un experimento narrativo que buscaba explorar la posibilidad de crear orgánicamente un relato coherente a partir de fragmentos narrativos de menos de 140 caracteres a través de la red social Twitter. La idea se inspiró en el cadáver exquisito de los surrealistas. Aunque no se concibió como un experimento científico, había una hipótesis clara, y es que se puede crear un relato coherente utilizando Twitter. El resultado así lo demostró, aunque para ello hubo que ejercer una autoridad narrativa, una suerte de juez editorial. Sin embargo, el objetivo no era obtener datos cuantitativos ni manipular variables ni, de momento, replicarlo de inmediato. Pero se llegó a una serie de conclusiones que, aunque carentes de rigor científico, pueden servir de apuntes para proyectar la experiencia.

En el relatweet participaron 39 usuarios de Twitter de al menos siete países: Argentina, Chile, Ecuador, España, México, Perú y Venezuela. El relato comenzó a escribirse el 29 de noviembre a las 11:11 PM y se terminó a las 7:19 PM del 4 de diciembre, y en total se utilizaron 214 tweets para completarlo.

Por su parte, en el cuarto capítulo, David Casacuberta nos enfrenta a una afirmación si se quiere inquietante: la creación colectiva no tiene secretos. La verdadera creación colectiva, afirma Casacuberta, uno de los inspiradores del proyecto Narratopedia, es como la luna; se refleja en un gran lago, una piscina o una gota de agua, ofreciendo siempre una imagen completa de sí misma e iluminando todas las superficies, sin importar su tamaño. Si hay un secreto en la creación colectiva, sería este, que está siempre presente para que todos la podamos contemplar. Desgraciadamente parece que preferimos la iluminación artificial y en lugar de crear proyectos con la verdadera filosofía de la creación colectiva construimos sucedáneos políticamente correctos pero que no tienen ningún interés ni cultural ni social.

Casacuberta muestra en este texto los problemas que tienen esos sucedáneos, explica por qué no funcionan y va desocultando la verdadera creación colectiva para mostrar que no hay nada misterioso en ella, somos nosotros la que la hemos ocultado forzándola con protocolos culturales y sociales externos que en realidad eran innecesarios.

Para Carles Lindín Soriano, autor del quinto capítulo, hablar de literatura desde el prisma del teórico obliga a tratar temas que pueden llegar a resultar tan transitados que resultaría difícil introducir innovación alguna. Ahora bien, cuando nos acercamos a la literatura digital, visitar todo aquello que conforma el imaginario de “lo literario”, que hasta ahora asumíamos como dogma de fe, más que una actividad necesaria se postula como una actitud imprescindible. Ver qué de literario existe en esta tipología textual, la digital, y cómo este género obliga a adoptar nuevas estrategias lectoras y de análisis, a la vez que surgen nuevos vocablos que la caracterizan, en paralelo a una acción que puede resultar más innovadora (por ende, más estimulante): redefinir o ampliar el espectro de significados atribuidos a términos tan cotidianos como autor, lector, literatura, texto...

Lindín, parte del estatuto del autor literario transportado a la literatura digital, tendiendo puentes interpretativos que conectan la tradición con la novedad, para observar así las características de la nueva autoría digital, impregnada por una tipología de creación colectiva, que puede llegar a desmoronar la importancia del autor, que a menudo puede pasar desapercibido por la confluencia en la pantalla de multitud de elementos (texto, diseño, audio, vídeo, imágenes, lenguaje de programación...) con voluntad artística que confluyen en la pantalla. Se centra en la literatura que se produce y consume en la web sumergida en la interacción social. Una textualidad electrónica colaborativa que se asoma como resultado artístico de una sociedad líquida (en cambio constante, donde sólo se flexiona el tiempo presente) que vive entre la post y la hipermodernidad, con sus mismas contradicciones. Observa que tanto el elemento técnico como el contenido artístico es el resultado de una nueva concepción de autor marcada por la importancia de la libertad (de expresión, de convertirse en autor-editor, de difusión, de software, de reutilización de contenidos...), imaginando una suerte de literatura del reciclaje: la ecoliteratura. Concluye con la apuesta por la importancia del significado (creado de forma especial en este ámbito no lineal, mutimedial y multiautoral), como elemento fundamental para el análisis literario una vez disgregada la figura del autor y abolido el reinado del texto. La letra deja de estar prefijada, puede variar a lo largo del tiempo (por introducción de nuevo contenido) o en cada lectura concreta (por cambios en el texto o en caminos de lectura). Así mismo, la operación de reaprovechar contenidos preexistentes (propios o de libre acceso) tiene como

consecuencia que un significado en origen (el dado, o más bien, el pretendido por el primer autor), se transmuta en el significado otorgado por el autor de la obra digital, que, a su vez, vuelve a transformarse en manos del lector final. La poética cognitiva, que estudia los procesos cognitivos que intervienen en la producción y la recepción de los textos, nos aportará claves interpretativas de aplicación inmediata a la literatura digital.

Leonardo Valencia aborda en el texto del sexto capítulo una revisión de la experiencia de creación, recepción y evaluación final del proyecto www.libroflotante.net vinculado a la novela impresa *El libro flotante* de Caytran Dölphin (Editorial Funambulista, España, 2006). El propósito del texto es señalar no sólo las características del proyecto de interacción entre una web y un libro impreso, sino abordar la naturaleza literaria de las llamadas novelas digitales, a partir de un acercamiento a las características propias de los mecanismos novelísticos, y la pertinencia en la utilización de la terminología "novela" en los casos de obras literarias digitales. Otro de los aspectos evaluados por Valencia, a partir de su experiencia personal, es el "retorno" a la escritura desde la experiencia de la lectura y trabajo en formatos fragmentarios a partir de la maquetación en pantalla, en el sentido de que exista una "sintaxis digital" que altere la escritura literaria propiamente dicha.

Para Mario Morales, autor del séptimo capítulo, la noticia del advenimiento de cambios inusitados, de una nueva narrativa, de una nueva estética y de un nuevo paradigma merced a las nuevas tecnologías, abre una brecha que es necesario examinar. Para los tecno-optimistas el anuncio es una suerte de redención que le pone fin a una época de "despotismo ilustrado" y abre el horizonte hacia destinos insospechados con base en conceptos como despliegue, apertura, horizontalidad convergencia y participación. Para los tecno-pesimistas, en cambio, es la profundización de la crisis y de la inestabilidad, de la esquizofrenia y el caos, una vez roto el principio de autoridad de la tradición y desbordados los diques de control.

Así como está claro que la tecnología impactó y reconfiguró todo los procesos y todas los elementos de la creación literaria y periodística, autoría, audiencias, textualidades, edición, distribución y mirada crítica; también es claro que los cambios se van sucediendo, no sobre

el concepto de tierra arrasada, sino como acumulación afincada en la tradición, lo que nos permite entrar en una nueva fase que amerita una reconfiguración de esos roles, de esos procesos y de sus estudios.

Una de las propuestas en boga es poner a dialogar a estudiosos tanto de la literatura, el periodismo y de otros campos del conocimiento y con base en esas conversaciones, proponer desde unos mínimos conceptuales, hasta unos paradigmas, pasando por algunas categorías, elementos necesarios todos para abrir, en vez de cerrar, las posibilidades de estudio, considerando a la literatura y al periodismo como un polisistema que incluye debates desde las teorías tradicionales o de sus reconfiguraciones, de la hiperliteratura o literatura electrónica, ciberperiodismo o periodismo en la red, narración hipertextual o narración digital y muy especialmente la muy poco analizada creación colectiva.

Este capítulo retoma las voces más contemporáneas en torno al estudio de las narrativas digitales, de dar por superada esa pretendida oposición de tecno-optimistas y tecno-pesimistas y la etapa de la lucha de contrarios o de la demolición para construir desde una mirada que involucre los actores y campos de estudio interesados, unos mínimos conceptuales y teóricos que permitan avanzar en la investigación y en la comprensión de la reconfiguración de roles, procesos de producción, estéticas e interpretaciones que han dado lugar a nueva ecología de medios e hipermedios que han democratizado los modos de decir y de contar hasta el punto que hoy parece inminente la recuperación de la vieja utopía de numerosas culturas, la creación colectiva. Es un intento por construir un corpus teórico de referencia que allane el camino de los estudios actuales, pero con la premisa que planteó alguna vez, el pensador Jesús Martín Barbero, acerca de la necesidad de perder el objeto para recuperar el proceso.

Luis Carlos Díaz brinda en el octavo capítulo, una mirada a los aspectos tecnológicos que directa o indirectamente dan soporte a la creación colectiva. La evolución de las tecnologías y los escenarios digitales ha permitido la generación de nuevos sueños y posibilidades en distintas áreas del conocimiento, como lo expone Nicholas Negroponte en su libro original “Ser Digital” publicado en 1995, apreciar los méritos y las consecuencias de ser digital es

reflexionar sobre la diferencia que existe entre bits y átomos. Este hecho sumado al poder generado por las distintas dinámicas que se establecen en los procesos de relación social a través de la interconexión de múltiples redes de diferentes escalas conformadas por pequeños grupos de personas o grandes comunidades permite revelar la inmensa gama de posibilidades en la creación colectiva.

El capítulo hace una referencia general, desde el punto de vista tecnológico, del tipo de herramientas y servicios que brindan la base sobre la cual se pueden generar ese tipo de creaciones y novedades. Se explora el conjunto de herramientas y conceptos asociados al término web 2.0 y se hace una introducción de lo que significa la web semántica y sus potencialidades.

En el texto se aborda también una visión muy general sobre algunos puntos claves a tener en cuenta para la construcción de posibles alternativas de software o plataformas tecnológicas que brinden soporte a las aplicaciones de creación colectiva. Finalmente, se hace una reseña del trabajo realizado por algunos estudiantes del área de ingeniería de sistemas relacionado con la exploración de algunas plataformas de software ya existentes que pueden ser utilizadas en estos escenarios, de manera particular para el caso de Narratopedia, y una revisión de la experiencia de este grupo dentro del proyecto.

Offray Vladimir Luna muestra en el noveno capítulo del libro el recorrido que se hizo por diferentes hábitats digitales para encontrar el que ahora constituye el del proyecto de narrativa digital colectiva Narratopedia. El texto reúne la historia de dos tránsitos: del pasado al futuro y de lo individual a lo colectivo y presenta una reflexión en torno a los mismos, colocando la presencia como el lugar donde se tejen esas rutas y se articulan los movimientos que ocurren en ellas y ubicándolas en el contexto de la incorporación de tecnologías informáticas y de comunicaciones a la configuración de entornos de aprendizaje desde la perspectiva de las comunidades de práctica y la librecultura y brinda algunas claves para configurar esta presencia. Estos entornos de aprendizaje han servido tanto al proyecto Narratopedia, como a otros proyectos que tienen formas de presencia similares, si bien no están circunscritos sólo a ejercicios de índole narrativa. Por otro lado,

se explora al final cómo abordar estas claves, en particular desde los "lugares intermedios" que ocurren en los tránsitos desde los puntos de tensión de lo individual a lo colectivo, de lo análogo a lo digital y del hipertexto al metaverso y se propone una experiencia, "Exodus", que intersecta aquellos lugares mediante un ejercicio específico: simular un mundo que queremos habitar y los tránsitos desde este a ese lugar. En cuanto a la perspectiva teórica, se encuentran la de comunidades de práctica (Wenger et al 1998) la escuelas postvigostkiana y de cognición distribuida (Salomon 1996 et al.) y la emergente teoría p2p (Bauwens 2005, et al.)

Las experiencias narradas por Luna se diferencian de otras más conocidas en ámbitos similares pues apelan a las dinámicas p2p para la creación y diseño de los hábitats digitales, así que desde el punto de vista educativo no está centrado en la institución o el docente y procura hacer la tal creación y diseño parte de la experiencia usual de clase, así que los estudiantes pueblan un hábitat para otros estudiantes mientras aprenden mutuamente de los otros y simulan (en el sentido de Salomon) una comunidad de práctica que ojalá se extienda más allá del salón en el tiempo y el espacio. Al mismo tiempo Luna plantea la necesidad de crear puentes entre el salón y la comunidad (más los otros lugares de tensión antes mencionados) y la investigación y la docencia, con mixturas de software social, sistemas de gestión de conocimiento, metaversos e hipermedios y computación táctil, empoderando de este modo los llamados "lugares intermedios".

Jairo Antonio Pérez Rubio comienza el décimo capítulo con una afirmación contundente: "No basta con que la educación proporcione un lugar para el compromiso". Si el propósito de la educación no es simplemente preparar a los estudiantes para una capacidad específica, afirma Pérez, sino darles una idea de las posibles trayectorias disponibles en diversas comunidades, entonces la educación debe incorporar la imaginación como elemento esencial. Se debe dejar que los estudiantes exploren quiénes son, quiénes no son, quiénes podrían ser. Deben poder comprender de dónde vienen y a dónde pueden ir.

En este capítulo se habla de las comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje, en el contexto del proyecto Narratopedia, constituido por un grupo de

investigadores con el espíritu de pensar y vivir este proyecto como un centro de conocimiento, donde se construyen e intercambian historias de su diario vivir, un lugar para el diálogo, para encontrar solución a las inquietudes de sus usuarios con el aporte de toda la comunidad, un lugar formador de la vida del sujeto y de la comunidad.

Las cuestiones planteadas están enfocadas a entender la dimensión pedagógica en el proyecto Narratopedia, y la concepción del modelo de aprendizaje, basado en los principios constituyentes de la Web 2.0. A partir de este punto se desarrollan algunos conceptos y principios de lo que se entiende por comunidades de práctica y cómo se constituyen en sistemas emergentes, a partir de la creación de relatos colectivos. Se describen las características de las comunidades de práctica emergentes y se explica por qué el proyecto Narratopedia se puede entender como un sistema emergente que desarrolla comunidad de práctica.

Jaime Alejandro Rodríguez cierra el libro con un capítulo donde se exploran dos escenarios de una literatura condicionada por la llamada cibercultura: de un lado, las posibilidades emergentes de la creación literaria y, de otro, la necesidad de refigurar los criterios para una apreciación de los nuevos productos.

Con base en las categorías ofrecidas por Piérre Lévy en el capítulo: Vinculo entre espacios. Hacia una filosofía política, de su libro: Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio (2004), Rodríguez muestra cómo la creación literaria contemporánea está tensionada por dos factores: de un lado, las relaciones armónicas entre los espacios, esto es, los deseos de ser y los derrames de la cibercultura (o espacio del conocimiento) de/sobre la creación literaria y, de otro lado, por las relaciones cacofónicas entre los espacios (los llamados cuatro puntos cardinales). Ensayo e ilustra con algunos ejemplos tomados de la narrativa contemporánea, cada uno de los conceptos que Lévy propone para los vínculos generales de los espacios antropológicos y propone consecuencias para la creación literaria hoy).

Enseguida se revisan las exigencias que para la crítica emergen del escenario literario “ampliado”. Me centra en dos necesidades críticas que posiblemente sólo puedan ser

resueltas con el ajuste de una mirada comparatista. De un lado, la necesidad de juzgar el valor estético de las nuevas producciones, lo que equivale a dotar al usuario de criterios y referencias que permitan discernir, en un ejercicio comparativo clásico, qué obra es mejor que otra. Ahora, si bien esta necesidad es cada vez más urgente, hay otra quizá más fundamental para el sensible caso de la ciberliteratura y cuya cuestión podría plantearse de esta forma: ¿es posible, es necesario, distinguir entre literatura tradicional y literatura hecha con medios cibernéticos?

Obras citadas en este capítulo introductorio

Birkkerts, Sven. Elegía a Gutemberg. El futuro de la lectura en la era electrónica. Madrid: Alianza; 1999.

Bolter, Jay David. "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura".

El futuro del libro. ¿Esto matará eso? Comp. Georffrey Nunberg.

Barcelona: Paidós; 1998.

Critical art Ensemble. "Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica". El Paseante, La revolución digital y sus dilemas, 27-28:35-43. 1998.

González, Henry et ál. Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basado en el minicuento. Bogotá: U Pedagógica; 2006.

Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós; 1997.

Lévy, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós; 1999.

Mires, Fernando. La revolución que nadie soñó, o la otra posmodernidad: la revolución microelectrónica, la revolución feminista, la revolución ecológica, la revolución política, la revolución paradigmática. Caracas: Nueva Sociedad; 1996.

Moulthrop, Stuart. "Hypertext and the politics of interpretation". 1997. Online.

Murray, Janeth. Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós; 1999.

____. "La pedagogía de la ficción cibernética", en: Edward Barrtet y Marie Redmond. Barcelona, Paidós; 1997:163-98

Ortiz, Renato. Los artífices de una cultura mundializada. Bogotá: Siglo del Hombre; 1998.

Rodríguez, Jaime Alejandro. "Del texto al hipermedia. Gabriella Infinita: Memoria de una experiencia de escritura". Hojas Universitarias, 53:94-102. Enero 2003.

____. "Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El Relato Digital". 2002. Online.

____. "Gabriella Infinita: un hipermedia narrativo". 2002. Online.

____. "Hipertexto, literatura y nuevas tecnologías (Optimismo tecnológico vs. Pesimismo humanista)". Revista Versión, 2:239-59. Julio 2002.

____. "¿Hacia una cultura electrónica?". Revista Javeriana, 684:11-23. Mayo 2002.

____. "El relato digital: ¿un nuevo género?". Universitas Humanística, 51:75-101. Julio-diciembre 2001.

____. Hipertexto y literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos. Bogotá: CEJA; 2000.

____. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Bogotá: CEJA; 2000.

____. Autoconciencia y posmodernidad. Metaficción en la novela colombiana. Bogotá: SI; 1994.

Scolari, Carlos. Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Gedisa: Barcelona; 2005.

Silvio, José. La virtualización de la universidad. ¿Cómo podemos transformar la educación superior con las tecnologías? Caracas: Unesco; 1995.

Turkle, Sherry. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós; 1995.

Virilio, Paul. Cíbermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit. Madrid: Cátedra; 1997.

Sitios web T3

<http://www.javeriana.edu.co/ceantic/infiernodeamaury/>

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita

<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>

http://www.javeriana.edu.co/relato_digital

http://es.wikibooks.org/wiki/Cibercultura#Apague_ese_play_y_p.C3.B3ngase_a_leer:_nuevas_formas_de_leer_y_de_escribir

<http://recursostic.javeriana.edu.co/grafico/ava/>

Narrativas del ciberespacio

Por Jaime Alejandro Rodríguez

1. Literatura y tecnologías de la comunicación

La tecnología no ha dejado de estar nunca al servicio de la comunicación y, por extensión, al de la literatura. Según Albaladejo¹, en tiempos de oralidad, la tecnología de la comunicación oral se puso al servicio de la poesía, ofreciendo sus estructuras y métodos nemotécnicos. Lo mismo ha ocurrido en tiempos de escritura, una tecnología que muy pronto se pone a disposición de la literatura (determinando literalmente su ser y sus posibilidades) y de su comunicación, permitiendo que ésta pueda proyectarse en el espacio y en el tiempo y haciendo posible la lectura e interpretación de las obras literarias en contextos temporal y espacialmente separados de sus contextos de producción. Finalmente, en tiempos más recientes, la tecnología ha contribuido a que las obras literarias lleguen a más receptores, gracias a la eliminación de obstáculos y dificultades en el acceso a algunas obras literarias que son leídas ahora en bibliotecas o en repertorios virtuales. Pero las nuevas tecnologías de índole digital no sólo han contribuido a la difusión de la literatura, sino que, de una manera inédita y poderosa, han generado escenarios para la creación de nuevas formas de literatura, y de entre esas nuevas formas se destaca la narrativa digital

2. Más allá de la noche posmoderna

El campo narrativo ha sido quizá el más beneficiado con la aplicación de la tecnología digital pues le ha permitido consolidar una discursividad interactiva y multimedial que combina la escritura, lo visual no lingüístico, la imagen en movimiento y lo acústico, dando como resultado la superación de algunas de las limitaciones que para la literatura se han derivado de la escritura y de la imprenta. Al respecto, la hipótesis que manejo es la siguiente: la escritura y su infraestructura técnica, la imprenta, configuraron el dispositivo

¹ Ver el artículo de Tomás Albaladejo: Literatura y tecnología digital. Producción, mediación e interpretación. En las comunicaciones del III Congreso de Cibercultura (Grupo C-7): <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?&id=736>

propio de la comunicación moderna, y la novela se constituyó en su modelo expresivo más logrado. Sin embargo, el ejercicio novelesco estuvo siempre tensionado por una especie de conciencia a medias de que lo narrativo no podía lograr su mejor expresión inmersiva e interactiva bajo las condiciones de un medio que como el libro limita dichas funciones a la imaginación de mundos posibles por parte del lector. De ahí se desprendió toda una tradición de experimentación que algunos hacemos corresponder a un momento posmoderno de la literatura, y que tuvo como frontera el propio dispositivo donde se desarrollaba dicha experimentación: el libro. Si bien, las innovaciones derivadas de esta tradición han contribuido mucho a la diversificación del género, no se lograron los objetivos previstos. Eso explica esta afirmación de George P Landow, teórico del hipertexto: “La mayoría de los posestructuralistas —dice Landow y yo agrego: de los posmodernos— escriben al crepúsculo de un anhelado día por venir; la mayoría de los escritores de hipertexto (y yo agrego: de los escritores en tiempos de cibercultura) escriben sobre muchas de las mismas cosas, pero al alba”. Pues bien, yo me sumo a esta posición y considero que con la emergencia de la posibilidad enunciativa hipertextual e hipermedial y con la consolidación del ciberespacio como infraestructura de dicha enunciación, hemos superado la noche posmoderna y tenemos buenas razones para mirar adelante con entusiasmo.

De hecho, JD Bolter ofrece un interesante panorama de anticipaciones de lo que hoy podríamos llamar blogliteratura, con base en ejercicios literarios modernos y posmodernos², entre los que el teórico norteamericano menciona e ilustra: la retórica de lo multilineal (James Joyce), la tradición de lo experimental (surrealismo, posmodernos), la novela como conversación (Sterne), el recurso al palimpsesto (James Joyce), las figuras del agotamiento de la literatura impresa (Borges), la narrativa fragmentada (Marc Saporta) y la escritura múltiple (Borges, Cortázar) Pero aquí me interesa más que detallar los casos concretos de estas anticipaciones, resaltar las afirmaciones con las que Bolter constata que dichas

² Ver el artículo de JD Bolter: “Ficción interactiva”, en el libro *Teoría del Hipertexto La literatura en la era electrónica*. Ma Teresa Vilariño Picos y Anxio Abuín González (ed). Madrid: Arco Libros, 2006.

anticipaciones encarnan plenamente en una literatura de la cibercultura (de la que la ficción hipertextual sería su expresión pionera).

Estos son ejemplos del talante de sus afirmaciones: 1) el hipertexto reelabora, reevalúa y potencia estas técnicas que ya había desarrollado la ficción impresa; 2) tanto los escritores modernos como los posmodernos tenían la intención de rehacer la ficción escrita desde adentro; 3) los autores de hipertexto han remediado esa tradición desde la perspectiva proporcionada por una nueva técnica de la escritura; 4) es necesario revisar toda esa tradición de experimentación a la luz de la nueva tecnología; 5) el medio electrónico proporciona un nuevo conjunto de técnicas para transmitir la tensión (explorada y prevista por la ficción impresa) entre la corriente lineal de la narración y la serie de pensamientos asociativos provocados por ésta; 6) las obras de autores que van desde Laurence Sterne hasta Borges no sólo son exploraciones de los límites de la página escrita, sino también posibles modelos para la escritura electrónica; 7) la escritura electrónica no finge al autor múltiple o al lector participativo: los exige; 8) las exploraciones modernas y posmodernas pertenecen al espacio de la ficción impresa, constituyen imágenes de algo irrealizable en ese medio, pero deseado como posibilidad; 9) podemos considerar muchas de estas obras como ficciones interactivas que operan bajo las limitaciones impuestas por la imprenta; 10) la ficción hipertextual pidió prestado y remedió el sentido de rebeldía y logra sin esfuerzo aquello que los escritores experimentales del texto impreso sólo conseguían con grandes dificultades; 11) en todos estos ejemplos, la ficción impresa se ve forzada a trabajar contra su medio: surge un conflicto entre el volumen como marco y el texto enmarcado, conflicto que el computador no tiene, pues ofrece un marco que se afloja siempre que el texto lo empuja; 12) como efecto, los lectores de hipertexto ya no sólo pueden escribir en él (no sólo sobre el texto), sino que incluso pueden alterar o completar episodios; todo lo cual se traduce en una cesión de responsabilidad que hace el autor. Esta cesión es tanto un desafío como una afirmación de que esta forma electrónica de lectura-escritura es más auténtica que la participación que una novela tradicional permite a sus lectores.

3. Literatura en tiempos de cibercultura

Todas estas afirmaciones se dirigen a demostrar que sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (ciberespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición “rebelde” (posmoderna) de la escritura.

El dispositivo comunicativo propio de una cultura impactada por el efecto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (llamada por algunos “cibercultura”) es el ciberespacio³. Mi incursión tanto académica como creativa en el fenómeno de la cibercultura y mi creciente comprensión de su “programa”, me han llevado a comprobar que estamos obligados a enfrentar definitivamente un corte, un punto de no retorno. En efecto, mientras cómodamente atrincherados esperábamos desde el campo literario un desenlace a las tensiones surgidas por la irrupción de las nuevas tecnologías en prácticamente todos los campos de la cultura, han empezado a surgir otras pragmáticas, otras estéticas, otros géneros. Comienzan a aparecer y a extenderse, desde ambientes inéditos no necesariamente ligados a la tradición (literaria), obras altamente interactivas que promueven la implicación de aquellos que las usan y donde el interactuante (figura que en el ciberespacio reemplaza a la del lector) participa incluso en la estructuración del mensaje que recibe.

Se trata de eso que Lévy (2007) llama⁴ obras-flujo, obras-proceso, obras metamórficas, obras acontecimiento. Es decir, obras que ya no responden a los imperativos tradicionales de la escritura y del libro, obras que ya no necesitan legitimarse por una significación válida, obras que pierden la necesidad de autor (en el sentido de garante de un sentido estable), y que se desarrollan en entornos en esencia inacabados; obras que promueven no

³ El ciberespacio puede definirse como una cierta manera de usar la infraestructura digital que apunta a un tipo particular de relación entre personas y que soporta aquellas tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones primitivas humanas: la memoria (bases de datos, ficheros, hipertextos), imaginación (simulaciones), percepción (telepresencia, realidades virtuales), razonamientos (inteligencia artificial) y que favorecen nuevas formas de acceso a la información y nuevos estilos de razonamiento

⁴ En el capítulo “El arte de la Cibercultura” de su libro: Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, Anthopos, 2007

sólo los sentidos variables que sus exploradores descubren, sino que les ceden las tareas de construcción del orden de la lectura y de las formas sensibles.

4. La publicación en Internet

Una de las ventajas de la comunicación digital es que al liberar la información de soportes físicos facilita y extiende la posibilidad real de comunicación. Como dice Eco: “la gente ahora se puede comunicar directamente sin la intermediación de las editoriales. Muchas personas no quieren publicar, sólo comunicarse”.

Según, David Domingo Santamaría,⁵ las tecnologías de publicación digital se pueden dividir en cuatro grandes tipos. 1) Sistemas estáticos: basados en archivos que se editan en un computador y se envían luego en un servidor web a través de herramientas FTP, y que permiten organizar los archivos en carpetas. Esta opción requiere conocimientos de programación en lenguaje html y es muy complicada a la hora de introducir cambios y actualización. 2) Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS): recurren a la utilización de bases de datos para permitir que la actualización de la web se realice a través de sencillos formularios que actualizan plantillas estandarizadas. Eso permite que prácticamente no sea necesario ningún conocimiento técnico para aportar contenidos. Además, ofrecen servicios complementarios como foros de discusión. 3) Weblogs: desde el punto de vista técnico son una versión simplificada de los CMS. Los weblogs son cuadernos de notas o diarios en forma de página web, con una estructura muy sencilla: la nota publicada más recientemente es la primera que aparece en pantalla y le siguen el resto, ordenadas en secuencia cronológica inversa hasta llegar a la más antigua. La publicación de fotografías y textos se hace, como en los CMS a través de formularios en una web de acceso restringido, aunque también se está generalizando la posibilidad de publicar enviando un mensaje de correo electrónico (incluso a través de los servicios de telefonía celular). Los weblogs fueron uno de los primeros tipos de publicación que hubo en Internet, pero sólo a mediados del 2001 se pudo extender su uso, gracias la disposición de herramientas de publicación muy

⁵ Cfr.: <http://mosaic.gmmd.net/articulos/ddomingo0405.html>.

simplificada, ofrecidas gratuitamente por proveedores como Blogger o Wordpress, lo que llevó, a principios del 2002 a un boom impresionante. Actualmente se estima que hay más de un millón funcionando sobre la red. 4) Y finalmente los Wikis: esta tecnología de publicación no está orientada a la publicación periódica de contenidos como es el caso de los CMS o los weblogs. Su objetivo es facilitar la publicación estructurada de materiales estables, que irán creciendo por categorías más que por renovación. El ejemplo más famoso es la Wikipedia, una enciclopedia digital abierta a las contribuciones de cualquier persona. Los wikis permiten editar las páginas de la web a través de formularios con un código de edición y publicación más simple incluso que el html.

En general, los sistemas estáticos han dejado de ser la opción más recomendable para crear proyectos de contenidos digitales en Internet, entre otras cosas, porque exigen la mediación de especialistas (webmasters) y están supeditados a las decisiones y criterios de quienes son dueños de la tecnología, lo que los hace muy inflexibles. Los CMS, por su lado, aunque requieren de servidor propio y de la colaboración de programadores informáticos para instalar y configurar el software, son los más adecuados para proyectos grandes, que requieran de la gestión de contenidos en formatos muy diversos (vídeo, fotografía, etc.) y de su distribución en múltiples secciones.

Para proyectos que podríamos llamar “personales”, es posible contar servicios gratuitos de publicación de weblogs y de wikis, plataformas en las que los creadores de contenidos tan sólo tienen que rellenar un formulario de registro y empezar a publicar, sin preocuparse por el alojamiento ni por la tecnología. Sin embargo, esta comodidad tiene como limitación la rigidez en las opciones que ofrecen estos servicios, lo que se convierte en inflexibilidad a la hora de diseñar planteamientos innovadores⁶. Otra opción es instalar en un servidor propio herramientas de weblogs y wiki para desarrollar una web flexible y fácil de actualizar, mucho más personalizable, sin necesitar a un programador profesional.

⁶ No obstante, existen hoy alternativas de mejoramiento a las arquitecturas como la de la plataforma wiki. Se trata de la plataforma “Moin”, que extiende y flexibiliza las funciones de wiki, sin perder la característica de publicación automática.

Con el tiempo, estas dos tecnologías han empezado a configurar espacios diferenciados bien interesantes: los weblogs como espacios o escenarios de publicación de autor (ya sea autor personal o colectivo) que expone ideas y contenidos y los dispone a sus comentarios, pero que controla desde su privilegio de escritor. Al otro extremo, los wikis, verdaderas herramientas de escritura colectiva, en las cuales el texto se expone a la intervención de cualquier persona. Curiosamente, los miles de proyectos wiki que hoy existen en el mundo han empezado a crear una cultura colaborativa muy consistente. De hecho, Las plataformas wiki están diseñadas para desarrollar trabajo colaborativo en general y específicamente para la construcción colectiva de textos e hipertextos dinámicos y en tiempo real, sin requerir de la administración de figuras como el webmaster. Lo característico de estos proyectos es que su desarrollo está siempre acompañado por los “dolientes” del proyecto, es decir que compromete pequeñas comunidades que velan por su calidad y por su continuidad

5. El último escenario de la interactividad: la web 2.0 o el empoderamiento real mediante la virtualidad

En los últimos años ha surgido un fenómeno, que se ha venido a denominar *web 2.0* y que ha supuesto una nueva forma de pensar en la web con múltiples vertientes que pueden aplicarse, con mayor o menor facilidad, en todo tipo de propuestas estéticas.

El término web 2.0 ha surgido por oposición a la existencia supuesta de una web 1.0 y que habría que identificar con el estado de las posibilidades de Internet entre 1984 y 1999. De hecho, la web 1.0 puede identificarse con las primeras aplicaciones como Altavista, el correo de hotmail, el albergue de páginas gratuitas de GeoCities, la enciclopedia Encarta o el navegador Netscape Navigator 4.7, cuyo lugar toman progresivamente equivalentes “2.0”, como Google, GMail, Blogger, Wordpress, Wikipedia y Firefox, respectivamente.

El gran valor de la web 2.0 es que ha reducido efectivamente la distancia entre los que acceden a la web y los que publican en ella información. Mientras que en la web 1.0 sólo se podía acceder con facilidad a la publicación de páginas rudimentarias, actualmente

cualquier usuario puede acceder, de forma gratuita, a un gestor de contenidos en la forma de un *blog*, que se ha convertido en la aplicación por excelencia del fenómeno, publicar imágenes en Flickr e incluso vídeos en YouTube. Además, las barreras tecnológicas y económicas para acceder a soluciones personalizadas de mayor potencia, o para establecer una identidad única y propia en la web prácticamente han desaparecido. Esto se suma al hecho de que la web se está convirtiendo en la plataforma sobre la que se ejecutan nuevas aplicaciones, cada vez de manera más independiente del sistema operativo del ordenador utilizado, con lo que cambian radicalmente las normas del mercado del software.

Esas tecnologías y el consecuente cambio de actitud que exigen, presentan una multitud de oportunidades estéticas. Entre ellas se destaca el concepto de *software social*, el cual se refiere al uso de la comunicación mediada por ordenador para la formación de comunidades (llamadas redes sociales o comunidades virtuales de práctica). Así, una aplicación basada en la web se pone a disposición de una multitud de usuarios que aportan información y comunicación a cambio de un incentivo.

La web 2.0 ofrece nuevas funcionalidades que permiten hablar de Internet no sólo como gran fuente de recursos, sino, además, como la plataforma donde trabajar con esos recursos, lo que le da un potencial muy grande. Así por ejemplo, teniendo cuenta que una de las características propias de la web es la facilidad de compartir información, esta característica se ha reforzado con la aparición de herramientas de gestión de contenidos como los *blogs* cuyo uso creativo incrementa la eficacia de la actividad comunicativa, pues aportan sencillez de uso y muchas posibilidades de comunicación. El otro dispositivo web 2.0 de gran potencial comunicativo es la plataforma *wiki*, entendida y utilizada en dos sentidos: como un repositorio colaborativo de conocimiento y como espacio para la construcción colectiva de textos; de manera que el trabajo en grupo se simplifica y se desarrolla en dimensiones realmente inesperadas.

6. La narrativa digital en Colombia

En Colombia, si bien no existe una dinámica muy marcada hacia la producción de obras narrativas digitales, existen varias experiencias destacables, entre ellas las de dos creadores: Juan B Gutiérrez y Carlos Roberto Torres.

Juan B. Gutiérrez viene experimentando desde mediados de los noventa con la narrativa digital, el hipertexto y la literatura digital adaptativa que se caracteriza por la presencia de un “sistema de información”, o “motor de inteligencia artificial” que actúa como “elemento intermediario” entre el autor y el lector. Sus dos obras: *Condiciones Extremas* (1998) y *El primer vuelo de los hermanos Wright* (2006) son auténticas producciones pioneras dentro del mundo narrativo y digital en español en Latinoamérica⁷. De su última obra se destaca no sólo la alta calidad del texto narrativo sino las posibilidades que abre para el lector. Al negociar significado y tratar de ensamblar cada parte de estas narrativas a la narrativa principal el lector participa de lo que Espen Aarseth ha denominado como proceso “ergódico,”: un esfuerzo no trivial que permite al lector transitar por el texto.

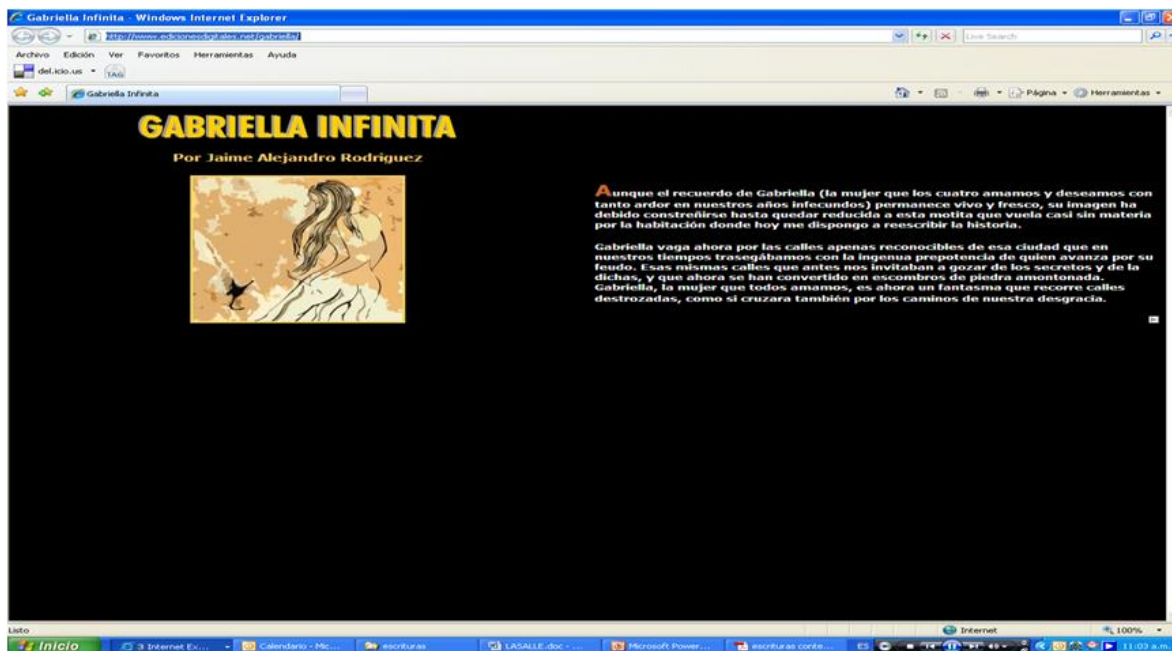
De otro lado, *caminandobogotá.net* (2007)⁸ del diseñador Carlos Roberto Torres es un experimento de creación digital hipermedia (un medio que integra interactivamente imagen, animación y sonido) que recrea la experiencia de un Flaneur o transeúnte por la calles de la capital colombiana. Usando creativa y potentemente las posibilidades del medio y eludiendo intencionalmente la escritura, este “relato” sobre Bogotá permite no sólo recorrer las curiosas historias que nos propone el sitio (y que van creciendo en número), sino que invita al usuario a colaborar con el relato, facilitando la inclusión de fotografías personales acerca de la ciudad. También incluye una sencilla herramienta para construir colectivamente una galería de grafittis digitales y la interacción a través de un blog propio, con lo que se fomenta la interactividad.

7. Algunos ejemplos: de paseo por el ciberespacio

⁷ Ver: <http://www.literatronic.com/src/initium.aspx>

⁸ Ver: <http://www.caminandobogota.net/>

Gabriella Infinita (el hipertexto)⁹



La primera pantalla de Gabriella muestra una ilustración y un epígrafe. En la esquina inferior derecha hay una indicación para avanzar. Al hacer clic sobre ella, se entra al hipertexto propiamente dicho. El fondo es negro, característica que se mantiene a lo largo de toda la obra, a excepción de algunos momentos que corresponden a las evocaciones y recuerdos de Gabriella. En la esquina inferior derecha hay indicaciones para avanzar o retroceder. En el borde inferior hay una barra con títulos. Son enlaces a historias paralelas: Catástrofe, Atrapados, Guerrero, Mujeres, Voces, Federico y Dominoes.

⁹ Ver sitio en: <http://edicionesdigitales.net/gabriella/>

Al hacer clic sobre alguna de los títulos se despliega una ventana más pequeña que se sobrepone a la de fondo. Se puede avanzar sobre ella con la misma facilidad: avanzar o retroceder. Los textos se recorren en forma lineal. El único rompimiento de la linealidad lo ofrece la navegación sobre la barra inferior de títulos.

Si se hace el recorrido lineal, sin recurrir a la navegación con la barra inferior, el lector tendrá dos efectos. En algunos momentos aparecerán pantalla de fondo blanco, que como se dijo, sugieren la evocación de recuerdos de Gabriella. Hacia la mitad del recorrido, aparecerá una ventana superpuesta de menor tamaño, mientras la de fondo avanza automáticamente. Aquí el lector puede cerrar la ventana pequeña o entrar a ella y seguir la historia que propone. Una vez terminada esa lectura, la debe cerrar para avanzar en la historia "principal", que seguirá ofreciendo esa misma dinámica seis veces más (correspondiente a las historias "paralelas")

El hipertexto termina con la una pantalla blanca en la que se transcribe el monólogo de Gabriella y luego con el epílogo, el cual se cierra automáticamente para abrir la primera pantalla, también automáticamente.

Es importante anotar que esta versión incluye todo el texto de la novela, pero no necesariamente es leído en forma completa por el usuario. Este puede leer la historia principal o parte de ella. Puede no leer esta historia y leer alguna, algunas o todas las historias paralelas. Incluso éstas pueden ser leídas parcialmente. Todas estas posibilidades amplían el espectro tanto de la lectura misma, que ya pierde la obligación implícita en el formato libro de la totalidad, como de la experiencia y de la interpretación de la historia, que va a depender del recorrido personal.

Se deben destacar dos dificultades serias de esta versión de Gabriella. La primera, es que el hipertexto no cuenta con la posibilidad de "salvar" la lectura personal del usuario, lo que obliga a una lectura parcial o a una lectura de "corrido" por todo el hipertexto o, simplemente, al abandono. La otra, es que el planteamiento multimedial se reduce aquí a una ilustración de algunas lexias. Ambas dificultades son asumidas para un intento de solución en la versión hipermedial de Gabriella.

Gabriella Infinita (el hipermedia)¹⁰



La primera pantalla de Gabriella Infinita muestra una animación en la que aparece intermitentemente la figura abstracta de una mujer embarazada sobre el fondo de la ciudad de Bogotá. La música introduce sutilmente el ambiente de "guerra en la ciudad" que ambientará la narración. Hay una indicación para ir a la pantalla "principal".

En la pantalla principal, aparece el título de la obra, el nombre de los autores, datos sobre el proyecto y otras indicaciones, y la imagen de una mujer embarazada; una sencilla animación sirve como indicación para "entrar". Al hacer clic sobre la flecha de entrada (o sobre la palabra "portada"), se abre otra pantalla que, con la imagen de sendas puertas, sugiere tres accesos al hipermedia. Al pasar el cursor sobre cada una de las puertas, estas se entornan y, simultáneamente surge una primera información que consiste en el título (ruinas, mudanza o revelaciones) con el que se anticipa de alguna manera el ambiente de cada una de estos segmentos narrativos. El orden de las puertas indica secuencia o continuidad, pero no se convierte en una obligación del lector seguirla.

¹⁰ Ver sitio en: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/

Al hacer click sobre "ruinas" (la primera puerta), se abre una nueva pantalla. En el extremo inferior izquierdo aparecen de nuevo las tres puertas, sólo que esta vez, la que corresponde a "ruinas" permanece siempre entornada, mientras las otras dos se muestran cerradas. Al pasar el cursor sobre ellas, se abren, e indican el destino. Este efecto se mantiene a la entrada de cada uno de los otros dos segmentos narrativos. El fondo de ruinas es la silueta de la ciudad de Bogotá, sobre la cual aparecen cuatro "botones". Al pasar el cursor sobre estos botones, una animación muestra la imagen de la mujer embarazada que "avanza". Es indudablemente una nueva sugerencia de continuidad, que aquí tampoco coacciona al lector. Al hacer clic sobre alguna de las cuatro imágenes de la mujer (ya el lector debe suponer que es Gabriella), se despliega una ventana que se superpone al fondo y que contiene un texto. Al abrir los cuatro textos, el lector se encuentra con la descripción del recorrido que Gabriella hace desde su apartamento hasta la habitación de Federico.

Al hacer clic sobre "mudanza", se abre una ventana que insinúa una habitación. Simultáneamente una animación permite hacer una panorámica del cuarto de Federico. El lector deberá pasar el cursor por el fondo de la pantalla para poder "encontrar" diversos objetos que surgen desde distintos lugares de la "habitación" de Federico (fotos, papeles, una gabardina, cachivaches, una mesa, etc.). Al hacer clic sobre cada uno de ellos, se superpone una ventana de menor tamaño que expone una secuencia de dos o tres textos. Al leer este conjunto de pequeñas secuencias el lector se entera de la labor de mudanza de Gabriella y de los recuerdos y reflexiones que le ocasiona el contacto con los objetos de Federico.

Al hacer click sobre "revelaciones", el ambiente de fondo de la pantalla se hace más oscuro, pero se puede comprender que se permanece aún en la habitación de Federico. El juego de encontrar objetos continúa, pero esta vez al hacer click sobre cada uno de ellos (una cinta de video, un libro, una pantalla de computador, un diskette, una carpeta de apuntes, etc.), surge una pantalla que se superpone a la del fondo y un letrero que narra brevemente el encuentro de Gabriella con cada objeto, y enseguida una indicación de secuencia. Esta es la sección donde está concentrado el material "audiovisual", aunque también hay texto para leer. Un video, música, algunos ruidos de fondo y voces, constituyen el ambiente narrativo

de esta parte. Obviamente, aparte de esa diferencia de contenidos, esta parte de la narrativa sugiere que la mudanza de Gabriella se ha convertido en un mensaje, en una revelación.

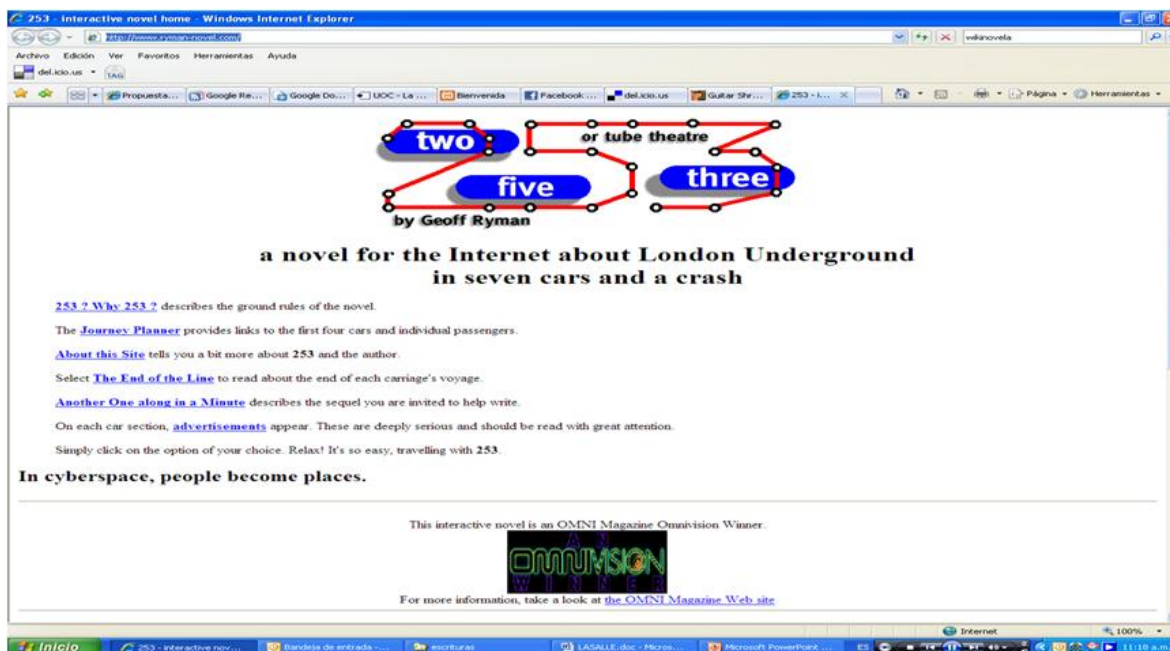
En revelaciones, se encuentran también las tres puertas, pero hay una cuarta puerta al extremo inferior derecho. Al pasar el cursor, esta puerta se entorna y al hacer click sobre ella, se abre una nueva ventana en la que aparece un "epílogo" de la historia, y la posibilidad de escuchar la voz de Gabriella. Un texto al final rueda automáticamente, indicando el final.

A manera de orientación para el lector se ofrece, en la pantalla principal, una descripción del proyecto y un mapa de los enlaces y de la estructura textual de la obra.

El hipermedia cuenta también con la posibilidad de que el lector participe de dos maneras concretas. La primera consiste en que puede realizar distintos recorridos por el hipermedia con la facilidad de salvarlos, es decir, que, de alguna manera, puede ahora "escribir", esto es, registrar, su versión personal de la historia. La otra es la invitación a "completar" la historia, enviando desde relatos o crónicas personales con el tema de la narración, hasta datos y ensayos sobre el ambiente que recrea la novela, esto es: los años setenta en Colombia. Estas contribuciones se pueden apreciar cuando se entra al "Libro de visitantes" (un foro en la red, configurado especialmente para la participación de los lectores de Gabriella).

253 or tube theatre¹¹

¹¹ Ver sitio en: <http://www.ryman-novel.com/>



Esta interesante propuesta de Geoff Ryman combina una historia atractiva y sencilla (el accidente de un tren subterráneo), con una interfaz amigable (un mapa que indica el lugar de los vagones del tren y algunos títulos sugerentes que impulsan a acceder) y un lenguaje sarcástico y burlón que intensifica su intención crítica.

Ryman llama a su texto "Una novela para el Internet acerca de un tren subterráneo de Londres con siete vagones que se estrella". En general, Ryman es muy explícito a la hora de conducir al lector por la lógica del hipertexto, pero esa labor de "conducción" es ingeniosa y lúdica, de modo que no se impone un tono serio o trascendental, y esto facilita que el lector sea orientado por las "instrucciones de uso" sin ningún acoso. A través de esta estrategia de presentación nos enteramos de la estructura del texto: Son 253 pequeñas historias, correspondientes a los 252 pasajeros (36 por cada vagón, 7 vagones) y el Conductor del Tren. Se puede acceder a las historias "entrando" a los vagones (en realidad, una tabla que presenta esquemáticamente la distribución de los asientos) y haciendo clic sobre alguno de los nombres que corresponden al pasajero ubicado. El nombre del pasajero siempre está acompañado de una indicación de su postura (de frente o de espalda) y de alguna frase que sugiere la historia. Cada historia refleja lo que está haciendo o pensando

cada persona, justo un minuto antes de ocurrir el accidente (del que ninguno se enteró previamente). De modo que tenemos simultáneamente, al menos 253 pequeñas historias

Así por ejemplo, en el vagón número siete se encuentran los pasajeros numerados desde el 182 hasta el 200. El nombre del 182 es Anthony Khan y el "título" de su historia es George y George. El número 183 corresponde a Georgina Havistock y su historia se sintetiza con el título: "Las malas maneras y Yesterdaze". Cada personaje se desarrolla con tres tipos de información: una descripción de su apariencia física, información sobre su carácter interno y finalmente se narra lo que piensan o hacen. El lenguaje es irónico y leve, pero con la intención de sorprender. En caso del ejemplo, pronto nos damos cuenta de la situación en que se encuentran Anthony y Georgina, su relación interpersonal y con la de otros pasajeros del vagón. Entre Anthony y Georgina, existe una especie de equívoco que tiene a Anthony molesto y a Georgina avergonzada.

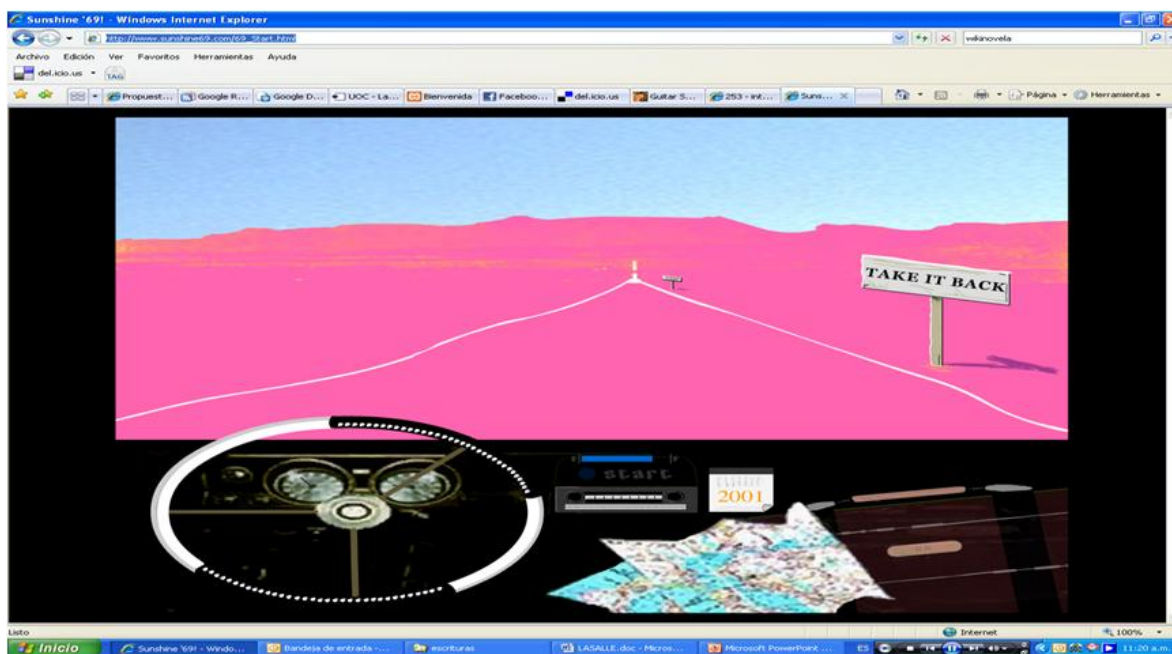
A medida que uno avanza (ordenadamente o al azar) por cada personaje, se va descubriendo una trama compleja de relaciones entre los pasajeros del tren. De manera que al final se tiene, efectivamente, una novela con muchas historias, muchos personajes y muchas relaciones. Ryman se burla de esta complejidad diciendo que es como jugar a un Dios (tanto el autor como el lector juegan a ser ese Dios Omnisapiente), que lo sabe todo; y de esta manera se anticipa a la posible crítica que se le podría hacer a su narración, en cuanto conserva el rol omnisciente del autor.

Constantemente se manifiesta el humor negro de Ryman, como en la lexia: "Imagine su publicidad en este espacio", que es una burla a la publicidad en Internet. Uno de los "anuncios publicitarios", por ejemplo, es sobre la novela misma, que se promociona proponiendo el slogan: "Impresione a sus amigos con esta novela". En la lexia: "Another one along in a minute", el autor propone al lector que escriba su propia historia, pero lo hace diciendo irónicamente: "Dios es inagotable o los múltiples autores", una especie de burla a la idea de una hiperficción colaborativa. De cualquier modo, la posibilidad de enviar un correo electrónico a Ryman, proponiéndole la historia está disponible.

Existen también dos "finales", uno corresponde a la escena que se ha estado esperando (lo que sucede tras el accidente) y otro que corresponde al "cierre de la lectura", ambos redactados con ironía también.

En general, el texto es a la vez ingenioso, amigable y contundente, así como impresionante es el trabajo de entramado de la historia. Esta hiperficción demuestra básicamente dos cosas: que se pueden desarrollar historias con esquemas y estructuras relativamente sencillos y que la introducción al medio y a su estética no tiene por qué ser un trauma para los lectores.

Sunshine¹²



En la primera página de este interesante hipertexto de ficción hay cuatro secciones: en la parte superior está el título de la obra; enseguida, la interfaz gráfica, que representa la vista desde un automóvil convertible. Al fondo se aprecia el puente Golden Gate sobre la bahía de San Francisco. Dentro del automóvil vemos un calendario de 1969 abierto, un mapa, la radio y un maleta. Debajo de la imagen se ofrecen cinco enlaces: calendario, radio, mapa,

¹² Ver sitio en: http://www.sunshine69.com/69_Start.html

maleta y pájaros. Este último lleva a una detallada lista de acontecimientos del segundo semestre de 1969 (tomada del texto *Día a día: los Años sesenta* por Thomas Parker y Douglas Nelson), que su vez nos conduce a fragmentos de la hipernovela.

En la tercera sección, inmediatamente debajo de la gráfica, hay una introducción verbal. En realidad es la invitación del lector iniciar un viaje tanto espacial como temporal y afectivo, para el cual se han preparado varias facilidades: una es el calendario, que ayuda a pasear por el segundo semestre de 1969. Otra es el mapa, que despliega el detalle cartográfico de la Bahía de San Francisco. La maleta también sirve como acceso a la historia. En ella se encuentran los trajes de 8 personajes. La radio también puede ser pulsada y entonces se despliega una doble columna: en la izquierda, los títulos de canciones de la época que se pueden escuchar, si se cuenta con el programa adecuado; en la derecha enlaces a historias relacionadas con la música.

Finalmente, están los créditos, una invitación a agregar la propia historia y cuatro íconos para empezar el viaje.

Si el lector escoge el calendario, tendrá a la mano las tablas, día a día, de los siete últimos meses del año 1969. En cada celda hay un título sugerente o un ícono. Al hacer click en alguno, se despliega un fragmento de la novela. Cada fragmento consta de un texto con enlaces (a través de los cuales es posible navegar por toda la obra, aún sin ayuda de la interfaz gráfica) y una ilustración. Si el lector escoge la gente, se encontrará con enlaces a los distintos personajes, los cuales están descritos por sus trajes y estos a su vez llevan a historias. Si se escoge mapa será posible entrar a diversos fragmentos de la historia relacionados con el personaje dueño del traje.

Es posible entonces navegar a través del tiempo (fechas), o de las historias o de los personajes. Y siempre estará a la mano la posibilidad de acceder a las otras facilidades de navegación. Obviamente, a pesar de la facilidades, la historia sólo se puede construir en la medida en que se avance por la red de relatos. Poco a poco va surgiendo una trama que nos narra la aventura, peripecias, historia y sentimientos de estos ocho personajes, reunidos por circunstancias especiales y cada uno con su perspectiva de vida. El relato es una buena

oportunidad para repasar este momento tan especial de la historia norteamericana, con el florecimiento del hippismo, los problemas de la droga, los avatares en Vietnam, etc. En un lenguaje que refleja el sociolecto de los jóvenes de la época, fresco y divertido.

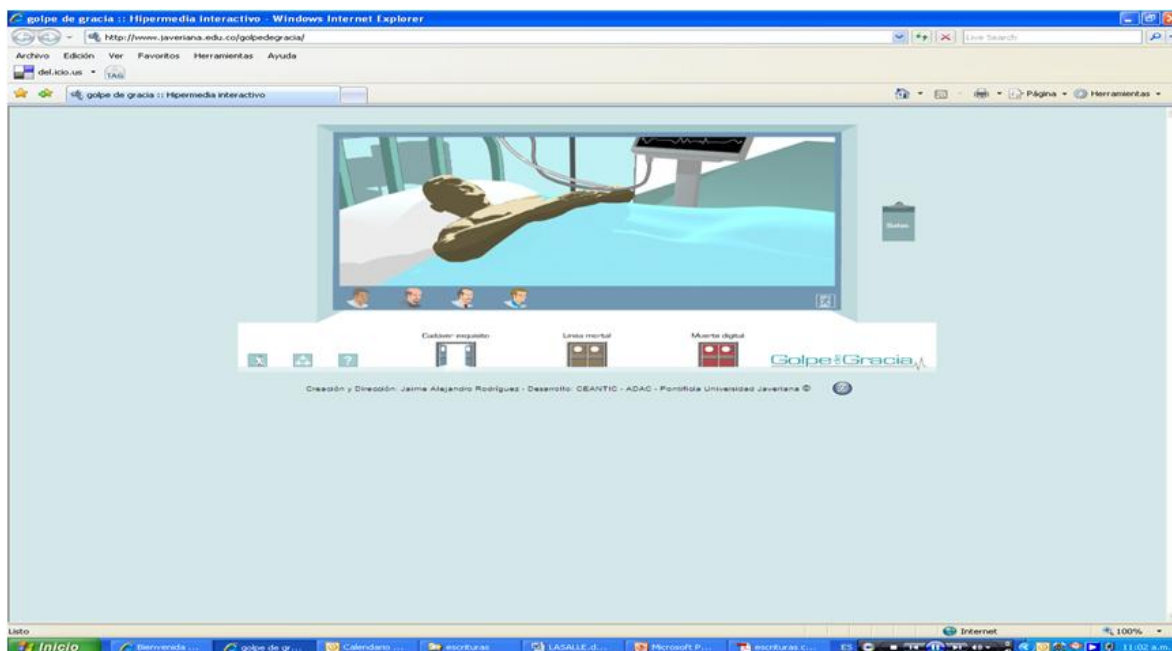
Los gráficos están muy bien diseñados y dan una sensación de acompañamiento que hace que la lectura del texto no sea para nada una labor pesada o aburrida. La música puede acompañar la lectura sin seguir un orden obligatorio. Sólo en las escenas donde se alude a la canción hay una relación estricta entre texto y música.

Finalmente, la opción de hacer parte del libro de invitados es una estrategia interesante de participación, pues el autor invita a agregar historias, reflexiones, anécdotas, experiencia que tengan que ver con el objeto central de la obra: el segundo semestre de 69, un momento en que la historia del mundo cambia.

Sunshine´69 es un hipertexto de ficción que aprovecha muy bien las posibilidades del medio y que cumple a la vez con el cometido literario de conocer una historia marginal, pero simbólica y a la vez divertida. Una red compleja de relatos que sin embargo satisface sin muchas complicaciones al lector.

Golpe de gracia¹³

¹³ Ver sitio en: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>



Golpe de gracia es un multimedia interactivo, dispuesto para Internet (hipermedia), que combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación, y que narra la historia de un personaje que sufre una experiencia de “casi muerte”, situación que se utiliza como metáfora de la transición cultural contemporánea.

El multimedia está compuesto por tres “mundos narrativos” (*Cadáver exquisito*, *Línea mortal* y *Muerte Digital*) y cuatro “salas de profundización” (juegos, lectura, estudio, construcción) Propone diversos grados de interacción que van desde tomar decisiones para realizar los recorridos hasta la construcción colectiva de texto, pasando por la participación en varios juegos interactivos.

Golpe de gracia es también un dispositivo de sensibilización, dentro de una estrategia pedagógica y comunicativa que busca la construcción colectiva de conocimiento. En ese sentido, cada mundo del multimedia promueve dicha construcción articulando su propio escenario - interfaz al desarrollo de una o varias acciones, a las estrategias de fomento de la interacción y del juego, a los resortes dramáticos (orientados a motivar la participación del usuario) y a un ambiente “enciclopédico” que facilita la contextualización y la profundización en los diversos temas y asuntos propios del relato.

Así, por ejemplo, en el primer mundo del relato, la sensibilización se garantiza en la medida en que el usuario hace su recorrido “completo”, es decir asumiendo todas las opciones, así:

1. Al observar y presenciar las visitas, reconoce la situación “dramática” que se le ofrece (animadversión contra un personaje) y decide intervenir, escribiendo su propio reproche. Como recompensa, puede acceder al contexto de la relación personaje-visitante (capítulo de la novela, titulado: “Coordenadas imprevistas de la muerte”)

2. Al completar el recorrido por las visitas a los cuatro personajes, el usuario debe reconocer un segundo nivel de relación, el nivel temático sugerido (en este caso: las formas autoritarias modernas). El usuario que hace el recorrido completo accede a un juego: “El cadáver exquisito”, tras el cual puede continuar el trayecto.

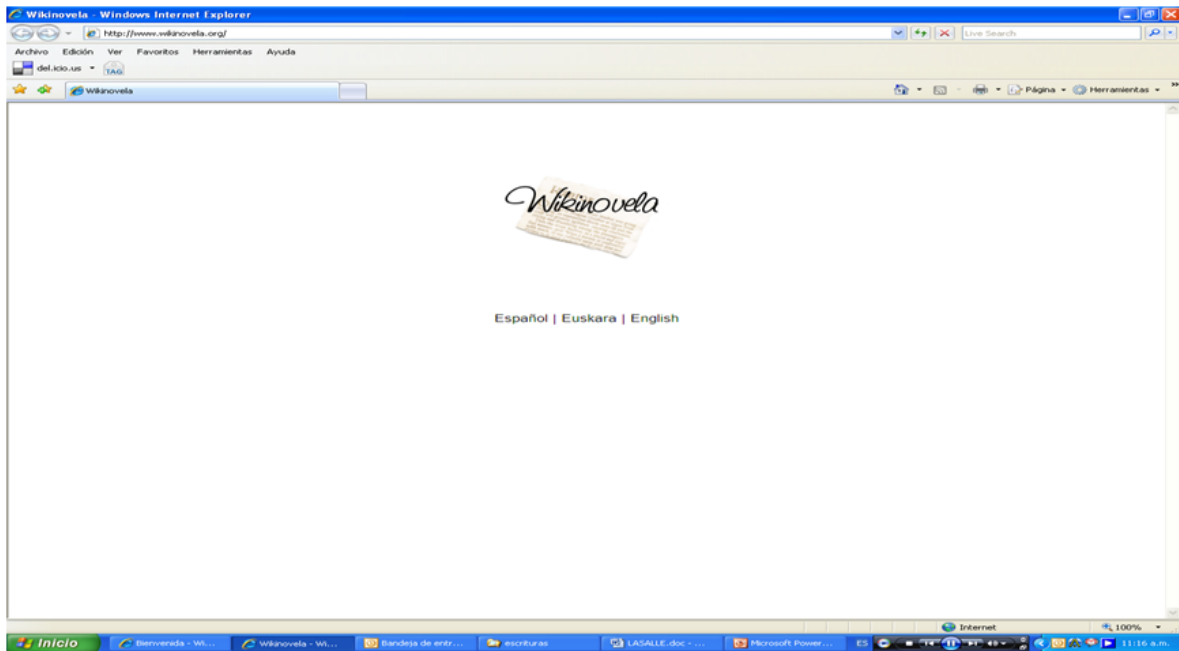
3. Una vez que ha reconocido el mundo (sus características, sus exigencias, sus sugerencias) y ha intervenido (optando, jugando, etc.), el usuario está preparado para “profundizar”, y para ello se disponen textos ensayísticos sobre temas como la vejez, la enfermedad y la autoridad, donde se promueve la opinión e intercambio.

Ahora, en realidad sólo el paso completo por los tres mundos le garantiza al usuario una completa sensibilización al tema y lo prepara para La construcción colectiva de conocimiento

Toda esta estrategia no afecta el carácter estético de la obra. Más bien potencia sus funciones: desde el puro entretenimiento hasta la función pedagógica-epistemológica, pasando por la oportunidad para el debate y la intercomunicación.

Wikinovela¹⁴

¹⁴ Ver el sitio de wikinovela en: <http://www.wikinovela.org/index.php/Portada>



Patricia Fernández y Santiago Pérez Isasi de la Universidad de Deusto (País Vasco), diseñaron y desarrollaron una estrategia muy bien coordinada para poner en marcha un proyecto de creación hipertextual colectiva y multilingüe, abierto al público, que se anunció como una “primera edición” limitada en el tiempo entre el 24 de abril de 2006 y el 24 de julio de 2006. La Wikinovela se ofreció al público, bajo estas condiciones de colaboración:

- modificando (para mejorarlo) el texto propuesto por otros autores
- continuando cualquiera de los inicios propuestos
- proponiendo ramificaciones del argumento a través de la creación de enlaces.

El objetivo central del proyecto radicaba, en poner en escena distintos componentes lingüístico-literarios y de las TIC aplicados al hecho narrativo:

- la creación colectiva por medio del formato wiki, que permite una colaboración on-line directa e inmediata entre autores
- la hipertextualidad, es decir, la ruptura de la linealidad por medio de las nuevas ramas que generan los hipervínculos

- y el multilingüismo, para fomentar la interacción y el intercambio entre distintas lenguas y culturas, y potenciar el tejido de una red de comunicación entre creadores de diversas procedencias

Los resultados fueron impresionantes y generó una comunidad de escritores que periódicamente realizaban sus aportaciones desarrollando el argumento central y creando múltiples ramificaciones a las distintas versiones. Es tal vez el antecedente más importante del modo colectivo de narrar, pues además está completamente documentado¹⁵

Literatrónica¹⁶



¹⁵ Vea el reporte del proyecto en:

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=658&llengua=es>

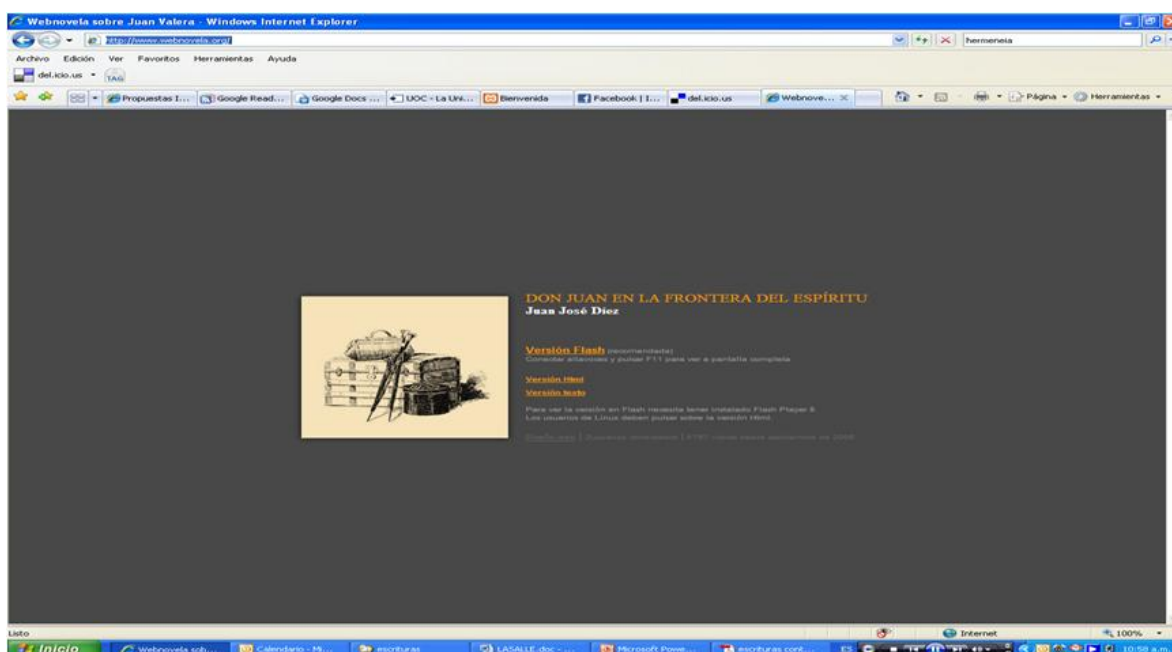
¹⁶ Ver el sitio de Literatrónica en: <http://www.literatronic.com/>

Literatrónica es una plataforma construida como parte del proyecto de investigación de doctorado de Juan B. Gutiérrez sobre modelación matemática de espacios narrativos y que busca una forma apropiada de expresión para la literatura a través de Internet. desde el punto de vista del usuario genera la sensación de estar interactuando con un ser autónomo, pues como la define su creador, Literatrónica es una entidad artificialmente inteligente que diseña un libro de ficción específico para cada lector basado en la interacción que éste haya tenido con el sistema, configurando lo que allí se llama narrativa digital adaptativa, esto es "una forma de escritura y lectura en la que los vínculos en el texto llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya leído antes".

Si bien se trata de una plataforma más de lectura que de escritura, tiene el potencial de convertirse en un dispositivo para la promoción de ejercicios colectivos

Otros sitios

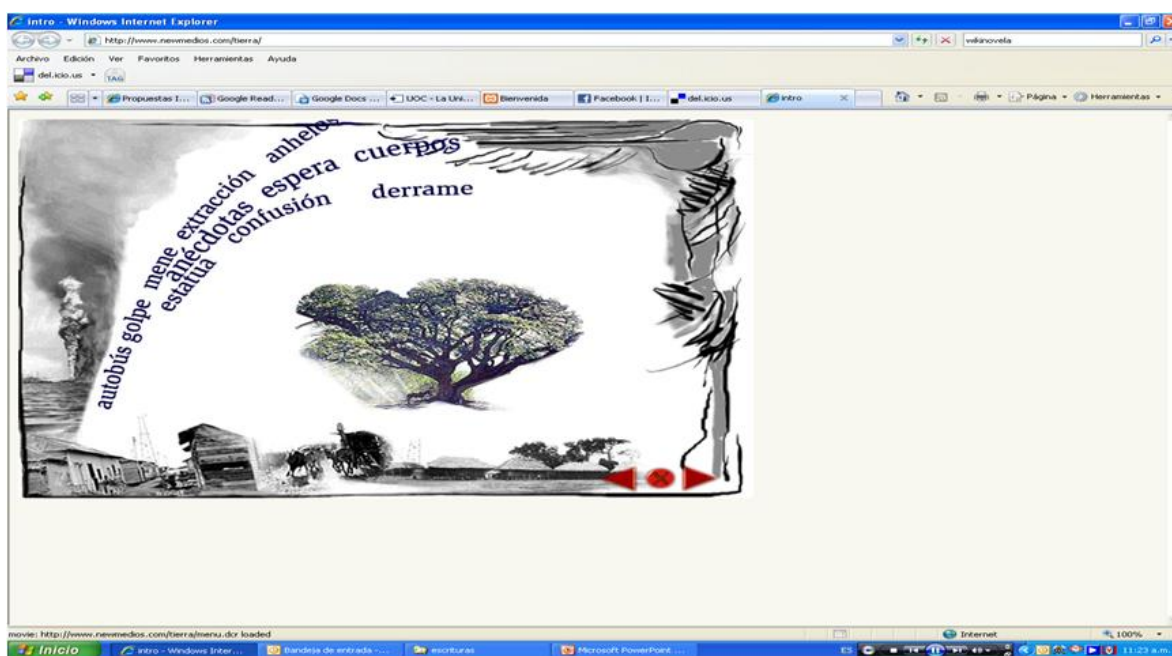
Don Juan en la frontera del espíritu¹⁷



¹⁷ Ver sitio en <http://www.webnovela.org/>

Juan José Díez, autor de esta obra, propone el término Webnovela para definirla. Se trata de una novela histórica que se expande siguiendo un particular sistema de enlaces: los de color azul contienen archivos musicales, aquellos que van seguidos de puntos suspensivos conducen a subtramas de la novela, los demás conectan o bien con páginas externas o con imágenes y documentos relevantes en la narración

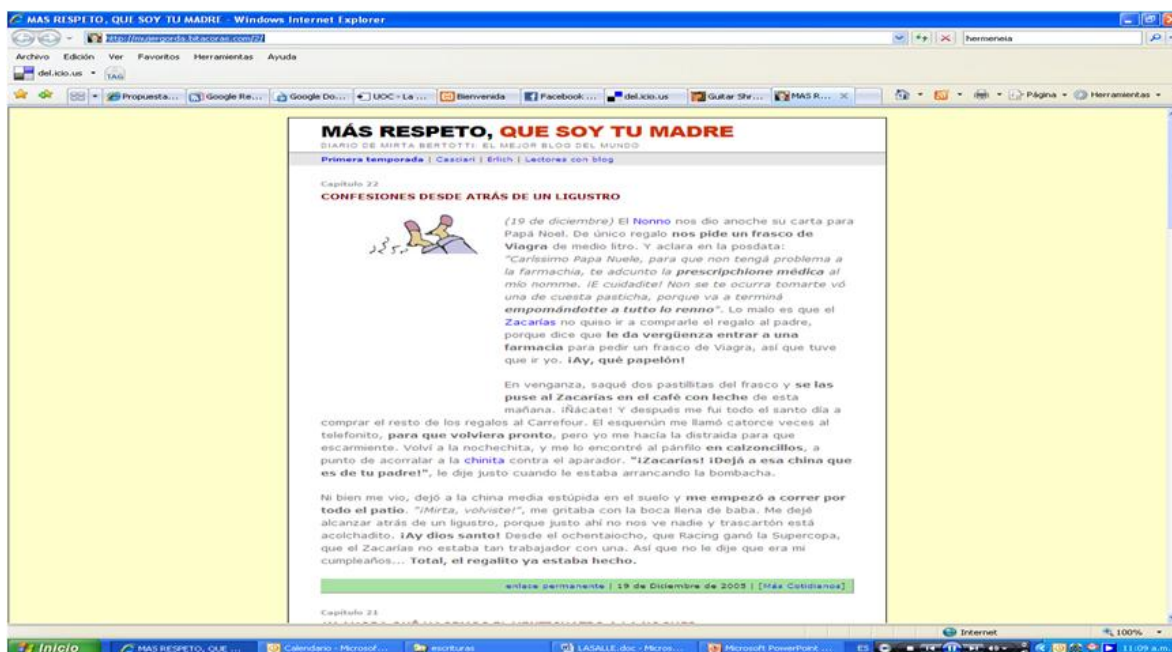
Tierra de extracción¹⁸



Es una novela que narra la irrupción de una empresa petrolífera en las selvas venezolanas a través de seis historias diferentes y breves. Se compone de 60 capítulos. El lector debe armar un puzzle, cada capítulo se presenta independientemente, aunque al mismo tiempo es pieza de un todo. Una de las maneras de recorrer la novela es mediante el uso de un “mapa”, donde cada posición ofrece pistas para alcanzar el sentido de la historia, pero también se navega por medio de secuencias sincrónicas y diacrónicas, mediante hipervínculos verticales y horizontales. Los enlaces conectan con animaciones visuales, sonoras y textuales, que conforman planos narrativos paralelos pero interconectados.

¹⁸ Ver sitio en: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/

Más respeto que soy tu madre¹⁹



Fue primero el Diario de una mujer gorda, un blog de ficción escrito en 2003/2004 con entradas publicadas semanalmente. A Mirta Bertotti, un ama de casa argentina de cincuenta años, se le cae el mundo encima cuando la crisis económica de 2001 desbarranca a su familia, desde la clase media, a la pobreza absoluta. Un marido desocupado, tres hijos adolescentes con problemas, un suegro drogadicto y la llegada de la menopausia hacen que su vida se convierta en un infierno.

Storyspace de Eastgate²⁰

Eastgate es tal vez uno de los portales más antiguos sobre producción y reflexión en torno al hipertexto. Desde el comienzo ofrece una herramienta para escritura hipertextual: el Storyspace, utilizada por algunos de los pioneros de la hiperficción (Joyce, Moultrough,

¹⁹ Ver sitio en: <http://mujergorda.bitacoras.com/2/>

²⁰ Ver sitio de Storyspace en: <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>

Bolter). La herramienta ha evolucionado y ofrece ahora la posibilidad de publicar sus resultados fácilmente en la Web. Aunque su diseño y filosofía está orientada a la escritura de autor, puede ser usada para proyectos colectivos.

Mapa Interactivo de México DF²¹

Este proyecto tiene una trayectoria bien interesante. Comienza como la digitalización de un antiguo mapa de la Ciudad de México del siglo XV, pasa por la exposición del archivo digital en museos, se desarrolla como performances interactivos en muestras de arte interactivo y culmina en la producción de una plataforma para Internet a donde son invitadas personas que quieran narrar de distintas formas, historias sobre calles y monumentos representados en el mapa. Constituye un interesante antecedente de las posibilidades de narrar colectivamente, aunque limitado por dos condiciones: no es una plataforma abierta y la narración que se desarrolla es más una acumulación de "historias" por parte de los colaboradores que una acción colectiva. Su potencial, sin embargo, es muy importante por dos razones: su alta multimedialidad (hay allí textos, fotografías, videos) y el motivo mismo de "narrar el espacio" (en este caso, histórico), es decir de poblarlo con objetos digitales

Wordtoys²² y Niño burbuja²³ de Belén Gache

Los ejercicios narrativos de Belén Gache tienen dos características muy importantes: están soportados por una base teórica muy sólida (la teoría de los mundos posibles aplicada a la

²¹ Ver sitio en: Ver el sitio del Mapa interactivo en:

http://systems-of-representation.uiah.fi/map_of_mexico/mapview/mom2

²² Ver el sitio de Wordtoys en:

<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm>

²³ Ver el sitio de Niño burbuja en: <http://www.bubbleboy.findelmundo.com.ar/>

literatura) y muestran una creativa exposición de motivos narrativos. Efectivamente, en Wordtoys, podemos encontrar desde un inventario de las figuras literarias dedicadas a las mariposas, hasta el sugerente idioma de los pájaros. Como narrativa digital explota muy bien el medio (animaciones, audio, hipertexto) y despliega una sensibilidad especial. En Niño burbuja, Belén a propuesto un mecanismo de escritura mediante el weblog. En ambos resuena la posibilidad de lo colectivo, posibilidad que tal vez tenga sólo un límite tecnológico.

Otros proyectos

Existen muchos otros sitios y propuestas que podrían completar el estado del arte de la narración colectiva. IconTown²⁴ por ejemplo, se anuncia como un proyecto internacional donde cada estructura es una contribución de gente que desarrolla íconos. Se llama así mismo Villa Pixel o Ciudad virtual y se invita a las personas a convertirse en "ciudadano". La idea es construir colectivamente una ciudad de íconos y para ello se establecen ciertas condiciones de participación.

Un proyecto interesante es el llamado por Libro flotante²⁵, una web que se ha creado para que sus usuarios "puedan aportar sus propios fragmentos de un libro que queda abierto para que cada versión apócrifa pueda considerarse parte de ese libro". El proyecto promueve, pues, al estilo de las fans fictions, la escritura apócrifa, la oportunidad de incluir y crear nuevos fragmentos de una obra, escribir y reescribir los textos de un libro "desaparecido".

Los mundos virtuales (llamados también metaversos) son otro tipo de proyectos que podrían caber en la categoría de narrativas colectivas. El más promocionado es Second life (SL)²⁶, un mundo virtual 3D creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. SL es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y que puede ser jugado a través de Internet. Este programa proporciona a sus usuarios o "residentes" herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado

²⁴ Ver <http://www.icontown.de/>

²⁵ Ver <http://www.libroflotante.net/intro.htm>

²⁶ Ver <http://secondlife.com/>

real. SL responde a la idea un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds²⁷, Habbo²⁸, Los Sims²⁹, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse

El sitio Cibertextualidades³⁰, del centro de investigación del texto informático y cibercultura de la Universidad Fernando Pessoa, constituye un ejemplo de plataforma "académica" y de actividad cibertextual que se encamina a la investigación y a la producción multimedial de carácter interartístico e interdisciplinario.

Finalmente, reseñamos dos proyectos: el Creador de personajes de Janet Murray y el ambiente autorial de generación de historias interactivas de Lakshmi Jayapalan. El primero: CharacterMaker³¹ es un proyecto de investigación derivado de la creencia de Murray de que el poder de procesamiento del computador debe ser puesto en manos de los escritores. Este programa permite a los usuarios crear, probar y correr personajes interactivos basados en Web que pueden llevar una conversación en la tradición de Eliza³² (el programa de computador que conversa con uno).

Por su parte Wide-Ruled³³ es una herramienta gráfica de autoría que permite a no programadores modelar sus reflexiones y metas para una historia. Está basado en el programa Universe, diseñado inicialmente para programar operas. El programa corre con máquina Java.

Conclusiones

²⁷ Ver <http://www.activeworlds.com/tour.asp>

²⁸ Ver <http://www.habbo.es/>

²⁹ Ver http://www.los Sims.ea.com/pages.view_frontpage.asp

³⁰ Ver <http://cetic.ufp.pt/cibertextualidades/>

³¹ Ver <http://laci.gatech.edu/cmaker/index.html>

³² Ver <http://www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html>

³³ Ver http://idt.gatech.edu/ms_projects/ljayapalan/

Las expresiones narrativas se han fortalecido. Han emergido nuevas pragmáticas, nuevos estilos, nuevas expresiones. Han encarnado viejos sueños (más allá del libro). Se fortalece la creación colectiva

Como el arte de la cibercultura en general, la narrativa del ciberespacio se beneficia por tanto por la posibilidad renovada y fuerte de la creación colectiva, como por el auténtico empoderamiento del usuario de las tecnologías

Sin embargo, estamos en una fase de experimentación, consolidación y estandarización. Se requieren nuevas pedagogías, se requieren también acciones más agresivas (ciberactivismo) para que lo verdaderamente importante: el borramiento de la frontera: productor/consumidor se alcance

Bibliografía

Calvino, Italo (1989). Seis propuestas para el próximo milenio. Madrid: Siruela

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

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

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 diigital. Barcelona: Anthropos.

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.

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

Rodríguez, Jaime Alejandro (2004). El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Editorial Libros de arena

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

El desarrollo de la minificción digital en una plataforma para la creación colectiva como narratopedia

Por: Henry González Martínez

PENDIENTE

El relatweet: un mosaico narrativo con teselas de 140 caracteres

Por Juan Andrés Muñoz

Introducción: Presentación

Desde que existe el hombre, un ser social por naturaleza, existe la idea de colaboración, de trabajar juntos para conseguir un fin que, por cuenta individual, sería difícil de lograr. Se aprecia en los primeros testimonios del arte rupestre, en cuevas como las de Lascaux, en Francia, en las que aparecen grupos de humanos cazando animales. Desde entonces, los hombres colaboran en actividades que van desde las más primarias, como es el conseguir el sustento, a las más elevadas, como es el arte. Las nuevas tecnologías han abierto una nueva veta de posibilidades de colaboración que hace unos años no se podían imaginar. Internet permite conectar a millones de personas, separadas por miles de kilómetros, inmersas en culturas diversas, y facilitar esta colaboración, que se ha hecho aún más accesible con herramientas como las redes sociales y otros instrumentos como los wikis.

En esta idea de colaboración propiciada por la tecnología se inserta el "relatweet", un experimento narrativo que buscaba explorar la posibilidad de crear orgánicamente un relato coherente a partir de fragmentos narrativos de menos de 140 caracteres a través de la red social Twitter. De Twitter, me llamaba la atención su compleja simplicidad y su enorme potencial creativo, siguiendo la idea de Dom Sagolla (2009) de que "al unir @menciones (y #hashtags en algunos casos), Twitter es la forma más fácil y rápida de producir hipertexto. Hay que recordar que las redes de datos móviles son omnipresentes en Estados Unidos y Europa, por ejemplo, pero el mundo en desarrollo estará limitado a los SMS durante algún tiempo en el futuro" (p. 71).

Aunque no se concibió como un experimento científico, había una hipótesis clara, y es que se puede crear un relato coherente utilizando Twitter. El resultado así lo demostró, aunque para ello hubo que ejercer una autoridad narrativa o criterio editorial. Sin embargo, el objetivo no era obtener datos cuantitativos ni manipular variables, ni siquiera replicarlo. Fue simplemente la encarnación de una inquietud.

El relatweet se inspiró en cierta medida en el juego del "cadáver exquisito" de los surrealistas de los años 20, cuando figuras del arte y la literatura como Yves Tanguy, Jacques Prevert, Benjamin Peret, Chateau Yquem y André Breton se juntaban para divertirse con sus ocurrencias. El "cadáver exquisito" era una técnica de creación artística colectiva en la que cada individuo aportaba secuencialmente su composición, siguiendo unas reglas acordadas por el grupo. Para ello, por ejemplo, cada uno tomaba un papel y a continuación escribía su respuesta a una instrucción, por ejemplo, "escribir un artículo", "escribir un sustantivo", "escribir un verbo", etcétera. Luego, doblaban el papel para ocultar lo que acababan de escribir y lo pasaban a otro. Después de la siguiente instrucción, volvían a escribir una respuesta, doblaban de nuevo el papel y lo pasaban a otro, y así hasta terminar las instrucciones. Al final, se leía en voz alta el resultado de la composición, que a veces también utilizaban como el principio de una narración o relato. A aquellos surrealistas les unía el inconformismo y el desprecio de toda norma, así como un gran sentido del humor. Cuenta Bretón (1930) que "con el Cadáver Exquisito teníamos a nuestra orden una forma infalible de mantener en suspenso el intelecto crítico y de liberar completamente la actividad metafórica de la mente" (p. 5-7)

En su libro "140 characters, a style guide for the short form", Sagolla también relaciona las posibilidades de Twitter con el Oulipo, acrónimo del francés *Ouvroir de Littérature Potentielle* (taller de literatura potencial) y que se define como "una agrupación informal de escritores que crean obras de arte utilizando técnicas de escritura con limitaciones" (76), limitaciones que, precisamente, son las que generan la inspiración. En el caso del relatweet, el objetivo era el mismo: fomentar la creatividad de los usuarios a partir de las restricciones impuestas por una herramienta constreñida como es Twitter. Como dice el profesor José Luis Orihuela en el prólogo del relatweet, "a medio camino entre la narrativa y los juegos se va construyendo el territorio de la hiperficción: el ámbito de los nuevos géneros alumbrado por las sinergias emergentes entre textos, autores y tecnología... El resultado ha sido un relato, seguramente surrealista, pero que nos da pistas acerca de las posibilidades y las limitaciones de la llamada inteligencia colectiva aplicada a la creación de ficción".

Cómo surgió la idea

La génesis del relatweet la conté en una entrada que publiqué en mi blog, www.allendegui.com, el 30 de noviembre de 2009 y que reproduzco a continuación:

Hace unas semanas, dando saltos sobre una cama elástica, se me ocurrió la idea de escribir una novela con la colaboración de la twitosfera, un ejercicio cooperativo a gran escala para crear un gran relato a base de mensajes de menos de 140 caracteres. Dejé reposar la idea, porque cualquier cosa que se conciba botando sobre una cama elástica es susceptible de ser fruto de un cortocircuito cerebral.

Así que después de darle vueltas, creo que vale la pena intentarlo, aunque bajando las expectativas. En lugar de una novela, voy a proponer crear un relato a través de Twitter. Propondré un tweet inicial para que despierte la imaginación y cada uno escriba los subsiguientes, hasta llegar a un final. Para que vuestros tweets formen parte del relato, deberán llevar el hashtag #relatweet, y antes de escribir uno, tendréis que leer los anteriores para seguir el hilo argumental. Podéis escribir cuantos tweets queráis. Al final de cada día, recopilaré todos en mi blog, y ahí se irá acumulando el relato. Cuando lo terminemos, lo publicaré en un documento pdf para goce y disfrute de toda la twitosfera.

Para facilitar el seguimiento diario, os recomiendo que hagáis un "saved search" del hashtag #relatweet y así podréis ir viendo los tweets que se han publicado. Pues nada, ahí lanzo la apuesta. Espero que salga adelante. Será muy interesante ver el rumbo que sigue el relato. Ahí va el tweet inicial:

Se despertó sobresaltado, sudoroso entre un hojaldre de sábanas. Extendió la mano, y a tientas encontró el frasco con su pastilla #relatweet.

Como explica la entrada, la idea original era crear una novela, pero al reflexionar sobre las implicaciones que eso tendría lo descarté. Por un lado, requería un altísimo compromiso de participación de los lectores del que no tenía una certeza; por otro, suponía un enorme desafío de organización, muy prolongado y que, con el paso del tiempo no haría más que complicarse; y además, por las propias características de Twitter se haría difícil el seguimiento de los tweets y correría peligro la coherencia de la narración.

El desarrollo del relatweet

La primera jornada del relatweet fue un éxito de respuesta y participación, con un total de 52 tweets. Así lo describía en otro post al día siguiente:

Empezó como un experimento incierto, pero el relatweet se está poniendo interesante. Acabo de hacer la consolidación del primer día de colaboraciones y ha salido un texto bastante coherente. Aquí lo podéis leer. Tuve que eliminar un par de tweets que quedaban fuera de la línea argumental y por ello pido disculpas a los que los escribieron. También hice ediciones mínimas para poner comas, puntos y tildes. Pero el resultado ha sido mejor del esperado. A todos os doy las gracias por la colaboración. La clave será mantener el compromiso durante los próximos días.

Si seguimos a este ritmo, podríamos llegar a tener una novela. Una observación. He detectado cautela a la hora de hacer avanzar el relato. No tengáis miedo a mover la línea argumental hacia donde se os ocurra. Ni tampoco escribir dos, tres o más tweets consecutivos. Es parte del experimento. También es importante leer bien los tweets previos antes de escribir uno, y mantener una visión de conjunto del relato. Mucho ánimo y a seguir escribiendo.

Las claves del éxito inicial estuvieron en la novedad y propuesta del proyecto, en la labor de promoción que hicieron algunos usuarios de Twitter con un alto volumen de seguidores, como es el caso de @jlari, quien incluso publicó una entrada en su popular blog www.ecuaderno.com, y en la calidad de los primeros tweets, que hacían presagiar un interesante relato. En la segunda jornada, el nivel de participación cayó ligeramente a 45 tweets, una tendencia que se agudizó en el tercero, con 22 tweets, y me hizo temer por el futuro del relato, lo que precipitó la fijación de un plazo. Después del tercer día, éstas eran mis impresiones, el 3 de diciembre:

Acabo de publicar el tercer capítulo del Relatweet. La trama ha ido avanzado. Está siendo un experimento muy interesante y llegó el momento de ponerle un plazo para terminarlo. La idea es que este jueves escribamos el cuarto capítulo para rematar la historia el viernes.

A los que habéis colaborado con el relato, os animo a seguir haciéndolo. A los que todavía no han escrito nada, os invito a hacerlo de aquí al viernes. En la cabecera del blog he incluido un enlace al Relatweet para que podáis leer los tres primeros capítulos. Una vez terminado el texto, lo publicaremos en formato pdf para su distribución. Así que id pensando en un título y, los artistas, en una portada. Estamos en la recta final de un proyecto pionero.

Diariamente publiqué los capítulos consolidados, hasta llegar al viernes 4 de diciembre, en el que di el ultimátum:

Hoy viernes es el último día para terminar el relatweet. Los que no habéis participado tenéis vuestra última oportunidad de hacerlo e inscribir vuestro nombre en la historia de Twitter. Os dejo el primer párrafo y el enlace a lo que se lleva escrito para que os inspiréis en el final. Esta última invitación a participar animó a más gente y en total se escribieron 40 nuevos tweets con los que concluyó el relato. La gran dificultad de este último día fue poner el cierre al texto ya que ninguno de los participantes se atrevía a asumir esa responsabilidad, de ahí el final surrealista de "Terminálo vos", que no es más que un fiel reflejo de lo que fue la gestación y desarrollo del texto.

En un momento llegué a considerar hacer también una portada colaborativa para el relato, en la que cada tuitero fuera introduciendo cambios y modificaciones a un archivo gráfico original y que se fuera circulando por Twitter, pero la descarté por las dificultades técnicas que entrañaba y el retraso que podría implicar en la publicación del relato. También consideré lanzar un concurso en Twitter para que se presentaran ideas de portadas y que los propios participantes en el relato votaran su favorita, pero la idea quedó desechada igualmente por los mismos motivos. Al final, la diseñó mi hermano, el ilustrador Javier Muñoz.

Cómo se desarrollaron las reglas

Aunque la idea original del relato contemplaba unas reglas mínimas, esbozadas en el post original, la experiencia del primer día sirvió para afinarlas e incorporar algunas más, bien

por iniciativa del impulsor del relatweet, bien por iniciativa de los propios participantes. Aunque en un principio no tenía claro si sería necesario imponer un plazo (pues confiaba que el propio desarrollo orgánico del relato llegara naturalmente a un fin), la experiencia de los primeros días aconsejó limitarlo a una semana por tres motivos: en primer lugar, por la inversión diaria de tiempo que requería la edición y consolidación de los tweets en la línea argumental; en segundo lugar, para evitar que el relato languidciera y terminara muriendo sin llegar a un final; y tercero, para motivar a los lectores con una meta cercana y alcanzable, algo clave teniendo en cuenta el corto espacio de atención que tienen los usuarios de Twitter. Precisamente con ese objetivo, el de mantener el interés y el foco, realicé durante los cinco días que duró el relato una intensa tarea de promoción a través de tweets diarios que informaban del avance del proyecto y alentaban a participar, y con entradas en el blog en las que consolidaba las aportaciones del día para motivar a los participantes con algo tangible. También publiqué las actualizaciones en Facebook. Era fundamental que vieran que la narración prosperaba y tomaba forma.

Por su parte, los propios participantes crearon sus propias reglas, como repetir al principio de cada tweet las últimas palabras del anterior, para así explicitar la navegación y hacer inequívoca la línea argumental.

Como organizador del relato, y en cierta forma, quizás, contradiciendo el espíritu del relatweet, tuve que actuar en ocasiones para enderezar el rumbo narrativo porque, de una manera inconsciente, yo mismo me iba forjando una idea de hacia dónde iba el relato, siguiendo lo que Aristóteles llamaba "kata to eikos", según la necesidad interna de la obra. De ahí que, en algunas ocasiones, al detectar un tweet que podía "torcer" la línea argumental o poner en peligro la calidad literaria, actué escribiendo algún "tweet enderezador" para reencauzarlo.

Los propios usuarios se encargaron de rectificar el rumbo de la narración cuando alguno introdujo elementos confusos o incoherentes con el relato general, utilizando recursos narrativos como sueños para justificar salidas de la línea argumental.

Por otro lado, el carácter colectivo del relato hizo, por ejemplo, que los participantes fueran reticentes a introducir giros drásticos en la acción, posiblemente por miedo a condicionar demasiado una obra que se sentía como conjunta y de responsabilidad compartida. Esa reticencia a actuar con asertividad se reflejó a la hora de poner fin al relato, como si nadie quisiera ponerle punto y final al relato sin una sanción social, por lo que tuvo que ser el impulsor del relato el que también propiciara su conclusión después de que se cumpliera el plazo de cinco días.

La concentración de los participantes en el desarrollo de la trama hizo que se pasaran por alto aspectos narrativos tan elementales como el nombre del protagonista principal y a cambiarle el nombre a la protagonista en varias ocasiones. Además, se abren vías narrativas que luego se dejan abandonadas, quizás porque no todos los contribuyentes leían todos los tweets previos antes de aportar el suyo.

En algunos tweets queda patente la experiencia de los participantes y del propio medio en que se realizó, Twitter, con numerosas referencias y alusiones a las redes sociales y a la tecnología: "Encendió su blackberry y en Twitter anunció que comenzaba una nueva obra que pondría fin a una sequía creativa de varias semanas".

La localización geográfica y la diferencia horaria de los colaboradores dificultó la participación y el seguimiento del relato. Unos escribían por la mañana, otros por la tarde o por la noche, según su localización geográfica y sus hábitos de uso de Twitter, de tal manera que cuando regresaban al día siguiente para participar de nuevo en el relato, se encontraban con una situación narrativa muy diferente, y ante unas expectativas distintas. Precisamente en estas asincronías y circunstancias diversas reside parte del interés de la experiencia del relatweet. Por las características del relatweet, los usuarios pueden escribir sentados en una computadora en el trabajo, o en casa, o bien desde su teléfono móvil mientras caminan por una calle de una gran ciudad, o mientras esperan una cita en el dentista, o en el cuarto de baño... Esto genera un sistema con una dinámica muy interesante, ya que el autor o los autores no están limitados geográficamente a un escritorio, o mentalmente en una actitud de creación literaria, con un propósito definido, como ocurre

tradicionalmente en la creación literaria, sino que están inmersos en actividades distintas, condicionados por unas circunstancias de espacio y tiempo muy diversas y que repercuten en los textos que producen. Y no sólo eso. Como se trata de una obra colectiva, esas situaciones, circunstancias o estados de ánimo de cada autor concreto, repercuten en el resto de colaboradores, que se inspiran en lo que ha escrito en otro, sumándole su cúmulo de circunstancias. Al final, el producto es resultado de un gran número de variables, que podrían haber sido muy distintas de iniciar el relato en un punto en el tiempo diferente. momento diferente. Si el relatweet hubiera comenzado otro día, a otra hora, en otra semana, podemos decir que el resultado hubiera sido muy distinto al que finalmente resultó. Un mismo tweet original, expuesto ante cientos, o miles de lectores potenciales puede producir una reacción completamente distinta según las circunstancias de cada uno. Al llegar a tanta gente, alguno puede sentirse directamente interpelado por el contenido de los tweets, quizás porque desentierra o evoca alguna experiencia personal pasada, o activa una respuesta en su cerebro, y eso condiciona el resto del relato, lo dinamita. Y ahí radica el interés de esta forma de creación.

Desde otro punto de vista, el relatweet es también una experiencia muy rica por el manejo del lenguaje. Gracias a la diversidad de los colaboradores, el relato incluyó expresiones y modismos propios de los distintos castellanos de Iberoamérica, así como distintos registros del lenguaje según la clase social y la formación de los participantes. Una análisis más profundo de este aspecto queda fuera del enfoque de este capítulo.

Los participantes: su motivación y el resultado

En la elaboración del relatweet, participaron 39 usuarios de Twitter de al menos siete países: Argentina, Chile, Ecuador, España, México, Perú y Venezuela. El relato comenzó a escribirse el 29 de noviembre a las 11:11 PM y se terminó a las 7:19 PM del 4 de diciembre, y en total se utilizaron 214 tweets para completarlo.

Más de seis meses después de la experiencia se envió un cuestionario a cada uno de ellos sobre los motivos que los animaron a tomar parte y sobre el resultado final, entre otras

cosas. Las respuestas que dieron son muy ilustrativas y aportan luces sobre el conjunto del relato.

Sobre la motivación, varios usuarios mencionaron la afición a la escritura y el interés por crear algo colectivo, por sentirse parte de una iniciativa grupal. @Dlopezmirantes dijo que "es impresionante cómo personas alejadas miles de kilómetros unas de otras y con escaso o nulo contacto anterior al relato pueden crear algo coherente e interesante". Para @sintomatico, la motivación vino de "la idea de sentirse creador de algo, y de hacerlo de forma conjunta: la idea de sentirse parte de un grupo".

A otros les llamó la atención el aspecto de desafío, al utilizar una herramienta nueva y con limitaciones para crear algo coherente ("Me pareció casi imposible de sacar adelante. El casi me sedujo", como dijo @DanielHeras); o la curiosidad propia de un experimento (@jlmejia: "Quería ver cómo andaba un relato así. Soy bastante desconfiado de las creaciones colectivas y quería ver qué tanto se complicaba o desvirtuaba el texto", o @sanchez_josemi: "por saber cómo respondería otra persona a una situación creada por mí"), o el participar en algo original y novedoso o incluso el aspecto más lúdico de pasatiempo y diversión.

La segunda pregunta del cuestionario era sobre qué aspecto de la experiencia les había llamado más la atención. Para la mayoría, lo más sorprendente fue el alto nivel de participación, la diversidad, la calidad y originalidad de algunos de los "tweets" y la integración de cada una de las partes en el todo de una forma más o menos coherente.

Otro aspecto que se destacó fueron los cambios drásticos y repentinos en la narración, como explicó @pepeveron: "la historia daba excesivos bandazos, creo que debido a que en el mismo momento se escribían posibilidades diferentes y después había quien seguía un hilo u otro... hasta que se recomponía la cosa". También es interesante la respuesta de @sintomatico, que destaca "la actitud de los participantes. Lo poco que importaba el personaje principal. El protagonista al final era un millón en uno, por eso su historia en el fondo no era importante, ni coherente, porque era nuestra historia. En este relato tuitero lo

importante era el proceso y la participación; no el destino ni el sentido. En ese sentido, es una buena metáfora de internet".

También me interesó saber si los participantes se conocían entre sí y cómo se habían enterado de la existencia del relato. La mayoría no conocía a ninguno de los demás escritores, varios dijeron haberse enterado gracias a un "Retweet" de @jlori, un tuitero con un alto número de seguidores, y en muy pocos casos los participantes se conocían en persona.

Sobre si volverían a participar en otro relatweet, la gran mayoría dijo que sí con gran convencimiento, y algunos rescataron un aspecto de aprendizaje para una futura participación, como @mobis ("Quizá ahora con menos pudor y habiendo aprendido que lo importante es crear tweets que cuenten cosas, que impriman acción al relato") o @lamarmar ("me dejaría llevar más, sería más audaz, siento que por momentos actué con demasiada cautela para no corromper la historia").

Sólo tres participantes dijeron que no volverían a participar. Para @danielheras fue el resultado final el que no le convenció. @Sanchez_josemi, por su parte, lo vio como una curiosidad satisfecha: "Después de esta experiencia ya satisface la curiosidad. No volvería a participar porque creo que no se puede construir nada viable. No así". Por último @interdigi se mostró más dubitativo sobre una futura participación: "No sé si participaría otra vez, no fue una decisión muy meditada sino cuestión de ese momento".

También son interesantes las opiniones de los participantes sobre el resultado final del relato. Para un grupo, el relatweet carece de calidad como obra literaria, y así, @sanchez_josemi, dijo que "la historia en sí nadie se la leería nunca. Es una mala historia. No tienen ni pies ni cabeza. Las historias necesitan principios, nudos y desenlaces y cosas de esas que de esta manera son imposible. No se puede construir una historia así. Sin planificación etc. Supongo que era algo curioso para hacer durante un día, pero algo imposible de seguir. Fue simplemente un divertimento".

Sin embargo, dentro de los que cuestionan su nivel narrativo, hay quienes destacan que por encima de eso está el proceso creativo, como es el caso de @sintomatico ("Desde el punto de vista literario, me pareció regular. Pero me encantó el proceso") o @dlopezmirantes ("El resultado final me parece excelente si se tiene en cuenta el proceso creativo. Para un relato normal, consideraría la historia un poco floja"), y otros, como @jlmejia, plantearon sugerencias para solucionar este defecto. "Creo que si la experiencia se llevara a cabo entre un grupo más reducido y entre personas vinculadas a las letras más o menos profesionalmente se obtendría un producto mucho más elaborado pero entiendo que esa no era la idea", dijo. Para @Mobis, los participantes se atascaron muchas veces en "descripciones eternas" y por eso sugirió que "la próxima vez darle un poco más de ritmo a la acción".

Tres de los participantes atribuyeron al "ego" de algunos tuiteros los problemas de coherencia en el texto. "Hubo participantes más preocupados de demostrar personalmente su 'altura' y 'exquisitez' literaria que de crear un relato colectivo", criticó @dlopezmirantes. "Siempre hay un ego que distorsiona el resultado final", comentó en la misma línea @juliopttr.

Como contraste, hubo otro grupo de participantes que elogió el resultado final, a pesar de lo caótico del proceso, y lo consideró "una entretenida y novedosa opera prima. Un buen relato", en palabras de @gentedeinternet. Para @lamarmar, "el resultado final me gustó en conjunto, y salvo algún pequeño desliz como confundir nombres o lugares el resto fue nada caótico, más bien muy ordenado y con cierta lógica". Por su parte, @Morganna dijo que el resultado es "sorprendentemente legible, entretenido hasta el punto de despertar la curiosidad por conocer un final acorde con la locura de su desarrollo, y que terminó arrancándome una sonrisa". La valoración de @jlori resume muy bien el desafío que entrañaba el relatweet: "Interesante pero mejorable. La coherencia interna de un relato generado por multitud de autores y restringido a piezas de hasta 140 caracteres, no es un logro sencillo".

Finalmente, se preguntó a los participantes sobre la mecánica y la organización del relatweet. En las respuestas quedaron en evidencia algunos de los problemas y obstáculos que enfrenta una iniciativa de este estilo, pero también la noción de que lo importante era la libertad creativa, la interacción social y la idea de experimento, por encima de la calidad literaria del producto final.

"La organización y reglas se dieron con el mismo avance del relato. Organizarlo previamente es poner límites a lo que cada uno puede aportar y si hablamos de Twitter, un relato colectivo y la búsqueda de participación de muchos usuarios, lo importante es proponer y que la organización se desprenda a medida que se encuentran los escollos y que los mismos usuarios se encarguen de subsanar los errores o desperfectos", comentó @mmaccio. "Parte del encanto es la anarquía y la espontaneidad con la que se desarrolló la experiencia. No creo que quepa mayor organización", agregó @interdigi.

Algunos, como @k4t4, pensaron inicialmente en que hubiera sido bueno tener cierta organización, "establecer turnos para que las personas respondieran más en orden (...) pero hacerlo de esta forma también lo hacía más fresco e inesperado; además que así podían participar más personas y en el tiempo en que cada una pudiera".

También pareció haber consenso en la necesidad de algún tipo de "facilitador" o "moderador" para llevar el relato a buen puerto. Como dijo @sanchez_josemi, "siempre debe haber un guía, o por lo menos alguien que establezca unas pautas. Giros en el guión que sean inamovibles y que los decida una sola persona a dos. Pero aún seguiría siendo algo caótico. Se podría hacer algo curioso, pero no algo bueno. Eso es imposible". Por su parte, a @lamarmar le gustó "la forma libre y sin casi reglas, el hecho de que de vez en cuando tú le dieras forma me pareció acertado y a la vez motivador". @jlori incluso sugirió "que el impulsor del proyecto asumiera mayores funciones autorales en la composición del relato final" y sugirió introducir unas mínimas reglas para permitir "un crecimiento orgánico y no lineal del relato".

Conclusiones

La experiencia del relatweet sirvió de gran aprendizaje, no sólo sobre el funcionamiento de la creación literaria en Twitter sino, en general, sobre las limitaciones y ventajas de esta herramienta. Estas son las conclusiones de la experiencia del relatweet:

1. El carácter colectivo del relato hace que los usuarios conciban la obra como una aventura conjunta en la que todos deben remar juntos pero en la que nadie se siente con autoridad para hacer giros drásticos en la acción ni tomar decisiones clave en la línea argumental, quizás para no condicionar demasiado al resto. Hay un deseo de aportar, pero sin correr riesgos. Por eso hubo momentos en que la acción se estancó y se sucedían los tweets con descripciones que no hacían avanzar el relato. Podría decirse que en el relatweet, la libertad del otro define dónde empieza la tuya, y al revés, tu libertad en cierta medida coarta la del que escribe a continuación porque lo condiciona.
2. La diferencia horaria entre los distintos colaboradores dificultó la participación y el seguimiento del relato. La gente que escribía por la mañana, desaparecía por la tarde y al día siguiente se encontraba con un panorama completamente distinto.
3. Los propios usuarios se encargaron de rectificar el rumbo de la narración cuando se introdujeron elementos confusos o incoherentes con el relato general, recurriendo a ingenios como sueños o "efectos de pastillas" para justificar salidas de la línea argumental.
4. Gracias a la diversidad de los colaboradores, el lenguaje incluyó modismos propios de los distintos castellanos de Iberoamérica pero sin llegar en ningún momento a dificultar la comprensión para el lector general.
5. La concentración de los colaboradores en el desarrollo de la trama hizo que se pasaran por alto cosas tan elementales como el nombre del protagonista principal, y a alguno de los personajes se le cambió de nombre varias veces, como Sonia, Susana y Ana.
6. La paradoja de los seguidores. Cuando empecé el relatweet, creí que al no tener un alto número de seguidores limitaría las posibilidades narrativas y que habría menos colaboración. Sin embargo, por otro lado, haber tenido demasiados seguidores hubiera podido generar problemas para coordinar las distintas respuestas que se hubieran podido

dar a la vez, un problema del que me alertó el experto en tecnología de The New York Times, David Pogue, en un correo electrónico. "He oído de experimentos en esta línea, pero no estoy seguro de cómo funcionaría. ¿Cómo logras mantener el orden? Si yo dijera (en mi Twitter) 'Había una vez', obtendría 50 respuestas de una vez: 'había una vez un oso; había una vez un hombre; había una vez tres cerdos'. En el caso del relatweet, esto no se dio y sólo en una ocasión hubo dos tweets que más o menos coincidieron en el tiempo y entre los que hubo que elegir.

7. ¿La duración ideal? Inicialmente no tenía previsto poner un plazo para terminar, pero ante la drástica caída en la participación después del tercer día decidí limitarlo a una semana. Mi conclusión es que es difícil mantener el interés en un proyecto como éste durante demasiado tiempo.

8. ¿Quién lo termina? Relacionado con lo que decía al principio, el carácter colectivo del relato hace que los colaboradores sean reacios a terminar el relato, a matar la ilusión conjunta y ponerle fin al juego, y por eso prefieren ceder ese “honor” a otro. Nadie se quiere jugar y ponerle fin a un proyecto común sin sentir que tienen suficiente apoyo social para hacerlo.

Después de esta primera experiencia exitosa con la creación literaria en Twitter, sería interesante volver a plantearla incorporando algunos de los aprendizajes adquiridos y comparar los resultados de ambos textos. En los meses transcurridos desde que se publicó el relatweet, esta red social se ha hecho cada vez más popular y conocida, con las ventajas e inconvenientes que eso implica, y se han lanzado nuevas iniciativas similares, como el Cadaverex impulsado por La información.

Bibliografía

Aristotle (IV a. C.), Poética.

AA.VV. (2009) Terminalo vos

Breton, A. (1930), Le Cadavre Exquis: Son Exaltation.

Sagolla, D. (2009), 140 Caracteres. A Style Guide for the Short Form. New Jersey: John Wiley and Sons.

Artículos, posts y entrevistas sobre el relatweet

El "relatweet" de Allendegui

<http://www.diariodenavarra.es/20091206/culturaysociedad/el-relatweet-allendegui.html?not=2009120601545771&idnot=2009120601545771&dia=20091206&seccion=culturaysociedad&seccion2=culturaysociedad&chnl=40&ph=108>

Juan Andrés Muñoz y el relatweet "Terminalo vos"

<http://www.scriptor.org/2010/01/juan-andr%C3%A9s-mu%C3%B1oz-y-el-relatweet-termin%C3%A1lo-vos.html>

Termínalo vos, el primer relatweet

<http://www.gentedigital.es/blogs/gentedeinternet/32/blog-post/3252/terminalo-vos-el-primer-relatweet/>

Allendegui lanza un relato colectivo en Twitter

<http://www.ecuaderno.com/2009/11/30/allendegui-lanza-un-relato-colectivo-en-twitter/>

¿Hay secretos en la creación colectiva?

Por David Casacuberta

Introducción

Revolución en la cultura. Aparición de nuevos roles. Cambios en los procesos de creación, gestión y difusión de la cultura. Todo el mundo parece estar de acuerdo en que estamos ante un cambio de paradigma.

Las tecnologías digitales transforman la comunicación: hemos pasado de modelos de comunicación masivos, basados en transmitir un mensaje para el "individuo medio" a establecer una comunicación directa con el usuario, basada en perfiles; una comunicación directa y sumamente plástica, es decir, adaptable a grupos de individuos cada vez más específicos.

Ello nos ha llevado a un nuevo paradigma cognitivo: la web 2.0. Se trata de un conocimiento construido colectivamente, abierto, eternamente editable, compartido, que quiere ser libre, como la información en la red. En este nuevo paradigma la creación colectiva es el elemento clave.

Las tecnologías digitales son eminentemente plásticas, lo digital es en el fondo ceros y unos, y a esos ceros y unos les podemos dar la forma que queramos. Estamos así ante una cultura creativa, que nos ofrece posibilidades infinitas de reinventar, redefinir y transformar todo lo que nos rodea.

Hasta aquí la imagen global. Todos parecemos estar de acuerdo con ello. Pero la pregunta es ¿Lo estamos realmente?

En en lugar de crear proyectos con la verdadera filosofía de la creación colectiva construimos sucedáneos políticamente correctos pero que no tienen ningún interés ni cultural ni social.

Quiero mostrar en este texto los problemas que tienen esos sucedáneos, explicar por qué no funcionan e ir desocultando la verdadera creación colectiva para mostrar que no hay nada misterioso en ella, somos nosotros la que la hemos ocultado forzándola con protocolos culturales y sociales externos que en realidad eran innecesarios.

El texto, por tanto, está organizado de la siguiente manera: exploraremos primero algunos mitos de la creación colectiva, prácticas o protocolos que normalmente asociamos a la creación colectiva para mostrar que en realidad la creación colectiva no los necesita. Una vez clarificada esa confusión mostraremos algunos principios metodológicos reales de la creación colectiva, con la esperanza de que permitan ir más allá de las nubes de lo políticamente correcto y poderle echar un buen vistazo a la luna que se oculta detrás.

Los mitos

La creación colectiva es un principio innovador del arte contemporáneo

El arte, antes que nada, fue creación colectiva. Un breve sueño de la razón durante el romanticismo nos convenció de la existencia de genios creadores. Hasta entonces, la cultura no tenía amos, y todos éramos creadores. La gente cantaba y tocaba instrumentos y no existían los conservatorios o las revistas especializadas para decidir quién era buen músico o quien era innovador o “molaba”. La gente simplemente se juntaba alrededor de una hoguera y montaba una fiesta. Las historias, poemas, leyendas circulaban de boca a oreja y a nadie le importaba realmente saber quién era de verdad el autor de aquella historia, o se quejaba si el narrador cambiaba algún detalle del supuesto original.

Hay que reconocerle a algunos artistas contemporáneos el deseo de recuperar ese estadio inicial de la cultura en la que todos somos autores. Pero también ha resultado muy perjudicial esos proyectos de “creación colectiva” estilo catedral , según la famosa

distinción del hacker Eric S. Raymond entre proyectos colectivos que son realmente horizontales -que él bautizó como “bazares” y proyectos de construcción colectiva jerárquica, como las catedrales. En esas supuestas piezas de creación colectiva hay siempre un director de la pieza y los participantes se limitan a seguir sus órdenes. Ese director creativo tiene decididos todos los elementos estéticos y emocionales de la pieza y los supuestos co-creadores se limitan a seguir sus órdenes. El producto finalmente queda recogido en el portfolio del artista que será el único creador que realmente reconozca la sociedad.

La creación colectiva queda irreconocible cuando cae en manos de agencias de márketing con sus “flash mobs” en las que todas las personas han de hacer exactamente lo mismo, en el mismo momento en el mismo sitio. Esos miles de personas que posan desnudas en una plaza pública no son los co-autores de ninguna fotografía. En los créditos solo figurará el fotógrafo y todo el mundo hablará de él como “genio creador”.

No tengo nada en contra de tales manifestaciones, pero no tiene sentido llamarlos creación colectiva. Si eso es creación colectiva, también deberían serlo una compañía de soldados desfilando.

Internet nos trajo la creación colectiva.

La creación colectiva es tan antigua como la cultura. Es su forma más natural de presentación. Creer que la creación colectiva es algo novedoso que nos trajo Internet es no entender nada de cómo funcionan las personas. La tecnología tampoco añade nada especial a las creaciones colectivas. Más tecnología no implica mejor arte o cultura. Menos tecnología tampoco.

Lo peor de todo es el pensamiento -cada vez más extendido- de que la tecnología digital por sí misma, ya es creación colectiva. Todos los centros culturales, artísticos, de producción están en Facebook, Flickr, Twitter, Google Maps, Vimeo, etc. Sin embargo siguen utilizando esos sistemas de la misma forma en que utilizaban el correo en papel: para establecer una comunicación unidireccional y enviar el mismo flyer o nota de prensa en

todos esos medios. Si reciben comentarios, hacen caso omiso de ellos. Si ese pdf es ilegible en un móvil no les importa lo más mínimo. De hecho, no entienden las idiosincrasias de cada método de comunicación y lo único que les preocupa es demostrar que son "modernos" y están en todos esos sistemas de comunicación de la Web 2.0.

Con sana mala uva, en el libro “Funky Business” se afirma que, puesto que en realidad todas las empresas ahora mismo tienen ordenadores, tener equipo digital es tan innovador como tener lavabos. De la misma forma, quien no está ahora en Facebook o en Twitter es por que no quiere. Simplemente utilizar microblogs, redes sociales etc por si mismo no ayuda a innovar, ni representa ningún tipo de ventaja estratégica, ni tiene nada que ver con la creación colectiva. ¿Se puede innovar ahora mismo sin tecnologías de la información y la comunicación? Desde luego que no,; las tecnologías digitales son condiciones necesarias para la innovación, pero no suficiente. De la misma forma que sería muy difícil trabajar en un centro de investigación que no tuviera lavabos...

Trabajando para las multinacionales

Guiados por una filosofía de la sospecha, que en principio siempre es sana, diversos autores de la nueva izquierda, o de una filosofía más humanista, o compartiendo los postulados de investigación y trabajo de Hardt y Negri en Imperio, observan el siguiente problema en el modelo de creación colectiva digital. Nuestro tiempo de ocio se ha convertido en tiempo de trabajo que otros aprovechan. Mientras hacemos un enlace a nuestras páginas favoritas o participamos en un foro sobre un tema de nuestro interés, o estamos comprando un libro en Amazon, al mismo tiempo estamos trabajando (gratis) para el "sistema", ayudando a Google, Amazon o Ebay a aumentar sus beneficios, al mismo tiempo que ofrecemos información privada sobre nosotros mismos y los que nos rodean. Creo importante reflexionar sobre ello y darnos cuenta de que muchas veces estamos vendiendo nuestra primogenitura por un plato de lentejas -y la prensa viene llena estos días de lo complejo que resulta mantener nuestra privacidad a salvo en redes sociales como Facebook. Sin duda hay que evitar que terceros ajenos a un proyecto acaben rentabilizando el esfuerzo desinteresado de muchos.

Sin embargo, esta advertencia solo tiene sentido en situaciones específicas en las que hay un abuso de confianza. Si queremos extenderlo a cualquier sistema de creación colectiva digital estamos cometiendo una falacia.

Vivimos en sociedad e, inevitablemente, nuestras acciones siempre tienen un efecto en el resto, nos demos cuenta de ello o no. Ciertamente, Google o Amazon o Ebay se aprovecha de mi esfuerzo, pero yo también me aprovecho del suyo. Es una situación de simbiosis en la que nadie se llama a engaño. Ver ahí una mercantilización del ocio es tan absurdo como postular que nuestro pudor a mostrarnos desnudos en público es una invención del gran capital para poder vendernos más ropa.

La creación colectiva es maoísmo digital.

Nuestra primera intuición sobre los grupos, en una cultura tan individualista como la nuestra, es con son estúpidas. El mundo sólo funciona gracias a los golpes de genio de unos pocos Einsteins, Picassos, Gandhis, etc. El resto, el rebaño nos limitamos a seguir ciegamente las aportaciones de esos genios. El grupo, cuando se deja a si mismo, es ingobernable, estúpido e irracional.

Jarom Lanier -uno de los pioneros de la realidad virtual- explica que en la Wikipedia aparece como si fuera un director de cine, que no es el caso. Ha intentado varias veces modificar su propia entrada, pero inevitablemente, alguien ha vuelto a re-catalogarlo como director de cine.

Inspirado por ese evento, Lanier escribió un famoso artículo “maoísmo digital”, en el que argumentaba que la creación colectiva se parecía demasiado a la revolución cultural maoísta, en el que los intelectuales eran “reeducados” en campos de concentración y las sinfonías se componían en comité, con resultados de bostezo, como ya se imaginarán.

Los entusiastas de la web 2.0, sin embargo, defienden que hay aspectos en los que las multitudes sí resultan especialmente útiles. Así, les parece mucho más fiable la

recomendación de un restaurante basado en los enlaces de diferentes usuarios que un web de un experto gastronómico que quizás base sus recomendaciones en pagos por publicidad.

Un interesante artículo de la revista Nature pudo mostrar experimentalmente la inteligencia de las multitudes. Los investigadores seleccionaron diversos artículos de física en la Wikipedia y en la Encyclopaedia Britannica. Se enviaron una selección de diferentes artículos, sin especificar de donde provenían, a diversos expertos en la materia, y estos tenían que evaluar si habían errores y cuáles eran. El estudio demostraba que el nivel de errores era similar en la Britannica y la Wikipedia, con lo que mostraba que su grado de fiabilidad era similar. Lo más interesante, de todas formas, vino después. A los pocos días de publicarse el artículo en Nature, prácticamente todos los errores que según los expertos contenían los artículos de la Wikipedia fueron corregidos, mientras que nada de ello sucedió con la Encyclopaedia Britannica.

El estudio es muy sugerente pero todavía es muy preliminar. Otros análisis apuntan a la poca fiabilidad de la Wikipedia en cuestiones muy polémicas y controvertidas, o en la posibilidad de generar noticias trampa a propósito o simplemente un excesivo celo del autor de los artículos que impida una edición más cuidada de los artículos. El debate ha simplemente empezado, y sin duda es uno de los temas clave a la hora de juzgar la utilidad de la creación colectiva ¿No nos conducirían la multitudes a webs sobre el Código da Vinci y otros best-sellers obviando la alta cultura? O por el contrario ¿facilitará la web 2.0 la reconversión de nuestra creación cultural hacia derroteros menos elitistas, manteniendo sin embargo el nivel de producciones?

Mi posición al respecto es que si se organiza la creación colectiva de forma seria, respetuosa con el ciudadano, organizada de forma realmente horizontal y lo más autogestionada posible, los resultados no tienen nada que envidiar a grandes creaciones culturales. El problema es aquellos artistas y creadores, con vocación de Mao Tse Tung que creen que simplemente juntando a muchas personas en un sitio y dándoles “directrices creativas” -léase órdenes- se generan procesos de creación colectiva libre.

Ser interactivo = hacer clic

Bien definida, por interactividad tendríamos que entender la posibilidad de que la interacción con el usuario sirva para crear en buena parte el producto cultural: que sus acciones de alguna forma sean necesarias para definir la obra y que acciones diferentes del usuario generen contenidos diferentes. Aunque existen obras culturales ciertamente interactivas, la inmensa mayoría de los productos catalogados de "interactivos" son simplemente hacer clic entre varias opciones prefijadas. Buena parte de las obras artísticas en CD-ROM que se pueden contemplar en la actualidad son tan "interactivas" como el programa de televisión Gran Hermano: Nada de interactivo tiene una televisión que simplemente te permite escoger una cámara concreta desde la que ver el "show".

Lo más importante es no olvidar nunca que la interactividad no es una categoría tecnológica, sino psicológica, y cómo tal, depende sobre todo de fenómenos cognitivos.

Internet es una herramienta de ricos

La división digital no es una marca en el suelo que separa pobres y ricos, sino una gradación que toma muchos matices y definiciones. Un inmigrante que va esporádicamente a un cibercafé a chatear con su familia puede estar más preparado para la sociedad de la información que un catedrático universitario que tiene un despacho con un ordenador último modelo pero que no usa nunca. A veces rechazamos una vía específica de acción basándonos en prejuicios sobre quién está conectado y quién no.

Se tiende así a obviar las implicaciones éticas de la creación colectiva digital acusando a sus defensores de elitistas, pues Internet sería “una herramienta para ricos”.

Sin embargo, cada vez más, Internet es la herramienta ideal para personas con recursos limitados, desde los telecentros a las aplicaciones para encontrar trabajo. Y todos esos ejercicios de inclusión social desde la TICs tienen en la creación colectiva un poderoso aliado: las mejores formas de asegurarse de que los contenidos están bien adaptados a las comunidades a las que van dirigidas es precisamente animar a la comunidad a crear sus propios contenidos. La creación colectiva es un sano ejercicio democrático, que permite

explosionar los límites elitistas que impone internet, pero no tanto por el acceso al hardware -aunque también- si no sobre todo por los contenidos: es fácil crear círculos viciosos. Los ciudadanos con los conocimientos y habilidades adecuadas crean contenidos desde sus propias coordenadas sociales, culturales y lingüísticas. Eso potencia que otras personas en las mismas coordenadas se conecten y generen a su vez contenidos similares de manera que al final se convierten en los contenidos de facto. La división digital no está tanto en la tecnología sino en el conocimiento que ofrecemos ¿Qué interés podría generar en un campesino del Perú conocer las opiniones de Britney Spears sobre la virginidad? y, en caso de que le interesen ¿Estarán en un idioma que pueda entender?" Una creación colectiva horizontal asegura una serie de contenidos mínimos dirigidos a los que normalmente están excluidos digitalmente para romper este círculo vicioso.

Wikipedia somos todos

La construcción colectiva de los datos seguramente aparece como la característica más llamativa y apetecible del web 2.0. En el paradigma anterior, el de las punto com o, si queremos, la web 1.0, el modelo se basaba en la existencia de una empresa que procedía a gestionar ella misma una gran cantidad de datos a partir del esfuerzo de una serie de expertos, o quizás la idea de una inteligencia artificial que era capaz de gestionar y ordenar esos datos, siendo capaz de ofrecer búsquedas y consultas inteligentes.

Por el contrario, la web 2.0 se basa en ofrecer un medio colaborativo de construcción y esperar que sean los propios usuarios los que ofrezcan e introduzcan los datos. Podemos poner como ejemplo el archifamoso Google. En lugar de limitarse simplemente a algoritmos que buscan términos en páginas web -como hacían los primeros buscadores- Google confía sobre todo en los enlaces que los usuarios hacen a páginas web. Así, a un usuario no le resulta nada trabajoso hacer un enlace a su web favorito sobre las películas de los hermanos Coen. Pero al hacerlo miles de usuarios, el algoritmo es capaz de detectar de forma más fiable qué página sobre El gran Lebowski parece ser la más conocida y citada.

El mismo modelo está presente en la Wikipedia. Una enciclopedia construida colectivamente a partir de esfuerzos relativamente pequeños de muchos usuarios. En lugar

de tener un equipo de profesionales redactando artículos, lo que tenemos es literalmente miles de personas escribiendo exclusivamente sobre aquellos temas que más conocen y disfrutan, construyendo entre todos una enciclopedia colectiva.

La Wikipedia es un ejemplo espléndido de creación colectiva, sin embargo, resultaría un error creer que la creación colectiva empieza y acaba en hacer wikipedias. No creo que wikipedia sea un espacio público en el mismo sentido en que un foro, un blog o un wiki normal lo es. Puede parecerlo en tanto en cuanto cualquiera puede, si quiere, crear artículos en la wikipedia. A la hora de la verdad, la Wikipedia dispone de una serie de mecanismos meritocráticos para establecer si un artículo es realmente razonable, escrito por alguien que controla suficiente el tema o bien de un aficionado bienintencionado pero sin conocimiento suficiente, cuando no un texto de un sectario claramente a favor o en contra de un tema o directamente una broma.

Ello no hace que Wikipedia sea algo malo. Es de hecho muy positivo disponer de una ecología variada de tipos de espacios de comunicación en Internet, desde los 100% abiertos a los muy filtrados.

La escasez de espacio surgirá siempre que choquen dos derechos básicos: la libertad de expresión por un lado y la de información por otro. Todo el mundo puede opinar acerca del último disco de Astrud, pero si quiero tener información adecuada acerca de la biografía de este grupo, resulta razonable que existan mecanismos de filtrado que aseguren que esa información está en principio ajustada a la realidad. Este problema se radicaliza cuando analizamos información con alto grado de contenido ideológico. ¿Cómo quedaría la entrada de la Wikipedia sobre selección natural si cualquier zelote del creacionismo bíblico pudiera retocar ese artículo en función de su nada oculta agenda religiosa? Dios nos libre de las enciclopedias realmente libres.

Internet es libre, abierta y anárquica por naturaleza

Es ingenuo pensar que las tecnologías son simplemente cuchillos, que pueden servir para el bien (un cirujano que opera) o para el mal (un asesino en serie) en función de quien los use.

Aunque sin duda es verdad en cierto sentido, no es menos cierto que científicos y tecnólogos tienen su propia ideología cuando diseñan un aparato o sistema. Internet no es precisamente una excepción, sino todo lo contrario. Si hoy mismo disfrutamos de una Internet horizontal, difícil de gobernar y controlar no es porque ello esté en su "naturaleza". En su texto "La Ética Hacker" Pekka Himanen argumenta muy bien como detrás de las tecnologías que nutren actualmente la sociedad de la información hay una determinada ideología, una ética de compartir información y que sea accesible para todos, una ética basada en la organización no jerárquica, etc. Todas esas ideas fueron transplantadas en los protocolos técnicos que definen Internet.

Como muy bien explica Lawrence Lessig en su texto "Código y otras leyes del ciberespacio", la red es, en esencia, código, por lo tanto no tiene naturaleza. Si Internet es horizontal y anárquica ello no se debe a que tenga una cierta naturaleza, sino a la forma en que los padres y madres de Internet destilaron cierta ideología en ella. Pero esa ideología está construida con código informático y esos códigos pueden cambiar. Es necesario por tanto que los gobiernos respalde ese código informático con otro código, el legal, para asegurar que todas las libertades básicas que por un azar del destino ahora disponemos, continúen garantizadas a medida que la plataforma que asegura las comunicaciones en red se vaya transformando.

Principios metodológicos

Algunos principios se consiguen simplemente dándole la vuelta a los mitos que he listado en la sección anterior, así que me limitaré a enumerarlos. No porque no sean importantes, sino porque creo que ya han quedado suficientemente explicados: Así, espero haber convencido a lector de que la creación colectiva es simplemente una forma de hacer cultura, no una tecnología. Plantearse como la verdadera cultura es siempre colectiva, y que Google y La Odisea se construyeron desde una misma perspectiva de utilizar la inteligencia colectiva. También espero haber podido mostrar como la creación colectiva es una herramienta cognitiva, o que la interactividad es un proceso psicológico, y no tecnológico. Y sobre todo, que la creación colectiva es una herramienta ética para la libertad.

Quedan sin embargo, algunas otras ideas clave que sólo han aparecido de refilón en las páginas anteriores y que me gustaría ampliar ahora.

Las multitudes son sabias

Pues sí. Las multitudes no son siempre una caterva de individuos guiados por el mínimo común de sus instintos más básicos. Si se dan las condiciones correctas, en el grupo hay más inteligencia que en los miembros más inteligentes del grupo. En la expresión de Surowiecki en su libro llamado precisamente *The Wisdom of Crowds*: "Bajo las circunstancias correctas, los grupos son claramente más inteligentes que las personas más inteligentes que forman el grupo". Es este hecho que la creación colectiva sea tan deseable.

En el fondo, la web 2.0 y su idea de sabiduría de las multitudes es el intento de trasplantar algunos de los mecanismos de la cultura tradicional al mundo digital. Después de todo ¿Cómo entendemos a cultura sino como la sabiduría de las multitudes codificada a través de otros procesos más lentos? ¿No comparten el algoritmo de búsqueda de Google y el boca a oreja una serie de características sociales? Desde luego, la cultura y el boca a oreja son más fiables que un buscador o un blog, pues la web 2.0 todavía necesita muchos niveles de refinamiento para ser exactamente igual que las "multitudes analógicas".

Esta sabiduría de las multitudes se potencia en el mundo digital gracias llamado "efecto red". El fenómeno analizado por expertos como Kevin Kelly (el antiguo editor de la revista *Wired*) que establece que cuanto más gente se conecta más efectivo es el sistema, con lo cual se invita a más gente a unirse. Kelly lo llamó "el efecto fax". Un solo fax no sirve para nada. Si se conecta a otro fax, simplemente permite a dos personas enviarse mensajes. Pero, si tenemos cien faxes y conectamos el fax 101, no permitimos una nueva conversación, sino miles de ellas. De la misma forma, si en Internet sólo hubieran 50 páginas web, Google sería básicamente inútil. Pero al haber millones de ellas, hay suficiente información como para organizar un análisis estadístico y establecer qué páginas son más relevantes para una búsqueda concreta.

Si volvemos a la idea de inteligencia colectiva, veremos que lo que en principio ofrece la web 2.0 es un sistema de filtrado y etiquetado de informaciones (incluyendo las culturales) en el que la multitud desarrolla ese trabajo de forma gratuita y - si hemos de creer la tesis sobre la inteligencia de las multitudes- igual de bien o incluso mejor que un experto. Nadie puede negar que la Wikipedia es mucho más barata de desarrollar que la Enciclopedia Britannica. Decidir si son equivalentes es algo más complejo, como hemos visto antes.

Argumentar desde la empatía

Los humanos tenemos dos formas de convencernos: con la razón y con la emoción. O así lo lanzó ya Aristóteles en su Retórica. Sin embargo, las emociones son racionales y la razón es emocional, de manera que los dos caminos muchas veces se encuentran.

Nuestra cultura ha ninguneado las emociones, considerándolas una vía menor, preñada de errores, que nos obliga a hacer cosas que al final son estúpidas, inadecuadas o hasta peligrosas. Entre cierta izquierda es común pensar que los grandes medios se aprovechan de la estupidez del público para manipularlo con sus emociones e instintos básicos, obligándolo a consumir y a ser un peón del capitalismo.

Creo que esta idea es tremendamente disfuncional y no habla muy bien de nuestra cultura actual. El arte utiliza las emociones para convencernos de tomar ciertas actitudes y posiciones, y al hablar no solo a la cabeza sino también al corazón sus efectos son mucho más duraderos, y afecta no sólo a nuestro discurso sino a nuestros hábitos mentales, a nuestra manera de ver el mundo, a nuestras actitudes y modos de vida.

Para entendernos mejor, me gustaría poner el ejemplo de la campaña Barbie Liberation Front de RTMark. En síntesis, RTMark consiguieron que diversos activistas voluntarios compraran en diferentes tiendas muñecas Barbie y GI-Joe con chips de sonido. En casa, estos activistas intercambiaban los chips de los juguetes, de manera que Barbie gritaba con voz patibularia "Los hombres muertos no cuentan mentiras" mientras que GI-Joe pedía, con voz claramente afeminada "¡Vámonos de compras!". Una vez hecho el cambio, los activistas devolvían los juguetes a la tienda, alegando alguna excusa. Estos juguetes eran

vendidos seguidamente a otros clientes que se llevaban una buena sorpresa al descubrir que su muñeco "hablaba raro".

¿Qué tenemos aquí? Básicamente un mensaje claro, argumentado y contrastable: ciertos juguetes, como Barbie o GI-Joe, transmiten una serie de estereotipos sexistas acerca de cómo se comportan hombres y mujeres, estereotipos que niños y niñas absorben sin darse cuenta y que sin duda tendrán importancia a la hora de desarrollarse su carácter y personalidad futuros.

Este mensaje puede transmitirse en forma de ensayo, como han hecho de hecho diversas filósofas feministas o analistas de la cultura popular, pero también puede hacerse al estilo artivista, como RTMark. El mensaje es el mismo y en ningún momento se pretende engañar o manipular al público. Ni se le trata de estúpido. Simplemente se está contando la misma historia de otra manera.

Aunque no es exactamente creación colectiva -o digamos que lo es hasta cierto punto- el ejemplo es perfecto para comprender la importancia de las emociones para desautomatizar toda una serie de hábitos que tenemos y de cómo el ejercicio de ponernos en la piel de otro es tan importante.

A través de la creación colectiva socializamos con otros individuos, trabajamos juntos, tenemos que incluir sus modos y formas de pensar, abandonamos por un momento el modelo individualista, cerebral de trabajar uno solo y nos dejamos llevar por las emociones y la protección del grupo.

Creación colectiva =Cognición socialmente distribuida

¿Por qué Internet es tan eficiente? ¿Cuál es la magia de la creación colectiva? La verdadera revolución de los medios digitales consiste en hacer mucho más factible, funcional y relevante la cognición socialmente distribuida. De forma genérica, por “cognición distribuida” me refiero a los procesos de creación, procesamiento, contrastación y difusión del conocimiento en los que los procesos mentales no tienen lugar en una sola cabeza, sino

que están distribuidos en varias cabezas así como en diversos instrumentos y tecnologías. Este concepto fue trabajado en detalle por el filósofo y antropólogo Edward Hutchins en su libro “Cognition in the wild” y ha resultado ser un fecundo modelo teórico para entender qué es la cognición. También, a partir de un artículo seminal de los filósofos David Chalmers y Andy Clark con el mismo título, se conoce esta hipótesis como “mente extendida”.

Un ejemplo bien sencillo es cómo nos ayudamos de una calculadora para hacer una serie de sumas. Al basarnos parcialmente en la calculadora para proceder al cálculo, el proceso mental de sumar las cantidades no tiene lugar solamente en nuestra cabeza, pero tampoco tiene lugar exclusivamente en la calculadora.

Un grupo interdisciplinar que analiza un problema de forma conjunta es un ejemplo de cognición distribuida. Así, un cocinero y un dietista trabajan conjuntamente para desarrollar un menú que es a la vez saludable y sabroso tenemos ahí un proceso cognitivo que no tiene lugar exactamente ni en la cabeza del cocinero ni la del dietista, sino los dos a la vez.

Y a veces las personas pueden convertirse en mentes e instrumentos a la vez. Por ejemplo, en una cola, -aunque sea algo tan simple como comprar el pan- el proceso mental global es la interacción no solo entre las mentes del panadero y los diferentes compradores, sino también entre la mente del panadero y la configuración física de la cola. Así, el panadero no tiene que recordar en que orden ha de atender a la gente, la estructura física de la cola le permite desarrollar el proceso sin recurrir a su memoria, como en el caso de la calculadora, que evita que tengamos que hacer cálculos mentalmente.

Es fácil ver cómo Internet es el reino de la cognición distribuida: un blog con sus comentarios es el resultado del trabajo conjunto de varias mentes. Incluso una sencilla página con enlaces es un proceso de cognición distribuida. Y, evidentemente, toda la creación colectiva es cognición distribuida.

Resulta extraño que la cognición distribuida sea un concepto tan poco utilizado y conocido. Después de todo, es la forma más natural de conocimiento, especialmente en esta época de

alta tecnología y comunicación digital. Sin embargo, continuamos con imágenes de cognición intracraneal, por decirlo así. Tanto si pensamos en arte como en ciencia, la imagen estandar es el individuo solitario, absorbido en sus pensamientos, que genera belleza y conocimiento. Sin duda es una de las reliquias del pensamiento dualista, que separa radicalmente materia y mente, que nos impide ver la cognición como un proceso mucho más distribuido y en red, al seguir creyendo que la única unidad posible de conocimiento es esa mente inmaterial.

Ello nos obliga a replantearnos nuestra visión de los que nos movemos en Internet. No somos simples usuarios que consumen un producto fabricado por otros, al estilo de espectadores televisivos. Tampoco somos simplemente emisores que colaboran a aumentar la cantidad de ruido en las comunicaciones digitales. Somos unidades en elaborados procesos de cognición distribuida que permiten no sólo la transmisión de conocimiento, sino la misma creación de conocimiento mientras interactuamos en Internet. En eso nos convierte la creación colectiva: en creadores de conocimiento en procesos en red.

Desde esa perspectiva, podemos re-analizar los derechos en la sociedad de la información – los también llamados ciberderechos- desde una perspectiva de constitución de procesos; ecológico, podríamos decir si nos permitimos la metáfora de imaginar la información como un ser vivo organizado en Internet como en un ecosistema. Así, un derecho básico como el acceso a la Red puede entenderse como un requisito necesario para obtener procesos de cognición distribuida ecológicamente sanos. De la misma forma que un ecosistema en el que todos los constituyentes son muy similares genéticamente tiene muchas más probabilidades de desaparecer que uno que ofrezca mayor diversidad, un sistema de cognición distribuida con mayor diversidad en las informaciones y conocimientos es un sistema mucho más potente, estable y con posibilidades que uno en el que todos los participantes compartan la mayoría de datos y creencias.

Igualmente podemos entender el derecho a la alfabetización digital. No se trata simplemente de que todos tenemos derecho a acceder a este nuevo medio. El medio necesita el mayor número posible de participantes para ser lo más exitoso y completo

posible. De la misma forma, la libertad de expresión es una condición necesaria para el desarrollo de estas estructuras digitales de cognición distribuida. Tal y como expresó el desarrollador informático John Gilmore, la censura debería considerarse como un daño a la estructura de la red.

Así, la creación colectiva no es una moda curiosa o un ejercicio artístico de vanguardia. Es simplemente la forma por defecto de trabajar en red. Si practicamos este cambio de perspectiva nuestra forma de entender el medio y nuestra cultura actual cambiarán totalmente.

Destrucción de hábitos

Debemos a Schumpeter la idea de la innovación como una forma de destrucción que es creativa, y sin duda necesaria. Aunque es común aplicar esa idea a la forma en que la nueva sociedad de la información nos obliga a "destruir creativamente" empleos industriales en favor de empleos asociados al conocimiento, me gustaría partir de ese concepto y llevarlo un poco más allá, hablando de destrucción creativa de hábitos. Nuestra forma de ver la educación universitaria, sin ir más lejos, sigue bebiendo del modelo magistral -alguien hablando y 25 o más probablemente 125, dada la masificación de las aulas, apuntando- cuando las nuevas tecnologías de la información nos ofrecen otro tipo de paradigmas con los que trabajar. En una época en que la información es fácilmente accesible a mucha gente a través de la red, la imagen del profesor como el poseedor de una serie de informaciones de difícil acceso pierde su sentido. Sin embargo, ello no elimina la tarea de profesor, sólo implica una "destrucción creativa" en la que la labor del profesor deja de ser la de mero transmisor de elementos informativos para convertirse en un guía que nos indica en qué fuentes podemos conseguir la información y, sobre todo, cómo interpretar esas fuentes y establecer su validez.

Muchos profesores colegas míos se quejan de que los estudiantes hacen sus trabajos ahora cortando y pegando de la Wikipedia. En lugar de pensar en prohibir la Wikipedia o desarrollar sistemas para descubrir quien copia, quizás lo mejor sería reconocer que la idea de trabajo universitario estándar no tiene mucho sentido en la actualidad y pensar formas en

que la wikipedia tenga una función positiva, invitando al estudiante a localizar fuentes de información, contrastarlas, etc.

¿Cómo podría quedar tu trabajo, tu sistema de comunicación “destruido creativamente” por la creación colectiva? ¿Qué viejos hábitos de tu cerebro reptil sigues conservando que valdría la pena destruir?

Del yo al nosotros

Nuestra ética, nuestra ciencia, nuestro arte y en general cualquier disciplina humana ha tendido a construirse desde el paradigma del individuo. Desde que Descartes iniciara la filosofía moderna estableciendo una verdad indudable, “pienso luego existo”, la justificación de cuál es el camino más ético a seguir, por qué tal afirmación de la física es provisionalmente verdadera o qué convierte a ese cuadro en algo especial acaba dependiendo finalmente del individuo.

Diversos pensadores y activistas han apuntado a esta mentalidad como responsable en parte significativa de muchos de los problemas de nuestra sociedad actual. Así nuestra visión del ser humano como cúspide de la creación nos impide interiorizar en nuestro comportamiento del día a día la cada vez más cercana posibilidad del calentamiento global debido al efecto invernadero, pues es algo que no nos afectará a nosotros.

Todo en nuestra cultura nos invita a creer en la existencia de un yo permanente, estable, independiente de las circunstancias que nos rodean y que nos dan una "esencia" que nos distingue del resto de los seres de forma definitiva.

Imaginemos ahora un sistema ético basado en la idea de no yo. No se trata, ni mucho menos, de un sistema nihilista, donde se niegue nuestra existencia y el siguiente paso lógico sea el suicidio en masa. Me refiero a la idea budista de un yo dependiente, de un yo que se va construyendo y rehaciendo a través de causas y condiciones, interactuando con otras personas, sin duda pero también con multitud de seres vivos así como objetos inmateriales. Somos los padres que nos criaron, los profesores que nos educaron, los amigos que hemos

tenido y con los que hemos compartido tantas cosas, los enemigos con los que nos hemos enfrentado, las plantas y animales que hemos comido, el aire que hemos respirado, los libros que hemos leído...

No se trata simplemente de un ideal ético de armonía con lo que nos rodea. Pienso más bien en una lectura metodológica del budismo, cuestionando el individuo como unidad de cognición y extendiéndola a la comunidad completa. Es decir, la creación colectiva como alternativa ética a pensarnos como especie en el planeta, ayudándonos a abandonar esa idea de una esencia, de un yo fuerte existente que finalmente solo trae sufrimiento y aislamiento.

A manera de conclusión

En una entrevista realizada por la revista Wired el escritor de ciencia-ficción William Gibson lanzó una visión de la ficción interactiva que me pareció clara, brillante y muy inspiradora, aunque sus palabras suenen causales: “Es algo que empezó con Pattern Recognition. Descubrí que podía buscar en Google el mundo descrito en la novela. Lo empecé a considerar una especie de texto extendido, páginas de hipertexto surgiendo desde las páginas impresas. Se han desarrollado todo tipo de discusiones temáticas en mi website; lectores encontrando mis huellas con Google. Todavía hay personas que me preguntan por las “posibilidades de la ficción interactiva” y parecen no tener ni idea de que ya hemos llegado ahí.”

Escribir ficción interactiva no es organizar un experimento tipo cadáver exquisito donde juntamos varios escritores famosos para escribir algo al alimón. No depende de nuevas tecnologías interactivas ni tiene que estar desarrollada para el Ipad. Cuando retocamos el final de un chiste que escuchamos el otro día para que haga más impacto, escribimos un comentario a un video de Youtube o participamos en la discusión de un foro estamos ejerciendo creación colectiva. La mejor creación colectiva es la que no surge de ningún plan artificial previo, sino resultado de la libre interacción de las personas entre sí en procesos de cognición socialmente distribuida.

La verdadera creación colectiva es como la luna; se refleja en un gran lago, una piscina o una gota de agua, ofreciendo siempre una imagen completa de sí misma e iluminando todas las superficies, sin importar su tamaño. Si hay un secreto en la creación colectiva, sería este, que está siempre presente para que todos la podamos contemplar.

La autoría desmoronada en la web X.0. Narraciones colectivas terrenales: una construcción del significado digital en libertad

Por Carles Lindín Soriano

Hermeneia - Universidad de Barcelona

Las ranas nunca se plantean sino los problemas que pueden resolver (Marx).

Joan Fuster. Bestiari

1. Introducción

De la figura del autor, de su poder, de la importancia en la construcción de ficcionalidades se ha hablado tanto que volver puede resultar extraño. Entre la (omni)presencia, la resistencia y la ausencia ha basculado la entidad del autor, desde la administración barthiana (1987a) de los últimos sacramentos a la figura autorial tal y como era reconocida hasta entonces (1967). Una defunción sobre el papel que tomaba forma de oráculo con el advenimiento de las textualidades electrónicas hasta instituirse disgregada con el acceso a

(y uso de) Internet generalizado, que ha evolucionado hacia vidas y mundos en entornos paralelos, pero con fuertes relaciones con la evolución del espíritu actual moderno.

La realidad de la literatura digital que analizaremos nos sitúa en una multiautoría nominal percibida como autoría ausente. Acumulación de creadores activos no percibidos, que imposibilitan la interpretación literaria por la vía de la biografía. Entonces, ¿qué dimensión toma el contenido, cómo lo leemos, cómo lo interpretamos? Cuestiones que surgen de la autoría diluida, que redimensiona aquella literatura concebida como “lugar neutro, compuesto, oblicuo, al que van a parar nuestro sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe” (Barthes, 1987a, 65).

Sin individuo(s) con alma(s) donde buscar el principio ordenador del texto, se hacía necesario un camino alternativo a la exégesis gentil: “Una vez alejado el Autor, se vuelve inútil la pretensión de “descifrar” un texto. Darle un texto a un Autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura” (Barthes, 1987a, 70). La obra sin autor quedaba a expensas de la máxima autoridad permanente: el texto, donde se focalizaba la interpretación. La creación de significado.

La situación del acercamiento al hecho literario ha sido definida con precisión por Todorov (2007), formado al lado (temporal y físicamente) de Barthes, el estructuralismo y las posteriores teorías literarias, para quienes “la literatura no nace en el vacío, sino en el sí de un conjunto de discursos vivos con los cuales comparte numerosas características; no es casualidad que, a lo largo de la historia, sus fronteras hayan sido cambiantes” (Todorov, 2007, 14). Y es en la literatura digital donde se llevan a la bondad del extremo la acumulación de discursos transfronteras y transmediales, promovidos por voluntades diversas, que se escapan al

análisis de las obras en la escuela {, que} ya no debería tener por finalidad ilustrar los conceptos que acaba de introducir tal o tal otro lingüista, tal o tal otro teórico de la literatura, y por lo tanto presentarnos los textos como una ejecución del lenguaje y del discurso; su tarea sería hacernos acceder a su sentido, porque postulamos que este, a su vez,

nos conduce a un conocimiento de aquello humano, el cual importa a todo el mundo (Todorov, 2007, 93).

Nuevamente, desde la tradición, se destila la esencia de la literatura que aparece multiplicada en el entorno digital, donde el significado próximo a la vida se alza como verdadera presencia de la literatura.

La desaparición del autor elimina al creador literario de un microcosmos paralelo al Dios creador del espacio de vida común. En la literatura digital los aspirantes a autor se multiplican, se incorporan varias miradas que responden a una fuerte vinculación con la realidad, desde la multiplicidad de “yos” amortiguados se levanta el creador anónimo, que vuelve a ponerse en relación la literatura con el mundo que le rodea, el mundo real es el máximo común denominador de las autorías difuminadas y voluntariamente anónimas.

Como decíamos, la literatura digital está fuertemente atada a la realidad material, a través de su transposición en el espacio digital. Devuelve al goce clásico, en el cual, sin autor, el contenido textual tomaba sentido gracias a la vinculación a una realidad material. Pero es una relación que va más allá de la textualidad en sentido estricto, se cuelga hacia todos aquellos elementos que forman parte de la literatura digital colaborativa: las herramientas, los entornos. La disolución de la dicotomía literatura-vida se surge en paralelo al derrumbe de los muros que separaban trabajo y vida. La estética digital pasa de la perspectiva de la producción a la de la recepción, hasta llegar a la del consumo ampliado, en qué producir es la nueva forma de consumir (tiempo, herramientas mediadoras acompañadas de publicidad más o menos invasiva) en una lógica material que se dibuja bajo el imperio del “háztelo tú mismo”, “puedes conseguir lo que te propongas”, “tu futuro solo depende de ti...” Y se traslada a la textualidad electrónica, que propone ocupar espacios de libertad en una triple operación de consumo de significado externo dirigido, consumo de significado interno aleatorio y creación pública de contenidos semánticos que alimenta los procesos anteriores a la vez que difuminan la personalidad en la acumulación ingente de capas de información entre las cuales la autoría se vislumbra ausente.

En definitiva, si las narraciones colectivas en la X.0 han aumentado la nómina de autores sin copyright ha sido por la débil frontera entre estas textualidades y la vida, que, de rebote, imprime la necesidad de una literatura digital en la cual el placer estético vaya cogido de la mano a la aplicabilidad del contenido que se extraiga. Una forma textual que entronca de raíz con la máxima horaciana: *prodesse y delectare*, 'enseñar' (aportar conocimiento a través del significado) y 'proporcionar placer' (más allá del valor estético, el de la aportación de significado mismo y la proximidad con el concepto de juego, tanto por las propiedades navegables del texto digital como por situarnos delante de un objeto, el ordenador, que por tradición ha sido asociado al entretenimiento, un espacio que últimamente se comparte con el amplio abanico de consolas; dos productos/ámbitos que confluirán estructuralmente en dispositivos que compartirán espacios de ocio, de trabajo, de conocimiento..., de vida). Una realidad distanciada de los análisis literarios de la segunda mitad siglo XX, bien próxima a la visión todoroviana (2007, 14): “Si hoy en día me pregunto por qué amo a la literatura, la respuesta que me viene a la cabeza de manera espontánea es: porque me ayuda a vivir”.

En los próximos apartados esbozaremos la relación entre la autoría múltiple, las leyes que conforman las actitudes vitales en el primer mundo, que determinan la e-literatura y el traspaso de la primacía literaria del autor al significado, a través del texto y del resto de elementos audiovisuales que confluyen en las narraciones colectivas. Antes que nada, hace falta observar, definir y catalogar qué es esto de autoría colectiva, múltiple, ausente, desmoronada...

2. Tantos sombreros, tantos autores: analógicos y digitales

Puede parecer que el discurso que pone en cuestión el paradigma del autor es próximo a la creación digital. Como acabamos de ver, no es así. Aun cuando en sentido amplio podemos considerar que el autor de una obra es quien la escribe, hace falta señalar que la dispersión autorial ya existía en la tradición impresa, donde encontramos las autorías compartidas, concedidas, relativas y lectoras.

La autoría compartida, más allá de obras escritas a cuatro manos, se presenta en obras que habían sido consideradas de autor único, pero que los estudios filológicos han determinado la posibilidad de multiautoría. Un caso paradigmático dentro de nuestras letras es *Tirant lo Blanch*, tradicionalmente atribuido a Joanot Martorell, aunque colaboró Martí Joan de Galba.

La autoría concedida es la atribuida a un autor por tradición, aunque con el paso del tiempo la autoría no quede clara. Homero responde a esta tipología, un autor a quien se le han atribuido toda una serie de obras que, probablemente, sean de diversas manos.

La autoría relativa es la otorgada a obras en qué el autor utiliza elementos literarios anteriores y los reformula. De forma consciente reelabora tópicos, historias, mitos..., que forman parte de la cultura colectiva. ¿Quién es el verdadero autor? ¿El del original, el del producto final, los dos?

La autoría lectora surge como respuesta a preguntarnos ¿cuándo podemos considerar que la obra literaria está completada? ¿Una vez escrita, publicada o leída? El autor es quien crea una realidad donde los elementos léxicos remiten a un mundo de significados. Desde este punto de vista el autor sería el creador del contenido semántico en solitario. Ahora bien, el lector, en su proceso de lectura, otorga un significado diferente a los elementos léxicos, crea un nuevo mundo, una obra nueva. De hecho, un mismo lector en la relectura en varios periodos de su vida puede conferir significados diversos a la misma realidad impresa. El lector se convierte en coautor.

Si la solidez del autor único no es lo suficiente clara en la analogía, todavía resulta más difícil de determinar en la literatura digital, donde cuesta encontrar límites y fronteras. La autoría de la obra digital depende de múltiples factores; en sentido amplio, nos topamos con el literario, el informático, el lector y el controlador.

El autor literario es quien concibe y materializa la obra.

El autor informático es quien desarrolla las tareas relacionadas con la confección del producto, como el diseño, la programación....

El lector como autor, más allá de la capacidad de crear nuevos significados, como veíamos en la literatura impresa, en la digital podemos considerarlo coautor porque: a) decide el orden de nodos que visita (a partir de la multilinealidad crea la propia linealidad), b) en los hipertextos constructivos puede incluir nodos, nuevo contenido que formará parte de la obra (Joyce, 2002, 41-42).

El autor controlador es quien ejerce el control sobre la obra, quien determina los nodos a seguir y el grado de libertad de elección del lector. De forma que la coautoría del lector se podría interpretar como posibilidades previstas por el autor verdadero.

Esta clasificación de autorías digitales corresponde al primer estadio de obras, en las cuales no incidiremos, si bien toda la tipología autorial aducida también flota por entre la literatura en red en la web 2.0, donde las generales se multiplican, como veremos con detalle más adelante. Una acumulación que nos trae a hablar de autoría múltiple, ausente, desmoronada..., en cuanto que no identificada, en las obras en red. Basada más en la creación de significados que en la creación de contenidos.

Entenderemos, pues, como literaturas y narraciones digitales colectivas aquellas en las cuales intervienen varios autores (humanos y/o máquinas) en la creación de sentido, especialmente las creadas y distribuidas en red.

3. Autoría líquida. Entre la post y la hipermodernidad

Tanta diversidad autorial surge por la adecuación de la tecnología a la necesidad de los usuarios. Las herramientas tecnológicas han sido utilizadas por la literatura como axioma de un entorno social. En la descripción de la evolución de la postmodernidad a la hipermodernidad, bajo la mirada global del panta rei, se constata la aparición y la construcción de una narrativa digital colectiva, como máximo exponente literario de la

contemporaneidad (veremos las correspondencias). Es el resultado. La literatura, como recordaba Todorov, debe mantener una fuerte relación con la vida; y la digital, la mantiene.

La mirada líquida del sociólogo polaco Zygmunt Bauman sitúa a los individuos ante cinco retos: (1) “El paso de una fase “sólida” a una fase “líquida” de la modernidad: es decir, a una condición en que las formas sociales (las estructuras que limitan las selecciones individuales, las instituciones que garantizan la continuidad de las rutinas, los patrones de comportamiento aceptado) ya no pueden conservar su forma durante un periodo largo de tiempo, ni esperamos que lo hagan, porque se descomponen y se funden más rápido de lo que tardan en formarse” (Bauman, 2007, 9). (2) La separación entre poder y política, la consecuente pérdida de legitimidad del Estado Nación donde las estructuras de decisión de base económica que influyen en el quehacer diario (local) toman decisiones transnacionales con los ojos puestos en la cuenta de resultados de empresas globales, mientras que el marco de actuación político continúa prisionero de fronteras y banderas de colores varios. (3) La desaparición de la ayuda de la “comunidad, como término para referirse a la totalidad de la población que vive en el territorio soberano del Estado” (Bauman, 2007, 10) como primera red de seguridad social en favor de otra clase de relación basada en el beneficio individual. La sociedad es percibida y tratada “como una matriz de conexiones y desconexiones aleatorias y de una cantidad esencialmente infinita de posibles permutaciones” (Bauman, 2007, 11). (4) Imposibilidad de realizar planificaciones a largo plazo; por lo tanto, fragmentación e inestabilidad de los proyectos vitales. (5) En la libertad individual, sin amparo de ideología, entorno social o Estado, recae el peso de las decisiones y de sus consecuencias.

Cinco retos sociales ahora trasladados al espejo de la literatura digital, que: (1) Genera nuevos modelos de creación y difusión de los contenidos con una lógica de libre distribución y colaboración autorial regulada por los usos (netiqueta). Obras que evolucionan constantemente según varían los entornos tecnológicos empujados por las nuevas necesidades humanas. Al principio fue el hipertexto, y el hipertexto se hizo hipermedia y habitó entre los nodos. La liquidez forma parte del ADN de la narratividad que tratamos. (2) Instauro la democracia autorial, en todas las acepciones vistas en el

apartado anterior, en qué la diferenciación global-local deja de tener sentido en favor de una diferenciación de intereses, que inducen a colaborar en una tipología de obras o en otras, y de conocimientos, en cuanto que los lingüísticos (con la koiné británica instaurada) discriminarán las posibilidades de creación y consumo. En el mundo digital ceros y unos se combinan para crear narratividad deslocalizada. (3) Encuentra el beneficio individual de la autoría colectiva en la necesidad de formar parte de un todo queriendo arreciar la individualidad, que, a pesar de permanecer translúcida, da una dimensión pública al “yo”. Ahora bien, la acumulación de beneficios personales constituye una red de beneficios de comunidades. (4) Transita por el presente, el momento, la pantalla que se lee, a la espera de un automatismo codificado (o un clic) que sumerja al lector. La fragmentación de contenidos, de nodos, implica la multiautoría, persistente en cada uno de los traslados por la red, en un deambular que puede provocar sensación de pérdida. (5) Determina que es el autor (en las múltiples variantes) quien decide, quien debe decidir, quien se ve obligado a decidir si añade contenido, cómo lo lee, cómo lo comparte, cómo modifica el significado con nuevas aportaciones, cómo reutiliza los nodos...

Estos retos aparecen entre la superación de la postmodernidad y la aparición de la hipermodernidad. El filósofo francés Jean-François Lyotard entendía por postmoderna la situación de la cultura tras las transformaciones en ciencia, literatura y artes desde finales del siglo XIX (Lyotard, 2004, 18), la crisis de los metarrelatos en favor del cambio constante y la adecuación a las necesidades temporales, muy relacionada con la nueva religión de las ciencias. La crisis de los metarrelatos condiciona la aparición de una nueva legitimación basada en el consenso, que acepta la disensión, del mismo modo que las literaturas colectivas reúnen diversidad de contenido de signo diferente, caminos de lectura separados a partir de estructuras comunes.

Efectivamente, Lyotard (2004, 25) no se equivocaba en 1979 al considerar

muy razonable pensar que la multiplicación de los aparatos informacionales afecta y afectará la circulación de conocimientos, tal y como pasó primero con el desarrollo de los medios de circulación de los hombres (los transportes) y después con los sonidos y las

imágenes (medios de comunicación), y a la literatura como forma de conocimiento, en especial la digital, que se crea y recrea en comunidad:

La relación que mantienen los proveedores y los usuarios del conocimiento con este mismo conocimiento tiende y tenderá cada vez más a adoptar la misma forma que los productores y los consumidores de mercancías tienen con estas últimas: la forma de un valor. El saber es y acabará siendo cada vez más producido para ser vendido, y será a la vez consumido para volver a ser valorado en una nueva producción: en los dos casos siempre se acabará produciendo con el objetivo de ser intercambiado. Por lo tanto, dejará de constituir un fin en sí mismo, perderá su “valor de uso” (Lyotard, 2004, 26-27).

Una premonición de las prácticas de dispersión, unificación y reutilización de contenidos que caracteriza a la literatura hipertextual y a las obras en la web 2.0, en qué se han creado entornos como los blogs y los wiki, herramientas sociales como MySpace y Facebook y estrategias técnicas como la sindicación y las API, que permiten la realización de aquellos futuribles; aunque sin un valor de mercado calculado en euros, puesto que, como detallaremos, la práctica de la literatura de autoría colaborativa se caracteriza por la libertad, se escapa al intercambio económico en un camino sin regreso del copyright al creative commons.

En el mismo sentido que Bauman, Lyotard argumenta la actualización en el presente de los discursos generados, critica la falsa historicidad de las narraciones tradicionales, puesto que puede parecer primero que la referencia de los relatos pertenece siempre a los tiempos pasados, pero resulta siempre contemporánea del acto de recitación. Es siempre el acto presente el que cada vez despliega aquella temporalidad efímera que se extiende entre “He oído decir” y “Ahora oiréis” (Lyotard, 2004, 66).

Un componente de temporalidad huidiza y reasignable al acto de dicción que tiene el correlato digital en la lectura hipertextual, que sigue itinerarios que tan solo existen entre los paréntesis de unos clics azarosos. El autor lector, creador de itinerarios de lectura concretos, también será el encargado, de regular y administrar el contenido previamente

existente para imponer nuevos significados entre la selección y la ordenación de los contenidos del rompecabezas textual depositado en una base de datos externa:

[...] las funciones de regulación y, por lo tanto, de reproducción, son y serán cada vez más retiradas a los administradores y confiadas a autómatas. Por lo tanto, la clave consistirá en disponer de información almacenada en la memoria de estos autómatas para tomar las decisiones adecuadas (Lyotard, 2004, 48).

Con la misma voluntad descriptiva de los comportamientos humanos, el sociólogo francés Gilles Lipovetsky, tras numerosos trabajos en qué analizaba el carácter efímero del nuevo individuo, el consumo exacerbado, la importancia de la seducción y de las contradicciones patentes de las actuaciones humanas, define la contemporaneidad como “hipermoderna”, una acumulación de modernidades en qué las posiciones divergentes son llevadas al extremo:

En conjunto, las personas están más informadas aunque más desestructuradas, son más adultas pero más inestables, menos “ideologizadas” pero más tributarias de las modas, más abiertas pero más influenciables, menos extremistas pero más dispersas, más realistas pero más confusas, más críticas pero más superficiales, más escépticas pero menos meditativas (Lipovetsky, 2007a, 18-19).

La gran aportación de Lipovetsky es la fuga del fatalismo sempiterno que planeaba sobre la evolución en las actuaciones de los individuos. El derrumbe de unos referentes comunes y estables del postmodernismo había llevado a un estadio de oscuridad en el laberinto de la búsqueda personal con plena conciencia de incapacidad de resolver el intrínquilis. Lipovetsky rehúye el tono oscuro y filosófico del post y aporta una mirada que entusiasma. El goce es moneda de cambio. Lejos de proclamar la superficialidad, vincula fuertemente la democracia con el entorno contradictorio que acumula la visión individual con la social (consumo con ecología y tercer mundo, por ejemplo): “...cuanto más gana lo efímero, más estables son las democracias, menos desgarradas, más reconciliadas con sus principios pluralistas” (Lipovetsky, 2007a, 15). La pluralidad de las voces, que se cuelan en narraciones digitales en formato blog, recludas parcialmente en la temporalidad del día y la

hora de publicación, a la vez que abiertas a la adjunción de un comentario que amplíe el texto o modifique el significado. Una autoridad democrática no consensuada, con aportaciones diversas en (dis)conformidad a la línea establecida anterior, al nodo de contenido en qué se interviene o que se amplía.

Una sociedad centrada en la expansión de las necesidades es ante todo aquella que reordena la producción y el consumo de masas bajo la ley de la obsolescencia, de la seducción y de la diversificación, aquella que hace oscilar lo económico en la órbita de la forma moda (Lipovetsky, 2007a, 179).

Reescribiendo: Una literatura digital centrada en la expansión de las necesidades (añadir contenido, incorporación del multimedia) es ante todo aquella que reordena la producción y el consumo de masas (cómo ha cambiado el flujo emisor-canal-receptor de Jakobson en la literatura en[red]ada) bajo la ley de la obsolescencia (la literatura con fecha de de caducidad por la temporalidad del software), de la seducción (mezcla de lectura y navegación con impactos audiovisuales acumulados en la lectura) y de la diversificación (software abierto o restringido, de acceso en red o en otros soportes, multiautoría), que hace oscilar lo económico en la órbita de la forma moda.

En conclusión, la literatura digital es el máximo exponente literario de la contemporaneidad, y la autoría diversa el necesario acto creador líquido, huido a la ordenación de las narrativas impuestas, espacio de confluencia de la contradicción que circula por senderos efímeros, impulsada por el combustible de la seducción (el imperio de los sentidos, en qué se mezcla la seducción de los elementos —enlaces, imágenes, sonidos— con el placer primario ante una bisagra textual que esconde lo venidero, la conversión en voyeur ciego).

4. Ecoliteratura. La cadena de reciclaje

La relación vida-literatura-tecnología continúa. La tecnología lejos de condicionar la voluntad humana, se pone a su servicio. Busca el logro de expectativas y la realización de voluntades no resueltas:

la creación narrativa nunca será el producto de una tecnología o de una máquina, sino consecuencia siempre de una inspiración individual y personal que brota de lo más profundo de su ser, con absoluta independencia y libertad respecto de su modo de comunicación, tradicional o digital, de compartirla (Ruiz, 2006).

La inspiración autorial, alejada del tópico romántico, sin despreciar el ingenio artístico, siempre ha sido asociada al conocimiento profundo de la técnica de su arte, para así conseguir los efectos queridos en el lector. Dominar las estrategias, las formas narrativas, el ritmo en qué se facilita la información... En las textualidades electrónicas, el dominio del arte narrativo comporta el conocimiento de las oportunidades técnicas al alcance, de las cuales se hace uso según el grado de conocimiento (la capacidad de ser autor-programador).

Las nuevas literaturas digitales colaborativas que nacen en la web 2.0 (principalmente en plataformas wiki y blogs) son el origen de las ecoliteraturas: narraciones en entornos web que reaprovechan contenido en línea de otro. Una vía por la cual aumentan todavía más las autorías que concurren al navegar por proyectos literarios que absorben contenido ajeno para crear un discurso propio, aumentando la liquidez creadora y la disgregación de los significados.

La quintaesencia del reciclaje son los mashups (en inglés, 'hacer puré', 'mezclar'), y el medio a través del cual se realiza son las API y RSS. Los mashups son espacios o aplicaciones web que utilizan más de una fuente para crear el contenido; reciclan contenido ajeno. En este punto nos podemos preguntar ¿qué diferencia hay entre estos espacios y el hiperenlace, que ya ofrecía la posibilidad de vincular contenido propio con externo? Se pueden establecer tres diferencias fundamentales. Por un lado, el enlace (especialmente en lenguaje html, en qué el contenido de cada página estaba establecido de forma fija, como si estuviera impreso) ponía en relación páginas finales, mientras que el nuevo sistema enlaza contenidos y servicios. De otro, tras el hipertexto se escondía la voluntad de crear un contenido propio uniautorial, muy atado tanto a la edición en papel, con una concepción de link injerta tanto en la tradición del pie de página, como en la intertextualidad, entendida como red compleja de referentes que se producen en la mente del autor y del lector. Y

finalmente, se multiplica la cantidad de contenido reciclable, que más allá del estatismo del html se convierte en dinámico con la aparición de códigos que incorporan aplicaciones (o tipologías de contenidos) que son actualizadas sin la implicación del diseñador/administrador de la página final, de la obra, que permanece siempre abierta.

Las API y RSS son las herramientas principales de la ecoliteratura. Las interfaces de programación de aplicaciones (API - Application Programming Interface) son mecanismos que permiten reaprovechar contenidos creados en otras aplicaciones o publicados en otros espacios. Crean un camino hacia la captación de contenidos de bases de datos ajenas; indican, en vez de un enlace, un conjunto de procedimientos y funciones (conjunto de programas y subprogramas), en este caso, programados hacia la reutilización de contenidos. De forma que podemos utilizar a la vez, por ejemplo, contenidos de Twitter, Amazon, del.icio.os, YouTube. La gran novedad de los API es que se trata de código programado libre. Las empresas creadoras de los diversos servicios ofrecen a los usuarios la posibilidad de creación de código API, de forma que se crea una base de datos de aplicaciones libres que interpelan al producto originario, con programación privada y así aumenta el flujo de las de su sistema originario. Esta realidad permite que los creadores literarios utilicen el contenido ajeno sin conocer ningún lenguaje de programación. Y en caso de conocerlo, crear nuevas API y distribuirlas libremente.

La sindicación por RSS (acrónimo de Rich Site Summary, RDF Site Summary o Really Simple Syndication) es otro de los sistemas de reciclaje, que se diferencia de las API por no ser programados. El RSS es un formato de archivos que sigue el estándar XML (Extensible Markup Language), que permite etiquetar (clasificar) el contenido de una página y distribuirlo. De tal manera que se puede publicar en múltiples espacios el contenido asociado a un RSS, que, a la vez, puede renovar el contenido sin que haya ningún cambio de código, hecho que produce dinamismo en las páginas que tengan sindicado un RSS concreto. A modo de ejemplo, en una web se pueden integrar la RSS de un diario porque cada día se renueven automáticamente las noticias. En el ámbito literario, una técnica que podría ser utilizada para incorporar noticias bursátiles al fragmento en qué un supuesto

protagonista digital se encontrara en el umbral de la ruina económica. En definitiva, la aplicación en la creación de narraciones digitales es diversa.

Hasta ahora hemos tratado del aprovechamiento de contenido de otro, pero estas herramientas también son utilizadas para aumentar el aprovechamiento de contenido propio. Gracias a las API, distribuidas gratuitamente, las obras digitales permiten incorporar contenido propio distribuido en diferentes herramientas, que tomará sentido al ser incorporado, editado, publicado, en un espacio web concreto.

Y no hablamos del impacto en el paradigma de autor y de autoría tanto en los mashups participativos (la información es generada por los usuarios que acceden al sistema) como en los no participativos (permiten incorporar contenido pero no modificarlo) (Julià, 2006). Siguiendo a Julià (2006), podemos clasificar las autorías de los mashups en tres grupos: el nivel de autoría de las bases de datos (los creadores de los contenidos que son hospedados en servicios de imágenes —Flickr— y vídeo —YouTube—), el nivel de autoría de los usuarios de los mashups (que pueden crear contenidos a partir del nivel de autoría anterior) y el nivel de autoría de la herramienta de creación (los conceptualizadores y diseñadores de la herramienta base).

Llevado a la práctica, esto de mashups, API y RSS, quiere decir que podemos crear fotonovelas en línea a través del mashup Bubblr, una herramienta que utiliza las imágenes introducidas en otra aplicación, Flickr, a las cuales se añade texto, a modo de cómic; incorporar a las narraciones mapas personalizados (API de Google Maps) con la información asociada que convenga para situar una narración en un espacio entre lo real y lo imaginario, como Anton Ferret en Retorn a la Comallega; distribuir el contenido de las narraciones digitales mediante la sindicación RSS, como Las aventuras de Óscar o en las obras almacenadas en Literativa. Literatura colaborativa.

Crear algo que la comunidad considera valioso y compartirlo, generando herramientas y los procesos necesarios para que lo elaborado sea accesible es, sin lugar a dudas, un posicionamiento ético que tiene una evidente repercusión en el contexto cultural, político, económico y social (Casacuberta, 2003, 9).

Un contexto de creación y distribución técnica de los contenidos en qué aquello que se denominó “filosofía Linux” se ha impuesto, aunque con limitaciones: distribución gratuita de contenidos y código de programas. Una manera de operar que tiene su origen en el diseño de redes, la estructura P2P (peer-to-peer, de igual a igual), “la tecnología de intercambio de ficheros entre procesadores de una red que permite que se puedan comunicar directamente entre si sin pasar por un servidor central que redistribuya los datos” (Termcat). El intercambio de archivos (con Napster y E-mule como hitos) es un magnífico correlato de la evolución de la distribución de tareas autor-lector. En las redes P2P la singularidad era no disponer de un servidor central que acumulara toda la información (aunque algunos sistemas hicieran uso) de forma que los ordenadores personales se constituían a la vez como clientes y servidores del sistema. En las textualidades electrónicas la singularidad es no poder caracterizar al autor y al lector a ciencia cierta, sus tareas tradicionales confluyen y se disipan.

Hasta ahora, voluntariamente hemos eludido definir que se aquello de web 2.0 y su implicación en la literatura digital. Apenas hemos tratado las posibilidades de disgregación, difusión-incorporación de contenido en este estadio de la red; pero, tal y como establecimos al empezar, argumentamos que el eje vertebrador de la literatura digital, una vez disgregada la figura del creador, es el significado, rebasando la focalización que la literatura había tenido en el autor y, tras su muerte, el texto. Trataremos, pues, de la importancia del significado en la literatura digital colaborativa.

5. La semántica de la web

Hasta ahora, hemos defendido de forma intuitiva como el centro del análisis de la literatura digital debía ser la construcción de significado, en una realidad artística que vive entre la disgregación y la reconstrucción, entre el camino de lectura escogido y la creación de realidades textuales a partir de la unión de contenidos externos, un espacio literario donde la resignificación resultante de las diversas manipulaciones (extracción y reutilización de contenidos) rompe con la idea de la unidad compositiva. Todavía más, en las obras colectivas abiertas, la ampliación y el cambio significativo son una de las características

definidoras, que da más poder autorial al lector, quien ve truncada la acción de relectura (entendida como volver a leer el mismo texto) en favor del redescubrimiento de nuevos significados.

En este apartado apostamos por el acercamiento de lingüística cognitiva a la comunicación humana, concretamente el realizado desde la poética cognitiva (también conocida como teoría literaria cognitiva o crítica cognitiva), que aplica los trabajos multidisciplinares de las ciencias cognitivas al estudio del texto desde los procesos cognitivos que intervienen en la producción y en la recepción. Esta mirada se nos presenta como la más adecuada para profundizar en la importancia de la construcción de sentido como hecho capital en la literatura digital.

Como hemos comentado, entendemos la literatura como una manifestación de vida, del mismo modo que la tecnología, una suerte de innovaciones tecnológicas sobre las cuales depositamos nuestra voluntad. Por eso es por lo que, incidiendo en la importancia del significado, nos acercaremos a la web 2.0 y a la denominada web semántica, como el espacio en qué se producen y difunden la mayor parte de obras digitales, así como la corroboración de la importancia del significado en las narrativas digitales; de lo contrario la tecnología no habría tomado este camino.

La lingüística cognitiva defiende que en el momento que nos implicamos en una actividad lingüística, no usamos solo las capacidades/habilidades del lenguaje de que disponemos, sino que en la generación de significado intervienen todas nuestras habilidades (deducción, abstracción, razonamiento...), que suman esfuerzos dirigidos a un único objetivo: la creación de sentido (Oporto, 2007, 11). Del mismo modo que el deambular por diferentes nodos en un recorrido narrativo digital activa todas nuestras capacidades para constituir significados, que se readaptarán en función de los caminos escogidos.

Los principios básicos de la lingüística cognitiva, que entiende el lenguaje como una herramienta para expresar significados, son los siguientes:

a. El estudio de lenguaje no puede separarse de su función cognitiva y comunicativa, lo cual impone un enfoque basado en el uso. b. La categorización, como proceso mental de organización del pensamiento, no se realiza a partir de condiciones necesarias y suficientes que determinan fronteras infranqueables entre las categorías cognitivas, sino a partir de estructuras conceptuales, relaciones prototípicas y de semejanza de familia que determinan límites difusos entre categorías. c. El lenguaje tiene un carácter inherentemente simbólico. Por lo tanto, su función primera es significar. De ello se deduce que no es correcto separar el componente gramatical del semántico: la gramática no constituye un nivel formal y autónomo de representación, sino que también es simbólica y significativa. d. La gramática consiste en la estructuración y simbolización del contenido semántico a partir de una forma fonológica. Así pues, el significado es un concepto fundamental y no derivado en el análisis gramatical. e. Se impone una caracterización dinámica del lenguaje que difumina las fronteras entre los diferentes niveles del lenguaje (la semántica y la pragmática, la semántica y la gramática, la gramática y el léxico) y muestra las dificultades e inadecuaciones que resulta de la aplicación rígida de ciertas dicotomías, como la que opone diacronía y sincronía, competencia y actuación, denotación y connotación (Cuenca; Hilferty, 1999, 19).

Unos principios de rápida aplicación a la literatura digital que (a) crea y consume el significado en el uso dinámico, (b) organiza los contenidos (las navegaciones particulares) y las relaciones de significados a través de enlaces que categorizan (ordenan los significados y las concepciones del mundo), (c) reúne la construcción de sentido no desde el texto, el sonido o la imagen, sino desde el significado que estos elementos reúnen de forma simbólica (por eso es por lo que los contenidos se pueden reutilizar y resignificar, porque el sentido no se encuentra incorporado ni a la tipografía ni a los píxeles), (d) tiene el significado como eje vertebrador de la obra, teniendo en cuenta las dislocaciones a qué es sometida, (e) se siente cómodo entre los espacios limítrofes de la literatura, el arte multimedia y el videojuego, hecho que obliga a acercarse al estudio de la literatura digital desde una mirada poliédrica, que incorpore conocimientos de disciplinas diversas y no pruebe de diseccionar nuevas realidades con escalpelos enmohecidos.

La lingüística cognitiva evidencia que el significado se sitúa mucho más allá del léxico, lo depositan en la gramática como unificadora de los diversos estadios de la construcción lingüística del significado. Nosotros lo localizamos en la concurrencia y disposición de los elementos en una página concreta en un momento de navegación determinado.

Es en este punto que nos trasladamos hacia la poética cognitiva, que trata de “conocer y analizar los procesos por los que el lector reconstruye el significado del texto literario” (Oporto, 2007, 11). Reconstrucción imprescindible en las textualidades electrónicas por la disgregación inherente y por la mutabilidad del contenido. Argumentan que la interpretación de un texto es un proceso de construcción de la representación mental compleja del mundo real, el mismo proceso que se da en la literatura, tal y como sostienen en la teoría de los mundos textuales, según la cual lector y autor se construyen una imagen mental parecida a la del mundo real para poder negociar el significado (Oporto, 2007, 20).

Para explicar los sistemas de generación de significado los lingüistas cognitivos recorren a los conceptos de abstracción y categorización. Los hablantes (como los lectores digitales) adquieren el significado mediante la interacción; tras encontrarse con una locución en varios contextos, por abstracción deducen el significado, aquello común a la aparición de las expresiones en espacios diferentes. Este mecanismo se hace especialmente evidente en los nuevos lectores de narrativas digitales, con un bajo grado de alfabetización tecnológica, que navegan perdidos entre nodos hasta lograr las estrategias necesarias para la construcción de sentido. Mediante la categorización se organiza la información, los significados y las concepciones del mundo. La interacción es el mecanismo de reajustes de significados.

El trabajo de Lakoff *Women, Fire and Dangerous Things*, en qué trata la categorización lingüística de las entidades del mundo a través del dyirbal (lengua indígena australiana), partiendo del trabajo de Dixon (1982), nos hace pensar en cómo la categorización varía según las lenguas y las culturas. Aplicado a la literatura digital, con mayor producción inglesa, aunque consumida por lectores de otras lenguas madre, ¿los autores se ven obligados a utilizar un ámbito de subcategorización y abstracción común y de poca

profundización para conseguir la intercomunicación? ¿Apelan a una categorización foránea, la angloamericana, que impondría categorizaciones del mismo modo que impone modos, gustos, obra cultural de entretenimiento (música, cine....), por encima de las categorizaciones propias, nativas? ¿O traducen el inglés a la lengua propia y, por lo tanto, subcategorizan el significado según un sistema diferente a la lengua del emisor? En el último caso, el grado de autoría del lector como creador de significado independiente tomaría una nueva dimensión.

La concepción del sentido está relacionada con el uso y con el mundo que nos rodea, como la literatura digital, de la mano de la vida líquida. Es decir,

concebimos el significado de una expresión lingüística como una red compleja de interrelaciones, como nexos más o menos fuertes entre sí, en la que algunos de los sentidos ocupan un lugar preponderante, central, mientras que otros, los menos frecuentes, ocupan posiciones más periféricas. Esta red no debe entenderse como algo informe y desordenado, sino que está perfectamente estructurada mediante conceptos cognitivos de abstracción y categorización, es decir, por relaciones de esquematicidad y semejanza (Oporto, 2007, 25).

La creación de sentido de los humanos es análoga a la creación de contenidos de las textualidades electrónicas. Por lo tanto, podemos establecer que la literatura digital es la más próxima a la naturaleza y, como aquella, tiene el significado como objetivo último.

La forma tecnológica que toma la literatura digital en red, navega por la web 2.0, el primer estadio de la incorporación de significado a Internet. En el título del artículo hacíamos referencia a la web X.0 porque el desmoronamiento del autor es común a todos los estadios de Internet, aunque en la versión 2.0 se potencia. El 2.0 es la formalización del estado actual de la red, caracterizada por la anotación manual de los contenidos (dar significado), para así poderlos reutilizar (hemos visto los mashups, API y RSS) más allá de los enlaces y localizar en la inmensidad de información que circula. Es una red donde se puede leer y escribir, que busca la capacidad de los servidores de comprender el contenido de aquello que almacenan y distribuyen. Desde el presente, se ha denominado web 1.0, a la Internet que solo permitía la lectura y que disponía de un sistema de indexación simple que casi no

aportaba significado, donde lo importante era la dirección URL (Uniform Resource Locator) y no el contenido que se ofrecía. Y la mirada hacia el futuro nos hace imaginar una web 3.0 (aunque se ha hablado de 4.0 y 5.0) donde el significado se cree de forma automática y permita al usuario interactuar con el sistema de la manera más aproximada posible al lenguaje natural.

Precisamente el procesamiento del lenguaje natural (PLN) ha sido una disciplina que ha intentado crear máquinas que pudieran interactuar con los hombres con su lenguaje, sistemas informáticos capaces de comprender el lenguaje humano y utilizarlo (uno de los ejemplos tradicionales es el proyecto Eliza, simulador de la consulta a un psicoanalista). La suma de la web semántica a una interacción próxima al PLN se imagina como un campo infinito de posibilidades para la creación literaria digital, en qué las narraciones realmente interactuaran con el lector, más allá de ofrecer un conjunto de posibilidades cerrado, dirigido por el creador del entorno, fueran capaces de ofrecer contenidos narrativos en función de la demanda.

En el camino de la verdadera interacción, un adelanto técnico que comportaría otro peldaño en la vinculación entre literatura y vida, trabaja Chris Crawford, prestigioso diseñador de videojuegos que se ha sumergido en el proyecto personal Storytron - Interactive Storytelling, la creación de un software capaz de crear obras artísticas a partir del concepto de la (supuesta) interacción real. Storytron, un sistema de ficción interactiva formado por una herramienta de autor (Swat) y otra de juego (Storytron), en qué los autores tienen que crear historias definiendo con verbos las acciones que el jugador o el sistema que controla los personajes pueden realizar, a la vez que define las posibles acciones asociadas a las acciones previas. Mediante la herramienta Storytron, los jugadores interactúan con el mundo creado, construyendo expresiones en un lenguaje simbólico (Deikto) que determina qué quieren que haga o diga su personaje en el mundo ficticio.

Un trabajo que nos resulta interesante porque se fundamenta en la interacción a través de la palabra, que se podría relacionar con la textualidad electrónica, aunque con voluntad

diferenciadora (quizás marquetiniana) el creador autodefine el proyecto como disociado de los games, de los Sims, de entornos virtuales 3D, de la literatura digital...

Por el hecho de trabajar sobre software en local, y ser un proyecto en desarrollo, desconocemos la capacidad de integración en sistemas en red. Pero es una nueva vía que incide en la voluntad de crear herramientas que rompan la frontera máquina-persona. Enseres con los cuales crear obras artísticas.

Como hemos expuesto, es en la construcción de significado que la dispersión y fragmentación de contenidos y de autores se convierte en unidad. No es hasta la lectura, con dependencia de los clics previos, que se concreta el texto. Por eso es por lo que el futuro de la textualidad electrónica, en una triple pirueta en red (muerte/dispersión del autor, muerte del texto, supervivencia del significado) se encuentra en la mayor penetración de la web semántica, el primer estadio de la cual es la web 2.0. Una evolución que se ve reflejada en los buscadores: tras la presencia del autor relacionada con el espacio físico que ocupa en la red en identificación con la dirección, en la actualidad ha dejado de interesar su árbol genealógico, quiere ser visitado. El texto visible, y el invisible (las meta tags), es la base (junto con toda clase de algoritmos que ponderan la textualidad con constricciones de búsquedas avanzadas y experiencias de búsquedas previas) de la nueva ordenación de contenidos, que se ofrecen al público incorporadas en las formas que detallamos acto seguido.

6. Tecnobricolaje. Literatura digital colectiva X.0

Proyectar una obra de literatura digital colectiva requiere de ciertos conocimientos técnicos, especialmente de las herramientas que la red ofrece para desarrollar estas empresas. Asimismo, para valorar la calidad estética, leerlas, intervenir como autores con la incorporación de contenidos, hace falta distinguir las características de los diversos sistemas. Por eso iniciamos la descripción de los wikis y los blogs, para finalmente incidir en aspectos de la web social, con especial énfasis en MySpace, Facebook y Open Social, no tanto como sistemas que permiten la creación colectiva, que también, sino especialmente

como entornos y proyectos nacidos como narraciones de vida individual que se comparten y que, como veremos, se basa en la relación permitida con otros usuarios.

Los wiki, tal y como indica la etimología hawaiana ('rápido') son espacios webs colaborativos que pueden ser editados desde el navegador con agilidad, sin conocimientos informáticos, con un entorno parecido al de los editores de textos. Permite crear y mejorar páginas de forma automática. En el mismo momento que se guarda un contenido, está disponible en red.

Con respecto a la autoría, los wikis se caracterizan por la capacidad de acceso y edición de varios usuarios a la misma página, así como por la facilidad de crear nuevas y enlazarlas con contenido interno o externo. Cada página dispone de la función “Historial” dónde se pueden reseguir todos los cambios (y estados) que ha sufrido una página, así como quien ha sido el autor. Aplicado a la literatura digital, posibilita la creación de nodos a voluntad y la incursión en otros creados. Las restricciones dependerán del ideólogo del wiki, quien deberá determinar las acciones (lectura, escritura) que pueden desarrollar los usuarios que acceden en libertad absoluta o previa demanda de registro. Asimismo, el administrador se puede reservar el poder de sancionar contenidos.

A la hora de crear narrativas digitales, entendidas como unidades de significado variable, no podemos olvidar una de las características fundamentales del wiki: la estructura de contenidos. La herramienta no ofrece ninguna: a excepción de la página de inicio, el resto se incorporan sin ninguna jerarquía. Son los colaboradores quienes crean páginas que ordenan los contenidos y quienes distribuyen los enlaces. Los nodos en paralelo, sin estructura piramidal, es una ventaja para la reutilización de contenidos y la creación de nuevas piezas narrativas.

La Wikinovela y Wikiaventura son dos ejemplos de literatura digital colaborativa en estos entornos. Wikinovela es proyecto de la Universidad de Deusto, desde donde ofrecen una novela multilingüe que se inicia con tres líneas argumentales, por tres autores reconocidos: Juan José Millás, en castellano; Jon Arretxe, en euskera, y Laura Espido Freire, en inglés. A partir de las primeras píldoras, se solicita la colaboración para modificar el texto propuesto,

continuar las líneas argumentales o crear nuevas. En un idioma, Wikiaventura, crea un espacio dónde

podrás elegir y crear tú propia aventura. Los pasos son sencillos. Entrando en la primera página de la aventura, podrás elegir qué opción seguir. Puede que en algún momento dado, ninguna de las opciones te parezca lo suficientemente interesante. En ese momento puedes crear tú mismo la continuación, editar las que ya hay o sencillamente proponer una alternativa sugerente y esperar a que otro la escriba.

¿Como crear un wiki? Tenemos dos opciones. La más habitual es usar el software libre Mediawiki, que dispone de un diseño básico sobre el cual se pueden instalar infinidad de plantillas que cambian el aspecto. Incluso crear nuevas gracias al código abierto. El otro camino es acceder a entornos web que ofrecen el espacio y las herramientas para crear contenidos con diseño wiki, como por ejemplo Wikia, Wikispaces o Wiki.mailxmail. La ventaja de recurrir a la herramienta Mediawiki es disponer del control total sobre la producción. En el camino de libertad, colaboración y creación de significado literario en común, el enser técnico está a la altura, ofreciendo API y una larga lista de extensiones, codificaciones que los usuarios comparten para poder integrar contenidos de otro o añadir funcionalidades no previstas.

La otra herramienta fundamental para la creación de literatura colectiva en red son los blogs (aféresis de web log). Se caracterizan por ser el espacio de un autor que permite la incorporación de comentarios, que amplían el contenido de las entradas anteriores y, muy importante, pueden cambiar el significado. Las notas son incorporadas con una estricta anotación temporal como si de un diario personal se tratara; de hecho, este es uno de los usos comunes de los blogs. Entonces, podría parecer que la temporalidad determinaría la construcción de significado, pero no es así. Por un lado, el texto ordenado cronológicamente puede ser modificado en cualquier momento con la incorporación de comentarios, que a la vez pueden ser comentados; de otra, el buscador puede guiar caminos de lectura por la vía de búsqueda de palabras, y fundamentalmente, la ordenación de las entradas por categorías: unas etiquetas que definen a voluntad cajones dónde son

depositadas las aportaciones (una entrada puede tener asociada ninguna, una o multitud de categorías), y facilitan la lectura a partir de la clasificación fuera del espacio temporal general. A diferencia de los wiki, los blogs establecen jerarquía desde la aportación principal; ahora bien, el lector como creador de significados en los itinerarios no temporales continúa estando vigente, por no insistir en la incorporación de contenido ajeno multimedial que incrusta autoría diversa y da, con el realojamiento y la adjunción de texto, nuevo significado a la píldora propia. El flujo de contenido creado en un blog es susceptible de ser reaprovechado por vía de la sindicación (RSS), otro elemento común a todos los blogs, que, aplicado a la literatura digital, da capacidad a otros autores para incorporar este contenido, a la vez que los lectores pueden escoger recibirlo en un sistema personal de lectura de RSS, ajeno al diseño primigenio, y leer todas las aportaciones o solo las referenciadas bajo tal categoría o tal otra.

Los elementos técnicos son utilizados por los creadores de forma diversa, en *Las aventuras de Óscar*, el apartado de comentarios se especializa en la votación, un espacio dónde los lectores escogen cuál es el camino de narración que hace falta seguir escribiendo entre tres opciones; mientras que en *Jim del espacio exterior* se señalan caminos de lectura por nodos diversos que debemos escoger en cada entrada, creando un espacio de lectura particular, si bien puede ser completado, adoptando un significado diferente, haciendo una navegación global, resiguiendo todas las vías posibles. Una narración se convierte a la vez en ella misma y en las secuelas, como sí de un film de éxito se tratara.

Para la creación de blogs, como en los wikis, disponemos de software gratuito y de multitud de servicios webs que ofrecen la creación intuitiva y la hospedaje. Entre los últimos, destacan el internacional Blogger. Con respecto al software gratuito, la opción más extendida es Wordpress, que ofrece plantillas de diseño, API y extensiones; todo de acceso libre con la compartición de servicios creados por los usuarios mismos.

En conclusión, wikis y blogs disparan las coautorías, aumentan el índice de desmoronamiento: el creador del software, el diseñador del entorno que escogemos, el

iniciador de la obra, los colaboradores, quienes añaden comentarios, quienes crean una propuesta de orden de contenidos...

Y ahora hacemos un salto hacia una forma de textualidad electrónica que, tal vez (mostraremos un caso en el apartado siguiente) se incorpore en el futuro a las literaturas digitales, se trata de la web social, con tres proyectos al frente: MySpace, Facebook y Open Social. Otro caso en que la tecnología, que soporta narraciones de vida individual, entiende como necesaria para la supervivencia del sistema la adopción de innovaciones tecnológicas que pongan en relación diversas herramientas, la integración social.

La web social es la etiqueta impuesta a las páginas y plataformas dedicadas a crear relaciones humanas en red a partir de proyectos diferentes que se especializan por objetivos (laborales, LinkedIn o XING; afectivos, match o meetic) o se mantienen generalistas, como MySpace y Facebook.

A grandes rasgos, MySpace y Facebook son espacios donde los usuarios dan de alta un perfil e incorporan información asociada (relatos de vida, imágenes, gustos musicales...), que será compartida por otros usuarios de la misma plataforma. La diferencia fundamental radica en la estrategia de creación de identidades de ambos servicios. MySpace presenta la identidad deseada, imaginada, que busca el contacto con otras identidades con intereses afines; mientras que Facebook presenta la identidad real y busca el enlace con amigos, conocidos y saludados que se conocen en el mundo real. Desde un punto de visado de contenidos, en MySpace el usuario nominal es casi el único en aportar contenido, muy alejado de Facebook, donde la compartición de contenidos (imágenes, vídeos, texto) es constante, con un sistema de redifusión (por lo tanto, desmembración) de las novedades de un perfil entre todos aquellos que previamente hayan sido aceptados como amigos.

Esta diferenciación real/imaginado toma como norma los usos mayoritarios, si bien podemos crear identidades con cualquiera de las dos herramientas. Pero prestemos atención al trasfondo: se ofrecen vidas paralelas, narraciones verosímiles que pueden ser utilizadas para la creación, descentrando el contenido y usándolas como relatos de vida.

Finalmente, la necesidad de libertad de movimientos que nuestra sociedad impone a la red ha provocado el surgimiento de Open Social, una plataforma de desarrollo abierta que promueve la creación y difusión de API que permitan la integración de los servicios asociados a webs sociales concretos con los contenidos que circulan por la red. Una mirada hacia el futuro que ha obligado a MySpace y Facebook a crear plataformas para los desarrolladores. Unas aplicaciones que promoverán el dinamismo (nuevamente fragmentación, relocalización, más ámbitos donde se impone la autoría translúcida). En definitiva, creación de texto (código) informático que multiplica las relaciones de significado. Otra prueba de como la sociedad hipermóderna impone sus reglas a los bytes, que serán posteriormente utilizados para la creación literaria.

7. Espacios de libertad. Del ladrillo a la red

Acabamos de ver muchas potencialidades, que rápidamente se concretan, aunque sea en el intento de imitación de narraciones digitales creadas en colectividad, con la apropiación de formas y procedimientos de libertad para quedarse en la apariencia y construir una realidad querida alejada de la objetividad.

Paradigma del mal uso de la creación de narraciones colectivas, de apropiación del espacio real a través del mental, del simbólico, es la última recreación (invención) del consistorio barcelonés mediante la campaña “Viscabarcelona” difundida por los medios de comunicación. Nosotros nos centraremos en analizar el web Viscabarcelona como intento totalitario de imposición de una narración de la ciudad desde una falsa colectividad. Un espacio que se constituye como la versión digital de “la ciudad ideal de los arquitectos y los urbanistas que han concebido y dirigido la Barcelona actual{,} [es] una ciudad donde reina la paz eterna, la conformidad generalizada y donde todo el mundo que vive se aviene a colaborar” (Delgado, 2005, 12-13).

El web Viscabarcelona es un ejemplo de voluntad de utilización de un espacio libre, usando herramientas y formas propias a la literatura digital, pero generando un discurso recursivo con incapacidad de ir más allá de la autoría individual institucional, el intento fallido de acaparar las narraciones personales que pasen por el cedazo del control del autor(idad), la

creación de textualidades en torno a una ciudad de la cual el poder exalta la selección de unas excelencias mediante la fabula digital que nos ofrecen en el ámbito de la creación literaria. Fabula según la acepción primera (“narración falsa, mentirosa, ficticia, de pura invención”) y segunda (“narración en qué se da una enseñanza útil o moral, mediante una ficción alegórica en qué intervienen animales y aun seres inanimados hablando y obrando como si fueran seres humanos o racionales”), en qué la moralidad llega en forma de cyborg (integrante del nuevo bestiario tecnificado) tutelado por el administrador web que selecciona y conforma el contenido.

Todavía más, la tipología de actuaciones que la narración digital explota en Barcelona entran en pugna con la legislación promovida (ordenanza municipal del civismo), estrategia que se salta cualquier principio de verosimilitud que se pide a la promoción de un discurso multiautorial digital basado en el hecho vivido.

Se oficializa la alabanza sesgada de la ciudad “que me hace feliz, que me enamora, que me quiere, que nunca duerme, que tiene todo lo que necesito”. La urbe oficial de la sonrisa a golpe de visa que, como no se esconde, solo tiene en cuenta la relación del individuo con el espacio ciudadano y la capacidad de consumo, siempre que, según las imágenes que reportan, seas lo suficientemente joven y adocenado como para solo estar interesado en consumir la oferta cultural, como gusta llamar al entretenimiento, que hayan seleccionado. Ni que decir tiene que cualquier referencia a otra narración de vida (por ejemplo, Indymedia o Radio Bronka) es casualmente elidida.

Del mismo modo que se diseña una ciudad con espacios concretos para que los ciudadanos desarrollen las actividades públicas (si se realizan fuera límites: disidentes) se diseña el espacio en red aludido. Espacio donde aparecen claramente separadas la ciudad planificada de la ciudad practicada (Delgado, 2005, 13).

El web pretende ser un espacio donde el ciudadanos se expresen y así dibujar unas vidas vividas, impulsadas por el positivismo de la URL, del eslogan, que juega con la dualidad “vivo en Barcelona” y “viva Barcelona”, que quizás debería ser ponderada por otra

campana hospedada en <<http://www.tristabarcelona.com>>, como unió de “triste en Barcelona” y “triste Barcelona”.

Vamos por partes. ¿Cuál es el contenido del web? Está dividido en seis apartados, que a la vez podemos clasificar en dos bloques. El primero, formado por enlaces hacia contenido que domina el administrador, en qué el usuario no puede intervenir: “made in Barcelona!” (ofrece descargas de sonidos e imágenes de la ciudad), “scanner Barcelona!” (enlace hacia contenido externo preexistente que promociona la cultura de los jóvenes!?), y “Barcelona me enamora!” (reutilización de entrevistas a personajes conocidos, sobre la ciudad, publicadas hace años en el web del Ayuntamiento).

En el segundo, aparece alguna clase de ilusión de participación, coautoría en la creación virtual de una identidad barcelonesa; está formado por los apartados siguientes: “la voz del visca!” (bajo el cebo de buscar la voz protagonista de la próxima campana, se invita a la participación de los ciudadanos, que han de enviar vídeos haciendo uso oral del eslogan), “Barcelonavisíó!” (espacio de vídeos de la ciudad, que invita a añadir piezas) y “amigos de Barcelona!”.

El último apartado, “amigos de Barcelona!” explota el filón de la agrupación de narrativas individuales que, conformarían la narrativa única-diversa de las vidas en la ciudad. Y para hacerlo recurre a dos de las herramientas de la web social que hemos visto anteriormente (MySpace y Facebook) y a Flickr. En MySpace se ha creado el perfil “Visca Barcelona”, para fomentar la relación con miembros registrados en el sistema, a la vez que como espacio de difusión de actividad diversa en la red. Flickr es la herramienta escogida para compartir imágenes de la ciudad. Y en Facebook se ha creado el grupo “Visca Barcelona”, donde los asociados podrán compartir vivencias, como espacio aglutinador bajo un interés (Barcelona) en lugar de relaciones directas entre personas. El último es el único espacio que comporta la aportación de contenido en libertad, aunque solo en apariencia, puesto que aparecen los primeros mensajes que explicitan la censura de aportaciones previas.

¿Por qué decimos que es falsa literatura digital colectiva? Hemos visto como estas producciones son el resultado destilado de la focalización del contenido en el significado, la

libertad de acceso y utilización, así como la convergencia de discursos diversos, características que en la web 2.0 son moneda de cambio. Viscabarcelona reduce la verdadera aportación y reutilización de contenido solo a dos de los canales incluidos entre las seis propuestas de navegación inicial (Facebook y Flickr), a la vez que controla la significación. Rompe así la relación libertad-vida-tecnología que hemos argumentado hasta ahora, que es inherente a la nueva textualidad, puesto que el resto de opciones no permiten ninguna aportación o, en caso de ser posible, debe pasar por el beneplácito administrativo.

8. Tres en uno: autorías, significados y libertades

Hemos tratado la importancia de la diversidad de autorías, del significado y de la libertad como los tres elementos entre los cuales se produce la literatura digital, en confluencia con una sociedad que imprime carácter en los tres factores.

Un momento histórico en qué la textualidad electrónica se asimila a la obsolescencia, liquidez, fragmentación y reutilización vital; unas composiciones que en la colectividad y la autoría difusa se acercan a la doble necesidad de autoimponer la individualidad y diluirse en la multitud, que usan soportes técnicos que evolucionan para adecuarse a la demanda social, que afana por la absorción de significados, por encima del soporte (textual, gráfico, audiovisual) en qué se vehicule.

Tras vincular literatura con vida y apostar por el significado como eje vertebrador de la literatura digital, hemos corroborado la multiplicidad de autorías que confluyen en las textualidades electrónicas. Hemos continuado el camino con la descripción de los cambios sociales desde la postmodernidad, que nos remite hacia un entorno vital que tiene resonancias de hipertextual, para acto seguido hacer parada técnica en las características internas de los entornos donde se publica esta tipología de obras, y así evidenciar que las innovaciones son la consecuencia de la panorámica social esbozada. El regreso a la vía nos ha acercado a la generación del significado desde el prisma que más se asemeja, la lingüística cognitiva (que sigue el tránsito del texto al significado formulado al empezar), rápidamente puesta de lado a la incorporación de significado a la herramienta tecnológica. Con gran parte del camino recorrido, hemos hecho atajo descriptivo por entre los entornos

de creación colectiva habituales, observando un caso ciudadano que nos ha servido para ejemplificar la concepción de literatura digital colectiva desde una acción fallida.

Toda la argumentación da significado al título “La autoría desmoronada en la web X.0. Narraciones colectivas terrenales: una construcción del significado digital en libertad”. No hemos defendido la muerte del autor, sinó la disgregación de su figura, como un desmoronamiento, que se produce en una web X.0, no cifrada, puesto que desde la aparición del hipertexto se ha producido el fenómeno, si bien las numeraciones 2.0 y 3.0 lo hayan evidenciado todavía más, muy especialmente en las narraciones colectivas, con un contenido que se identifica con la vida real, terrenal, donde la dispersión y la (re)construcción de sentido en libertad son ley.

Selección de obras

> Obras colectivas

- El libro flotante de Caytran Dölphin: <<http://www.libroflotante.net/>>
- Escribeme: <<http://libro.escribeme.org>>
- United Minds: <<http://www.united-minds.es/>>

> Obras en soporte wiki

- A Million Penguins: <<http://www.amillionpenguins.com/wiki/>>
- Atrapado en el tiempo: <http://quest.wikia.com/wiki/Atrapado_en_el_tiempo>
- El Wikijote: <http://fiction.wikia.com/wiki/Wiki_Jote>
- Wikiaventura: <<http://www.wikiaventura.com/>>
- Wikinovela: <<http://www.wikinovela.org/>>

> Obras en soporte blog

- Detective bonaerense: <<http://www.detectivebonaerense.blogspot.com/>>
- Detrás del viento norte: <<http://detrasdelvientonorte.blogspot.com/>>
- Jim del Espacio exterior: <<http://www.jimdelespacioexterior.blogspot.com/>>
- Las aventuras de Óscar: <<http://lasaventurasdeoscar.blogspot.com/>>
- Life Outtacontext: <<http://life.outtacontext.com/>>
- The Saddest Thing I Own: <<http://transition.turbulence.org/Works/saddest/>>

Entornos de publicación

- Literativa: <<http://www.literativa.com/>>
- Novlet: <<http://www.novlet.com/>>
- Sigue la historia: <<http://www.siguelahistoria.com/>>
- Wikia: <<http://fiction.wikia.com/>>

Bibliografía

AARSETH, E. J. (1997). Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

BARTHES, R. (1987a). "La muerte del autor". El susurro del lenguaje. Barcelona: Paidós. P. 65-71. [Edición original: (1968). "La mort de l'auteur". Manteia, 5. P. 12-17.]

BARTHES, R. (1987b). "De la obra al texto". El susurro del lenguaje. Barcelona: Paidós. P. 73-82. [Edición original: (1971). "De l'œuvre au texte". Revue d'Esthétique, 3. P. 225-232.]

BAUMAN, Z. (2007). Temps líquids. Viure en una època d'incertesa. Col·l. "Actualitat i Opinió", 9. Barcelona: Viena. [Edición original: (2007). Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty. Cambridge: Polity Press.]

CASACUBERTA, D. (2003). Creación colectiva. En Internet el creador es el público. Col·l. "Cibercultura". Barcelona: Gedisa.

CUENCA, M. J.; HILFERTY, J. (1999). Introducción a la lingüística cognitiva. Col·l. "Ariel Lingüística". Barcelona: Ariel.

DELGADO, M. (2005). Elogi del vianant. Del "model Barcelona" a la Barcelona real. Col·l. "Debatabat", 3. Barcelona: Edicions de 1984.

[DIEC2] = IEC (2007). Diccionari de la llengua catalana. 2a ed. Barcelona: Edicions 62 i Enciclopèdia Catalana. Edición en línea. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2010].

<<http://dlc.iec.cat/>>

DIXON, R. W. A. (1982). Where Have All the Adjectives Gone? Berlín: Walter de Gruyter.

FUSTER, J. (2005). Bestiari. Sueca: Càtedra Joan Fuster de la Universitat de València.

JOYCE, M. (1995). "Siren Shapes: exploratory and constructive hypertext". Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics. Michigan: The University of Michigan Press. P. 39-49.

JULIÀ, D. (2006). "Mashups colaborativos en Internet como forma de creación". III Congreso Online – Observatorio para la CiberSociedad. Edición en línea. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2010].

<<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=1003>

LANDOW, G. P. (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y el hipertexto. Col·l. “Comunicación Multimedia”. Barcelona: Paidós.

LIPOVETSKY, G. (2007a). El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Col·l. “Compactos”, 347. Barcelona: Anagrama. [Edición original: (1987). *L'Empire de l'éphémère. La mode et son destin dans les sociétés modernes*. París: Éditions Gallimard.]

LIPOVETSKY, G. (2007b). La tercera mujer. Permanencia y revolución de lo femenino. Col·l. “Argumentos”, 223. Barcelona: Anagrama. [Edición original: (1997). *La troisième femme. Permanence et révolution du féminin*. París: Éditions Gallimard.]

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. (2006). Los tiempos hipermodernos. Col·l. Argumentos, 352. Barcelona: Anagrama. [Edición original: (2004). *Les temps hypermodernes*. París: Éditions Grasset & Fasquelle.]

LYOTARD, J-F. (2004). La condició postmoderna. Col·l. “Idees. Assaig Breu”, 5. Barcelona: Centre d'Estudis de Temes Contemporanis y Angle Editorial. [Edición original: (1979). *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. París: Éditions de Minuit.]

PORTO, M. D. (2007). Poética cognitiva: análisis textual de una fantasía. Col·l. “Monografías Humanidades”, 22. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

RUIZ, M. C. (2006). “La inspiración creadora en la narrativa digital”. III Congreso Online – Observatorio para la CiberSociedad. Edición en línea. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2010].

<<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=80>>

TERMCAT (2006). Cercaterm. Servei de consultes terminològiques en línia. Edición en línea. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2010].

<<http://www.termcat.cat/>>

TODOROV, T. (2007). La literatura en perill. Barcelona: Cercle de Lectors i Galàxia Gutenberg.

WAJCMAN, J. (2006). El tecnofeminismo. Col·l. Feninismos. Madrid: Cátedra, Publicacions de la Universitat de València y Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. [Edición original: (2004). Technofeminism. Cambridge, UK; Oxford: Polity Press.]

ZDNET (2006). What is a mashup? ZDNet. Vídeo en línea. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2010].

<http://news.zdnet.com/2422-13569_22-152729.html>

Crónica de viaje de un novelista a la literatura digital y su regreso (felizmente) escarmentado.

Por Leonardo Valencia

Estuve tentado de empezar plagiando un inicio más bien canónico. Pude haber dicho: “En un lugar de la pantalla de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un escritor plebeyo de los de web con flash, computadora con virus, zapatos gastados y blog sin actualizar.” Pero preferí no hacerlo porque después de tantas versiones del Quijote, desde Juan Montalvo a Unamuno, Pierre Menard o Andrés Trapiello, donde cada uno añade o matiza en los vacíos ficcionales que tiene el Quijote como todas las ficciones, poco se podría añadir por esa vía. Pero sobre todo no lo hice porque de inmediato me vino a la mente otro plagio que en Colombia resultará más cercano. Y es este: “Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento de lectores de novelas de papel, el escritor digital habría de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer su primer hipertexto. La literatura digital en español era entonces una aldea de veinte páginas web construidas a la orilla de un servidor de descargas lentas, saturadas de flashes como programas prehistóricos. El mundo digital era tan reciente, que muchos e-reader carecían de nombre, y para mencionarlos había que señalar su alto precio con la billetera vacía.”

Así estuve tentado de iniciar, pero decidí no hacerlo, porque en principio un novelista, como dice Murakami, es aquel que no hace lo que le dicen sino que quiere averiguar las cosas por sí mismo. Y un novelista, añadido, tiene casi el deber de caer en la que considero una de sus principales recursos de fabulador: la preterición. El novelista dice que hará algo y no lo hace, dice que no dirá algo y viene y lo dice. Y así, entre decirlo y no hacerlo, o entre decir que no la hará y hacerlo, confunde a los lectores, los saca de su lugar habitual y los lleva a su propio bosque de ficción donde las cosas no son lo que parece, y lo que parece es lo único que puede llegar a ser.

Algo de subversivo y clandestino parece darle atmósfera a quienes caen en el reto de lo digital para la literatura en el siglo XXI. Lo cierto es que lo subversivo y clandestino no es un mal atributo para la literatura, y especialmente para la novela, ese género sin reglas que

más de un novelista a definido para la indefinible novela. Leí hace poco el estudio de Terry Eagleton sobre la novela inglesa, especialmente el prólogo sobre la imposibilidad de definir a la novela, en la que hay más de una veintena de intentos de definición. Señalo esto porque uno de los propósitos de estas reflexiones es considerar si el término “novela digital” es correcto en el sentido que se viene dando en la literatura digital. O mejor dicho: nuevamente habrá que replantearse el concepto de novela y, en consecuencia, el de novela digital. Pero para llegar a este replanteamiento, quizá pueda ser útil hacer una reflexión sobre el contexto y la manera en que realicé este viaje de ida a la literatura digital y, como consecuencia, como he regresado (felizmente) escarmentado de ella.

1. El viaje de ida

Parece ser que el principio que hemos heredado del siglo XX es “participación”. El lector-partícipe en obras en movimiento es el propósito lúdico de nuestro tiempo. Los artistas quieren implicar a sus espectadores. Quizá el ejemplo más explícito sean las fotografías de cuerpos desnudos de Spencer Tunick, donde el espectador puede formar parte de la obra: él va a ser lo que quiere ver. En literatura, las formas participativas vienen dadas por obras que piden ser compuestas por el lector en el ordenamiento de segmentos o tramas narrativas. Esta modularidad no debe hacernos perder de vista que incluso la más lineal, silenciosa e inmóvil de las lecturas exige una gran participación. Hay, por lo tanto, grados de participación. Así también hay grados de apertura de una obra: el inicio, la composición modular de los segmentos y, finalmente, los espacios en blanco o de reescritura. Lo que llamo fisuras.

El final de un texto literario es una apertura potencial. Por convención, un texto acaba, no así su mundo ficcional. A su vez, el libro impreso tiene una limitación física: no se puede modificar. Salvo con reediciones que amplíen su contenido. Ese fue el experimento que vengo desarrollando con mi libro de cuentos *La luna nómada* (1995, 1998, 2004), un libro de cuentos que no se cierra y que, en cada nueva edición, se amplía con nuevos cuentos. Ya no se trata de publicar nuevos libros sino de continuar uno sólo que se perfila en una

progresión paulatina con nuevas historias vinculadas al tema del nomadismo. Por esta razón lo denomino libro progresivo.

Aunque parezca diferente, lo mismo ocurre con mi novela *El libro flotante* de Caytran Dölphe (Editorial Funambulista, Madrid, 2006), pero aquí el grado de complejidad es mayor porque está implicado un programa informático y la red en www.libroflotante.net. El proyecto propone la alternativa de vincular los soportes físicos y virtuales, dejando abierta una progresión de escritura a través de fisuras.

Quien lea la novela impresa puede ingresar (pero no es imprescindible) a www.libroflotante.net y establecer un proceso de creación de fragmentos a partir de lo que sugiere la historia en la novela. Quien accede a [libroflotante.net](http://www.libroflotante.net), sin necesidad de haber leído la novela, puede participar también en el proceso de creación, independientemente de la lectura de la novela impresa. De esta manera se puede salir de la burbuja virtual y se produce por una parte un “retorno al mundo” y, a su vez, para quienes llegaron primero a la novela, una entrada en el mundo virtual a partir del texto físico. El lector interactúa escribiendo, es decir, crea un nuevo texto, y también los lectores interactúan entre sí al convertirse en autores que comparten en una comunidad virtual los textos creados colectivamente. No se trata, por la tanto, del caso de la “muerte del autor”, que planteaba Barthes en su artículo homónimo, sino de la “multiplicación del autor” a través de un proceso de des-subjetivación de la versión del narrador de la novela.

Ha sido posible lograr este principio de colaboración o vinculación entre soportes debido a las características de la composición de la novela *El libro flotante* de Caytran Dölphe. El marco narrativo de la novela lo explicaré más adelante. Antes quiero hacer una revisión de los principios sobre los que se constituye el proyecto.

Fisuras: los vacíos de la ficción

Toda forma de arte está destinada a ocultar más que a revelar. Este ocultamiento es inevitable, y esta limitación –el arte no puede reproducir lo real– ha sido aprovechada por algunos artistas. Precisamente porque su principio básico es trabajar a partir de los límites

de la representación. Lo que hace que una obra literaria se configure en nuestra imaginación es que el lector tiene que completar y atribuir imágenes a lo que no puede ver.

Nuestra percepción de la realidad siempre es incompleta. El cerebro configura rápidamente a partir de una percepción parcial la figura completa y se informa de una situación de peligro o bienestar. Rudolf Arnheim, en *Arte y percepción visual*, profundiza en estas consideraciones y señala lo que ocurre con los límites de la percepción:

“En cualquier objeto tridimensional –escribe Arnheim– sólo un aspecto es visible en un lugar y tiempo determinados. En el transcurso de su vida, y de hecho durante casi cualquier episodio particular de su experiencia diaria, cada persona supera esta limitación de la proyección visual mirando las cosas desde todos los lados, y formándose así una imagen completa a partir de la suma total de impresiones parciales. Resulta inevitable seleccionar algunos aspectos, en detrimento de otros”

Esta selección es la que también lleva a cabo todo artista. Allí precisamente radica la idea de la “fuerza del detalle”. El detalle no sería otra cosa que el elemento seleccionado por su mayor representatividad, y sobre ese detalle, de fácil reconocimiento y memorización, el arte intensifica sus recursos para potenciar tal efecto. Es el poder evocador del detalle. Pero lo cierto es que este “potenciar” un determinado detalle lo que hace es paliar la limitación de lo incompleta que es cualquier representación.

Gracias precisamente a los vacíos de la representación, el espectador o lector puede completar lo que “no se ve” en la obra. En literatura, este principio se denomina “hueco” (Wolfgang Iser) o vacío ficcional. Como en un texto sólo se dan marcas verbales a partir de la que se configura subjetivamente lo descrito, aquí la operación de completamiento es inevitable. Esto se debe precisamente a que la ficción, como toda obra artística, no puede dar cuenta de la totalidad de lo representado. Tiene que producir una selección de los acontecimientos relevantes que configurarán la trama. En este punto es cuando se produce la distinción básica entre trama (es decir, la disposición artificial de un orden y presentación de los acontecimientos) e historia (la manera natural y cronológica en que ocurrieron los acontecimientos). La trama que establece el autor “dispone” en determinada manera lo que

se va a contar, y el lector, a partir de esa trama o disposición, elabora la historia una vez que prescinde de los modos de presentación.

Wolfgang Iser ha señalado que en los textos existen estos huecos debido a las estructuras incompletas de los mismos. Será a partir de esos mínimos de información de los que dispone el lector que se van llenando los “huecos del texto” y se construye el significado de un texto, produciendo la participación del lector.

Que una ficción no puede o no necesite mostrar todos los datos de su historia o de sus personajes abre una fisura: la posibilidad de ampliar su mundo ficcional. Un ejemplo sencillo es el hecho de que si no se da información sobre determinada característica de un personaje, este se puede completar (de hecho, la completa el lector suponiendo o imaginando) o bien se abre la posibilidad de que se genere otra ficción. Si no se describe el color de los ojos de un personaje, las características ficcionales quedan abiertas. O si no muere el personaje, sus aventuras pueden proseguir indefinidamente. E incluso si muere, todavía hay mucho que no se ha contado de su vida. Así ocurre con el caso del Quijote de Avellaneda, quien aprovechó la apertura ficcional de la existencia de Don Quijote y escribió una continuación. Cervantes, para bloquear esa derivación ficcional, decidió escribir una segunda parte del Quijote en la que su personaje muere. Sin embargo, esto tampoco cierra la progresión ficcional, porque siguen quedando vacíos que pueden narrarse, siempre y cuando no rompan el ordenamiento final que dispuso el cierre último del autor. Por eso ha sido posible que existan otras historias sobre el Quijote, incluso narrando lo que ocurrió posteriormente a su muerte o que se cuenten historias que pudieron ocurrir al personaje y que supuestamente no han sido narradas. Estos casos de excepción señalan que toda ficción es potencialmente progresiva. Esta progresión se fundamenta en un principio que la retórica clásica siempre mantuvo al margen: el de digresión. Lo digresivo es una posibilidad creativa que rompe la ilusión de linealidad y realismo formal de un texto literario. Sin embargo, estas progresiones ficcionales deben respetar las coordenadas propias del mundo ficticio. Es decir, se respetan las coordenadas de una proyección guiada. Esta posibilidad inherente a todo texto narrativo puede potenciarse ampliándola temática con un recurso abierto si es que la referencia a la que se alude en el

texto se vuelve inasible. Los medios digitales, al constituirse como interactivos, permiten la acción no sólo intelectual de completar lo no visto, sino de aportarlo de manera concreta y tangible.

Una génesis en la memoria individual y la colectiva

El origen de la historia de El libro flotante de Caytran Dölphin no escapa a las coordenadas de su época. Incluso debería decir a la historia privada de quien vive una época, aunque evidente trasgreda cualquier pretensión testimonial. Sin embargo, quizá pueda ser válida apuntar la génesis de época en la que se gestó esta novela. En el trasfondo inicial hay una experiencia personal vinculada a la masiva migración ecuatoriana a Europa. Esta migración empezó en la última década del siglo XX cuando más de medio millón de ecuatorianos emigraron a España. Cuando llegué desde Lima a Barcelona en 1998, yo no estaba al tanto de ese proceso migratorio desde Ecuador. Lo descubrí cuando veía aumentar el número de ecuatorianos en las calles de Barcelona. Era tan visible que la gente parecía haber escapado de un desastre natural ocurrido en Ecuador. El desastre ocurrió y fue básicamente político y económico. Los miles de ecuatorianos en el extranjero se vuelcan a los llamados locutorios, lugares en los que además de ofrecer conexión a internet sirven como salas de reunión con familiares y amigos al otro lado del mundo. Este escenario de felices y a veces dramáticas conversaciones telefónicas, también sirve para enviar dinero a sus familiares, incluso son consultorios médicos y hasta restaurantes. En estos lugares, internet es la herramienta vital para el diálogo. En más de una ocasión era inevitable escuchar conversaciones en las que se mezclaban distintas palabras del español, tanto del de España como del de Latinoamérica. Debido a internet, estos locutorios son un espacio donde las palabras que se someten a una extraña presión y a distorsiones que las mantienen en una especie de hervor permanente.

Esa experiencia me dio dos motivos para mi novela:

El primer motivo consistía en incluir la idea imaginaria de que un desastre natural había acabado con mi ciudad natal, Guayaquil: esta se había hundido como la Atlántida.

El segundo motivo fue construir un puente de palabras entre los dos mundos de la emigración ecuatoriana. Internet, como la novela, sería el territorio flotante sobre el que mi escritura y mis palabras podrían encontrar una forma de hogar.

Con estos dos motivos, la novela se convertiría en un espacio para mi memoria individual del país que deje atrás, e internet el recurso trasmedial, de memoria colectiva, en el que podrían entrar todas las variaciones semánticas de los lectores.

El marco y el cuadro

Uno de los modos que emplea la novela *El libro flotante* de Caytran Dölphin es el recurso de lo apócrifo. Lo apócrifo, por principio, es aquel texto que no ha sido incorporado a un corpus cerrado o canónico, es decir, porque se lo ha expulsado intencionalmente, o bien porque no se reconoce la “autoridad” de dicho texto, o bien porque no hay una fuente fiable o asequible para recurrir al mismo. Antes de seguir en este concepto, revisemos el planteamiento de la novela.

El libro flotante de Caytran Dölphin está articulado sobre el principio de que un narrador, Iván Romano, “comenta” los fragmentos de un libro, *Estuario*, escritor por Caytran Dölphin, del que aparentemente sólo queda un ejemplar, el que posee el mismo Iván Romano. Éste da su versión sobre los fragmentos porque cree conocer las historias que están ocultas detrás de tales fragmentos. Pero, sobre todo, teme que aparezca otro ejemplar y alguien dé otra interpretación de los fragmentos. Iván Romano cree poseer el poder interpretativo del texto. Veamos, por ejemplo, el caso del fragmento 8 de *Estuario*, que según Romano es una alusión a las buganvillas y que lo incluye en su relato cuando describe este tipo de planta en un recorrido por su ciudad:

Llamativas, arborescentes, una nube de color que te envuelve. Cuando te acercas a tocarlas descubres que sólo son una ilusión de conjunto, apreciables a distancia, despreciables al tacto, ásperas, enmarañadas, sin perfume, flores sin consistencia.

Sin embargo, ¿qué ocurre si en realidad Caytran Dölphin no se estaba refiriendo a las buganvillas, sino que hacía una reflexión díscola sobre su perspectiva de algunas mujeres? Releído, el fragmento cambia completamente de sentido. Se aplica, en este caso, el principio de Arnheim de las dos figuras contiguas: la versión de Romano, la forma más simple posible (buganvillas) se apropia de la versión de Caytran Dölphin, la más compleja (mujeres).

Finalmente, Iván Romano dispone en el capítulo seis de la novela una serie de “fragmentos sin comentar”, que a su parecer son relevantes. Pero estos no completan la totalidad de los fragmentos de Estuario. Otro aspecto que tampoco conocemos es el orden de presentación de los fragmentos, ya que Romano los cita aleatoriamente de acuerdo a la tensión narrativa de su relato. Este principio de aleatoriedad se aplica en el programa informático de www.libroflotante.net en el tratamiento de los fragmentos. Y como un indicio de lectura, en un plano más sencillo, también se lo usa en la cita de otros autores que abre el portal de la página web, cita que en cada acceso varía, variando también, de manera mínima, el camino de interpretación del lectionauta.

Al ser Estuario un texto inhallable, del que apenas sabemos por mediación de Iván Romano, y como sólo conocemos algunos fragmentos, no se puede saber cuántos son en total ni cuántas páginas tiene Estuario. Tampoco se conoce la fecha de publicación y tampoco está marcado cronológicamente el tiempo en el que transcurre la historia narrada en la novela. Esta acronología y ambigüedad evita los riesgos de contradicción lógica y potencia, sumado al recurso de lo apócrifo, las aperturas ficcionales.

Otro aspecto que revela Iván Romano, debido a su particular conocimiento del autor de Estuario, es uno de los procedimientos de escritura que se ha aplicado para escribir los fragmentos. Este procedimiento también puede aplicarlo el lectionauta en www.libroflotante.net. Algunos de los fragmentos son citas literarias reescritas o invertidas, a la manera en la que procedió Lautréamont en sus Cantos de Maldoror y en su tomo de Poesía. Lautréamont utilizaba textos de libros –como los pensamientos filosóficos de Pascal–, les ponía una negación donde el texto original afirmaba, y así se apropiaba de él, o

bien insertaba determinados textos tomados de manuales u otros libros y los incorporaba dentro de un contexto que los modificaba. Esto es lo que se conoce como “plagiarismo” y que no es un simple plagio, sino una reescritura. Incluso Iván advierte en la novela qué partes del libro son invenciones originales y cuáles son plagios creativos que ha hecho Caytran Dölphin a partir de otros autores. Por ejemplo, un fragmento de Estuario dice:

“Una escalera cada vez más vestida –escribe Caytran- pero desposeída de un poder de expulsión: la vigilia.”

Iván señala que es una distorsión de un verso de René Char (Partition formal, fragmento XXII):

“Una escalera cada vez más desnuda, investida de un poder de extracción único: el sueño.”

Para dar otro sesgo a la potencialidad ficcional, Caytran Dölphin está desaparecido y como han muerto algunos de los protagonistas que podrían dar cuenta de las referencias que aporta la versión interpretativa de Romano, no se puede corroborar o refutar lo que plantea el narrador. Precisamente que sea “un” punto de vista el que se da en la novela, el de Iván Romano, señala que su testimonio es parcial y, por lo tanto, puede haber otras interpretaciones posibles. El problema narrativo de la novela es saber por qué exactamente fue escrito Estuario, que historia se oculta detrás de cada fragmento, y, sobre todo, quién lo ha escrito. Iván controla la interpretación: da su versión al respecto. Pero aquí es donde entra la página web, como una forma de enfrentar la imposición de la voz única de Iván.

En la web se reproducen los fragmentos en el mismo orden en que Iván los presenta en la novela y el lector puede añadir su propio comentario. Pero lo más importante es que el lector puede introducir textos apócrifos. Es decir, ya que Iván controla ese ejemplar único de Estuario, todas las otras versiones, los textos apócrifos, son posibles.

El lector también puede distorsionar un fragmento anterior. Un programa informático ofrece, de manera aleatoria, variaciones semánticas de los fragmentos. Hay tres tipos de distorsión:

1. Distorsión por substitución: En el fragmento a distorsionar se puede elegir la palabra a substituir. El programa buscará otra palabra aproximadamente perteneciente al mismo campo semántico.
2. Distorsión completa: Se pueden distorsionar todas las palabras del fragmento a la vez.
3. Distorsión por edición: Se puede editar libremente el texto del fragmento en un campo de edición asignado para tal fin. Como los sinónimos o asociaciones que ofrece el programa no mantienen una coherencia semántica, el lector puede corregir manualmente el texto y matizar el sentido de la combinación aleatoria.

Este proceso de participación creativa no es fácil, porque implica la escritura. Pero el reto fue ese: animar al lector a pasar de la recepción de la lectura a la participación de la escritura. Se han añadido cientos de fragmentos a los 75 fragmentos originales citados por el narrador, lo que aumentan notablemente la edición apócrifa de Estuario. Muchos lectores todavía me preguntan si voy a publicar la recopilación de todos los fragmentos nuevos. Lo obvio es que ya están publicados en la web y que cualquiera los puede consultar y distorsionar de la misma manera como lo hicieron ellos. En el mundo ficcional de *El libro flotante* de Caytran Dölphin, el control que ejerce el narrador único de la novela es saboteado por la participación de los lectores. Son ellos quienes hacen posible el libro paralelo a la novela. Incluso podríamos llamarla una contra-novela.

Con la web www.libroflotante.net, el lector, además de configurar mentalmente los vacíos ficcionales de una novela, como lo hace siempre, ahora puede tener la oportunidad de insertarse en el mundo de ficción y escribir “su parte”. Esto no sólo es una experiencia de participación sino una experiencia estética, porque el lector podrá compartir también la dinámica interna del libro y la estrategia que se plantea dentro de la novela, que la palabra es una exiliada permanente que se reescribe siempre: una escritura flotante.

Sólo cuando tuve clara la historia a desarrollar y la composición de la novela, fue que me pareció un proyecto adecuado para compaginarlo con internet. A pesar de que siempre me había interesado las posibilidades interactivas de las herramientas digitales y la dimensión

de internet, mis proyectos de escritura no calzaban con lo que consideraba indispensable para un obra digital. Para empezar me parecía innecesario utilizar la red para únicamente colgar y difundir la novela. A continuación, me resultaba más interesante establecer una dinámica de intercambio entre el libro impreso y el posible libro digital, en medio de esta batalla que será olvidada entre quienes forman parte de los seguidores del papel y los seguidores de bits. Es decir, buscaba la manera de establecer un diálogo, un puente entre el libro impreso y el digital. Y como el diálogo siempre es inesperado cuando uno realmente se entrega a él, dispuesto a recibir y aceptar lo que propone el interlocutor, también inesperada fue la consecuencia que recibí luego de lanzar la experiencia del proyecto del libro flotante e internet. Con esto cerraré mi reflexión. Ahora concluiré señalando tres puntos básicos a tener en cuenta para permitir una dinámica continua en la interacción con el lector y, muy importante, entre los lectores:

- a. Que el contenido gratuito permita al lector participar de manera creativa.
- b. Que haya un espacio relevante en la web para que se publique el aporte del lector.
- c. Que el contenido permanezca en un proceso abierto y continuo, es decir, que el aporte de cada lector también esté disponible para que otros lectores intervengan en él.

2. El viaje de vuelta

Dentro de poco se considerará un derroche de espacio haber guardado tanto papel en descomposición en ese lugar que considero el más acogedor –y revelador– de una casa: la biblioteca. Ya ocurre con las enciclopedias. Pocos se animan a comprar una con cincuenta gruesos tomos. Pero costará un poco más dejar atrás ese artefacto sofisticado que es un libro impreso por el también sofisticado libro electrónico, más aún si pensamos que cuando llegó la imprenta se necesitaron tres siglos para que los lectores aceptaran que un libro impreso fuera fiable como el original manuscrito.

Poco debería preocupar perder un soporte por otro, porque siempre se está difundiendo lo escrito. Pero sí inquieta saber si afectará lo digital a la escritura narrativa. No me refiero

únicamente a las distorsiones de los mensajes de celulares, que desarmaban a un profesor de gramática, de los que ya no dudamos –eso supongo– cuando vemos un signo como el que cierra el final de este párrafo : -)

En esta serie de transformaciones, quisiera recordar el encuentro virtual “Screens and networks: towards a new relationship with the written word”, realizado en febrero de 2002 con el apoyo de la Bibliothèque publique d’information (BPI), el Centre Pompidou y el instituto Jean Nicod (CNRS), donde el investigador como Dan Sperber presentó una ponencia titulada “Reading without writing”. En su ponencia, Sperber consideraba que la motricidad manual en la escritura desaparecerá por completo, y que la oralidad será predominante porque la tecnología permitiría una fluida conversión de la voz en texto. Abreviando: los teclados serán prescindibles. De alguna manera, el periodo que abarca desde la aparición del e-mail y los chats hasta esa posible desaparición del teclado, podría llegar a ser considerado un periodo idílico de retorno a la escritura. El período de los teclados. Volví a recordar esto cuando se lanzó la iPad de Macintosh, la plataforma con pantalla en la que no hay teclado, o mejor dicho, se lo puede llamar y aparece dentro de la misma pantalla.

Lo que planteaba Sperber me inquieta más que la desaparición del libro impreso, porque precisamente la principal transformación verbal está en el paso de lo oral a lo escrito. Lo escrito no es una mera transcripción sino una recreación con un espacio y un tiempo específicos. En la “paginación” de los blogs, en Facebook o en un SMS, se opta por la brevedad –Twitter limita a 140 caracteres–, y esto hace que el discurso también se modifique. Como bien señala Roger Chartier, el verdadero cambio para la escritura no ocurrió con la aparición de la imprenta sino que se produjo cuando pasamos a las pantallas, porque la unidad o la forma del objeto altera también la unidad del discurso.

¿Cómo es el retorno a la escritura luego de pasar por la experiencia de una pantalla interactiva? Empecemos por tener siempre presente que todo libro impreso pasa previamente por un documento digital, de manera que es inevitable la mediación digitalizada incluso en la etapa previa de la concepción, y que se diferencia de la motricidad

de las máquinas de escribir convencionales o eléctricas, donde el hecho de pulsar un teclado exigía una mayor esfuerzo físico, que ahora se reduce y se acomoda a la paginación automática de los procesadores de palabras. Luego propondría dos aspectos también constatables del cambio: se ha retornado a la escritura breve y hay una expectativa mayor en la maquetación de una página impresa. Este último aspecto es relevante, gracias al desarrollo de la tecnología, que facilitó el concepto de diseño para quienes eran únicamente creadores de textos. Quienes ahora son nativos digitales no se contentarán, como algunos de nosotros, alfabetizados digitales, con las páginas convencionalmente maquetadas. Esto implica el cambio compositivo en muchos libros literarios. El auge del microrrelato o novelas como *Diario de un mal año*, de J.M. Coetzee y *House of Leaves* de Mark Danielewski, señalan algunos de estos nuevos horizontes. Ya no se trata de la exploración excepcional de la vanguardia preocupada por el diseño, sino de un cierto requerimiento básico de maquetación.

Lo cierto es que cada vez somos más conscientes del tamaño y la disposición de una página, en término de una pantalla. Es la proporción que favorecen ahora los libros electrónicos. Lo interesante, por lo tanto, no es que cambien los libros sino cómo este cambio está modificando la escritura. Porque la manera en que aprendemos a leer implica siempre una nueva manera de aprender a escribir.

¿Tiene esto algo que ver con lo que ocurrió en www.libroflotante.net? En gran parte sí. Porque si bien la plataforma interactiva recabó y sigue recabando muchas participaciones, hay que puntualizar cuáles colaboraciones no tuvieron salida. Mejor dicho: cuáles fueron un fracaso completo. Los casos de distorsión y de creación de fragmentos fue la que tuvo gran acogida. No así la que debía corresponder a los comentarios con posibilidad de narración extensa. El lector no se animaba a escribir de manera más compleja una variante narrativa de interpretación de los textos. Lo que señala que la interacción y la colaboración en un proyecto de literatura digital tiende a una interacción lo más simple posible. No hay que contar con la posibilidad de que el lector articule una narración completa mientras los parámetros no sean delimitados y no haya una consigna o constricción claramente delimitada. Esto explica, más bien, el éxito que tienen las formas breves en internet, las

distintas historias que se extienden en el procedimiento de cadáveres exquisitos, en las que el lector-escritor está limitado a una sola colaboración, sin asumir la continuación de la historia. O bien los casos en los que a partir de una línea detonante narrativa, se le pide al lector que continúe y cierre un cuento. Las coordenadas debe ser sencillas y se le debe proporcionar al lector-escritor-colaborador todas las pautas en las que introducirá, como mucho, una variante. Quizá habría que ver el modelo que siguen otros proyectos, vinculados a la pintura digital, como el de Gerd Jansen, en coutune.com, donde la progresión de un cuadro progresivo hacia la derecha proporciona un marco estricto y simple para el participante.

En lo que toca a la escritura, lo que encontramos es más bien una desaparición de la escritura en los proyectos colaborativos. De darse, la colaboración será básicamente de lectura y reordenación de materiales, y de darse casos de escritura probablemente todavía sea necesario desarrollar un mecanismo más complejo que facilite el proceso participativo, o esperar a los programas que permitan escribir sin mediación de teclado; pero aún en estos casos, el proceso cognitivo de la escritura sigue siendo el mismo, de índole composicional, y veo reducido ese horizonte, al menos para lo que se denomina “novela colaborativa”. Incluso habría que replantearse, y esta es la interrogante que quisiera dejar claramente señalada, si es real una lectura completa de una novela por internet, al menos en el formato de vinculación hipertextual. Quizá haya que esperar a una nueva generación que haya aprendido a leer en e-books. También habría que esperar a una generación de escritores para quienes esté normalizada, en un solo individuo, tanto la cultura literaria y la cultura informática, ambas en grados complejos de escritura y programación. Todavía vivimos los últimos coletazos de la colaboración entre escritores e informáticos, y los pocos casos que aúnan ambos perfiles son excepciones que confirman la regla. Digo esto porque es integración permitirá recuperar la condición esencialmente individual del proceso de escritura de la novela.

Vistos los añadidos multimedia y los recursos colaborativos simples y eficaces, más que de novela deberíamos hablar de relatos digitales. Relatos que se abren y diversifican, pero que precisamente por su brevedad pueden trasladarse completos a la dinámica digital, olvidando

el papel impreso. La novela, en cambio, sabe distorsionar la linealidad temporal y explora formas discontinuas a pesar del férreo tren lineal de la frase, que reclamaba Virginia Woolf, y abre distintas líneas paralelas que duermen en potencia conforme avanzan y que se activan con distintos cruces temáticos. Proversus, que diría Giorgio Agamben, avanzar siempre adelante, pero sin olvidar la condición de versus, verso, enraizada en ella, por la que se vuelve atrás y se vuelve al instante poético, en una tensión de avance y retroceso, que nos recuerda, a estas alturas, que la novela no escapa al dominio de la poiesis. Los recursos digitales, en cambio, se concentran en un goce y una plenitud de avance irreversible, que podría recordarnos a la novela, pero que no la recuerda finalmente porque poco interesa volver atrás en el continuo avanzar de lo interactivo. Mucho menos en el plano de la escritura, donde el volver atrás, el corregir, el ajustar, es precisamente su esencia, su pulimiento, su corrección infinita.

¿Significa entonces que la novela, entendida como una larga narración en prosa articulada en una hilación verbal lineal aunque con una trama discontinua, no tiene futuro en los soportes digitales y debe seguir ceñida a su soporte en papel o incluso en e-books que imiten el papel? No es exactamente esa mi afirmación. Sospecho, más bien, que parte de su futuro podría estar en los soportes digitales. Y digo parte, no todo ni toda la novela. Con esto lo que quiero señalar es que una posibilidad enriquecedora es que una novela proyecte su mundo de ficción a una plataforma digital que permita nuevos niveles de complejidad. Quizá un poco a la manera en que las películas se complementan hoy en día con los mundos paralelos de los videojuegos. La novela, entendida como un mundo de ficción verbal, siempre llena de vacíos, es una tecnología todavía compleja que puede seguir dando nuevas oportunidades y nuevas historias. La literatura digital puede entrar en esa dinámica particular de la novela, precisamente porque la novela, como señalaba Italo Calvino en una época tan temprana como 1959, no estaba en crisis gracias a una virtud propia que la define como “una opera narrativa fruibile e significativa su molti piani che si intersecano” . Es decir, la novela es una obra narrativa que se disfruta y significa en muchos planos que se entrecruzan.

Quisiera arriesgarme y aventurar una conjetura en doble sentido. Por un lado es probable que nos enfrentemos a proyecto parecidos al del colectivo Wu Ming con la novela Manituana, que desarrolla un sitio web (www.manituana.com) donde el lector puede colaborar con distintas creaciones paralelas a la novela (música, fotos, etc), y que para seguir a un siguiente nivel, al nivel 2, hay que responder a una pregunta sobre la historia que cuenta, es decir, exigiendo la lectura de la novela convencional. Por otra parte quizá la noción de novela sufra una distorsión y siga manteniendo esos niveles de complejidad que Calvino considera definitorios, pero que apuntará a un tipo de prosa diferente, la que los futuros lectores se acostumbrarán a ver en pantalla: breve, concisa, poco extensa. Así, habría que estar alerta y esperar a saber si la novela será estricta y rigurosamente condensada, casi hasta aproximarse al relato o la maravilla ambigua de la nouvelle. Lo cierto es que el viaje de vuelta desde la pantalla a la escritura cuestiona la prosa novelística convencional y exige una nueva mirada a los orígenes y condiciones, siempre mutantes, afortunadamente mutantes, de la novela.

Barcelona, 11 de julio de 2010

Nuevas narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones

Por Mario Morales

Introducción

La noticia del advenimiento de cambios inusitados, de una nueva narrativa, de una nueva estética y de unos nuevos paradigmas merced a las nuevas tecnologías, abrió la primera brecha. Para los tecno-optimistas el anuncio era una suerte de redención que le ponía fin a una época de "despotismo ilustrado" y abría el horizonte hacia destinos insospechados con base en conceptos como despliegue, apertura, horizontalidad convergencia y participación.

Para los tecno-pesimistas era la profundización de la crisis y de la inestabilidad, de la esquizofrenia y el caos, una vez roto el principio de autoridad de la tradición y desbordados los diques de control.

Así como está claro que la tecnología impactó y reconfiguró todo los procesos y todas los elementos de la creación y narración literarias y periodísticas, autoría, audiencias, textualidades, edición, distribución y mirada crítica; también es claro que los cambios se van sucediendo, no sobre el concepto de tierra arrasada, sino como acumulación afincada en la tradición, lo que ha permitido entrar en una nueva fase que describa y analice la reconfiguración de esos roles, de esos procesos y de sus estudios.

Una de las propuestas en boga es poner a dialogar a estudiosos tanto de la literatura, los nuevos medios, el periodismo y de otros campos del conocimiento, y con base en esas conversaciones, proponer desde unos mínimos conceptuales, pasando por algunas categorías, hasta unos paradigmas, los elementos necesarios para abrir, en vez de cerrar, las posibilidades de estudio, asumiendo a la literatura, los nuevos medios y al periodismo como un polisistema que incluye los debates desde las teorías tradicionales o de sus reconfiguraciones, de la hiperliteratura o literatura electrónica, del ciberperiodismo o periodismo en la red, de la narración hipermedial o narración digital y muy especialmente, la muy poco analizada creación colectiva.

Este artículo retoma las voces más contemporáneas en torno al estudio de las narrativas digitales, que dan por superada esa pretendida oposición de tecno-optimistas y tecno-pesimistas y la etapa de la lucha de contrarios o de la demolición, para construir desde una mirada que involucre los actores y campos de estudio interesados, unos mínimos conceptuales y teóricos que permitan avanzar en la investigación y en la comprensión de la reconfiguración de roles, procesos de producción, estéticas e interpretaciones que han dado lugar a nueva ecología de medios e hipermedios que han democratizado los modos de decir y de contar hasta el punto que parece inminente la recuperación de la vieja utopía de numerosas culturas: La creación colectiva. Es un intento por construir un corpus de referencia que allane el camino de los estudios actuales, pero con la premisa que planteó alguna vez, el pensador Jesús Martín Barbero, acerca de la necesidad de perder el objeto para recuperar el proceso

Qué ha cambiado

Es un cambio imperceptible, pero al fin de cuentas cambio. De él dan cuenta hitos que se comienzan a repetir por la fuerza gravitacional del uso y de las necesidades de las audiencias que presionan nuevas prácticas, nuevos procesos y otras dimensiones en la configuración de las narrativas digitales al despuntar la segunda década del siglo XXI.

A mediados de 2010, You Tube, el conocido website que lidera las preferencias en publicación, socialización y visualización de videos de toda índole, en asocio con los directores de cine Ridley Scott y Kevin McDonald, abrió la convocatoria para que sus usuarios ayudaran a construir la narrativa de un día en la vida del planeta. La idea era que cada cibernauta, desde su punto de vista y de sus posibilidades, ayudara a construir el relato de cómo transcurre la existencia en esta parte del universo a lo largo de un día preciso: el 24 julio de 2010. No se trataba de procesos audiovisuales de largo alcance. Era la exposición normal de la cotidianidad terrenal desde la órbita local de cada partícipe, aún si el “día a día” narrado incluía registros de sucesos significativos en la vida humana como un nacimiento, una boda o un funeral.

“Life in a day” no es más que el intento de reconstruir, a la manera de caleidoscopio, la realidad fragmentada en la posmodernidad para conformar la imagen reflejada, como en un espejo roto, con la forma de un largometraje documental a estrenarse en el festival de Sundance 2011 en Utah. Según las políticas de uso y participación, todos los usuarios partícipes en el producto final tendrían la condición de co-directores, hecho que refrendaba la intención horizontal de la que sin duda, es una creación colectiva.

En ese mismo portal ya había habido otros intentos de trascender la gigantesca red de usuarios desde el punto de vista colaborativo. “Coro You Tube” fue un proyecto del compositor Eric Whiteacre de integrar los videos del cibernautas que interpretaban fragmentos de sus obras corales.

En otros ámbitos, era impensable, hasta el 11 septiembre de 2009, por ejemplo, que un canal generalista de televisión internacional cediera en su carácter hegemónico y vertical a la hora de narrar. Esa noche quedará en la memoria porque el canal de televisión History Channel presentó oficialmente ante el mundo el primer producto audiovisual formal de creación colectiva. Durante 120 minutos hizo posible que centenares de cámaras que espontáneamente registraron, en septiembre de 2001, los dolorosos sucesos acaecidos en el Centro Mundial de Comercio, se sintonizaran como un coro para ofrecer de manera estética y mancomunada una nueva mirada y un nuevo relato del ataque a las torres gemelas. Ninguno de los ciudadanos que entonces grabó lo que estaba a su alcance y desde su punto de vista imaginó que ese trabajo iba a formar parte de un colectivo audiovisual, en el que ya no era importante la firma de un reportero o el sello de un medio, para ofrecer una óptica distinta sobre un hecho al que todos dábamos por comprendido.

El resultado fue una polifonía en la que no se distinguieron voces ni rostros de autores, guiados por un productor, quien como el canal, sirvió como punto de encuentro, enlace, acumulación construcción y reputación de un producto a todas luces novedoso y enriquecedor.

En los new media esta corriente se ha dado en llamar crowdsourcing, pero en los inicios de su “timeline” han de incluirse otros proyectos como la posibilidad de división que desde el

comienzo ofreció Wikipedia, la búsqueda de personas u objetos perdidos, la convocatoria a eventos o actos específicos y el polémico proceso del mal denominado periodismo ciudadano, como estrategia de mercadeo y de corresponsalías de bajo costo.

Sin embargo estos hitos de narración colectiva no serían completos sin el referente de las narraciones tradicionales que todos conocimos tanto por medios audiovisuales como escritos en lo que va corrido del nuevo siglo.

Si bien es cierto que la literatura, el video y el periodismo en sentido amplio, por lo menos los que se están gestando en estos momentos, y que no serán los mismos en términos de producción o de consumo en virtud de los soportes que hacen posible uno y otro estadios, la incidencia tecnológica, las posibilidades que brinda a audiencias y autores para asumir nuevos roles, las alternativas de nuevas textualidades incluida la creación colectiva, y la mirada crítica, todo ello no implica el desplazamiento ni la minusvaloración de la narrativa tradicional y mucho menos su desaparición, en la medida en que se comprenda que no se trata de una cuestión de medios para convertirse en una cuestión de fines.

Narración digital

Está claro que la aplicación y uso de nuevos sistemas narrativos, hipertextos, juegos, hipermedia, inteligencia artificial, realidad virtual o creación colaborativa piden la aparición de modelos culturales alternativos que sienten las bases y los recursos para la creación literaria o periodística, y la consecuente redefinición de las formas del discurso, y para mirar y estudiar el nuevo espectro cultural desde un punto de vista apropiado.

En ese espectro están incluidas las producciones que tengan aspectos narrativos importantes. ¿Cuáles son esos aspectos? ¿Qué diferencia tienen con aquellos que caracterizan la narrativa tradicional?

Los teóricos de la hipertextualidad trabajan sobre cinco categorías básicas: la colectividad, la muerte del autor (Toschi, 2004), la ruptura de la linealidad (Aarseth, 1993 y 1997), la

desmitificación del canon y la democratización del arte. Según esos teóricos, el arte literario digital debe ser multilineal, hipermedial, interactivo y dinámico (Pajares, 1997).

Ya son numerosos los autores que han mirado la narración digital desde diferentes enfoques. Los retos que afronta la tradición en torno a la narrativa ante la irrupción de nuevas formas de contar, han sido estudiadas, entre otros, por Janet Murray, en su libro *Hamlet en la Holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, donde aborda las nociones de narrador y de autoría, así como el problema de la estética del medio y constituye una de las referencias documentales más relevantes sobre el tema. Pero también Landow, Bolter, Laurel y Murray constituyen puntos de partida para una aproximación a los aspectos temáticos de la ficción interactiva.

Así, la interacción del usuario en concordancia con la cohesión en el aporte de sentido de la obra ameritan una mirada tanto en sus dimensiones teóricas como en sus consecuencias creativas. Ese parece ser el reto: una nueva forma de narrar, integrando espacios semánticos, vinculando lexías, articulando soportes, géneros y formatos, al tiempo que es necesario un entender una nueva forma de leer, de recibir, de usar, de navegar, de interpelar, de intervenir, de colaborar y participar en la creación misma de las nuevas obras con la ayuda de la tecnología y la reflexión acerca de ella misma.

Qué tanto empatan narratividad e interactividad, depende mucho de la manera como definamos el término narración. Dice Ryan (2004) que narración puede ser un discurso que reproduce una historia, pero también la propia historia. Puede ser secuencial si es representación de acontecimientos físicos o mentales que impliquen a unos participantes comunes relacionados, ordenados una secuencia temporal; o puede ser causal si ofrece una interpretación de acontecimientos en los que esté presente la causalidad; o puede ser dramática si posee una estructura semántica que compare unos determinados requerimientos formales, como tener un tema reconocible, un objetivo, un desarrollo que conduzca del equilibrio la crisis, y de la crisis a una nueva forma equilibrio, y un aumento y caída de la tensión.

Resulta interesante partir de la necesidad de narrar porque "hemos encontrado en la narración el modo de imaginar otros mundos posibles... porque somos los hijos de los relatos... narrando vivimos en las sociedades del miedo para expiar nuestras miserias" (Rincón 2006).

Tomamos como hipótesis el planteamiento, entre otros muchos, de Levy en el sentido de que las condiciones socio técnicas han introducido modificaciones en las nuevas formas de crear literatura. Esas modificaciones han configurado aspectos como la producción y edición de textos literarios, la lectura y apropiación de los textos, la enseñanza literaria y la aparición de nuevos aportes críticos, generando a su vez reconfiguración de los roles, participación e interactividad, especialmente con la aparición de las comunidades virtuales que con o sin intención se convierten en prosumidores.

Formas de creación en la narración interactiva

"La escritura electrónica contemporánea es el arte de abarcar ideas y fijarlas por escrito en un espacio designado para ello. La escritura electrónica es un nuevo arte de la memoria" (Bolter, 1991). Es escritura que cuenta con la palabra oral que se convierte en un recurso alternativo a la fijación escrita; y la palabra escrita es fácilmente manipulable o reescribible, de modo que las herramientas informáticas facilitan que las palabras escritas sean hoy, en mayor grado, "palabras reescritas " (Guillén, 1985), que generan una nueva estilística de la literatura, la cual, para Umberto Eco, puede llegar a ser incluso obsesiva: "ese afán por corregir se puede convertir en una desmesura paródica" (Romera Castillo, 1997).

Es un imperio de posibilidades, como dice Nuria (2000). "La transformación de los hábitos de creación es definitiva por la incorporación de las técnicas hipermedia pues abren una dimensión alternativa a la imaginación creadora: toda una retórica del discurso que supera los límites de la escritura impresa. Contempla la ampliación de los límites espaciales del papel, la sustitución de la estructura lineal por un espacio abierto que no obliga a un determinado esquema discursivo, la introducción de otras morfologías de la comunicación junto al texto o el conocimiento de amplios canales de difusión para su obra. Esos avances informáticos facilitan la posibilidad de imaginar formas literarias y nuevas maneras de

composición estructural lo que impone una revisión de la relación que se establece entre el escritor y su obra”.

Entonces, es posible concebir la fijación escrita de ideas y su integración en una estructura discursiva lógica como procedimientos independientes, como confiesa Umberto Eco: "la posibilidad de modificar el orden de los párrafos hace aquí el escritor se sienta tentado a no concatenar las ideas y a que escribamos de manera en cualquier momento podamos alterar el orden inicial de los textos " (Romera Castillo, 1997).

Pero insistamos, no se trata de una ruptura, "Con bolígrafo una máquina de escribir, escribir significaba literalmente formar letras en una página, metafóricamente crear estructuras normales. En un sistema de escritura electrónica el proceso metafórico se convierte en un acto literal; el medio electrónico puede permitirnos jugar creativamente con estructuras formales en nuestra escritura sin abandonar la riqueza del lenguaje natural" (Bolter, 1991).

De aquí a considerar la narrativa digital como una metáfora de la forma cómo pensamos o reflexionamos hay poco trecho: “El autor construye su obra como una trama de símbolos verbales y visuales que no son más que una extensión de la red de ideas que se halla en su mente, por lo cual el entorno digital es capaz de reproducir de manera mucho más efectiva que el medio impreso, el pensamiento humano como una organización de elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual (Ibid).

La configuración de los nuevos paradigmas, como el hipermedia, o la metamorfosis de otros, concita el estudio y la reflexión acerca del impacto a los mecanismos de producción, distribución y recepción de la obra, mediados por tecnologías. Se trata de un terreno multidisciplinar donde caben reflexiones retóricas, historiológicas o hermenéuticas del texto literario, que necesitan de una referencia técnica acerca de los avances informáticos, una referencia sociológica de orden contextual y una referencia psicológica capaz de asociar los procesos de creación y lectura a los nuevos modelos de conocimiento.

La narración, de manera general, puede concebirse como un sistema inscrito en un contexto más amplio de un polisistema cultural, como lo denomina Nuria, e integrado por una serie de categorías que establecen entre sí una red de intrarrelaciones: productores, consumidores, repertorio, la institución, mercado y producto. Por lo tanto la metodología para entender este tipo de análisis debe ser interdisciplinar y totalizadora y para ello debe incluir otros campos del conocimiento. En ese sentido podría servir como soporte la línea de la teoría de los polisistemas (Even-Zohar, 1990), toda vez que facilita un modelo operativo desde el cual abordar la problemática que nos ocupa.

Desde esa perspectiva, cualquier reflexión debería abordar todas las transformaciones de las categorías del polisistema en sus interrelaciones: el análisis del impacto y de los cambios en esas relaciones podrá dar cuenta acerca de dimensión de los agentes en la cultura contemporánea. Las transformaciones de cualquier categoría del sistema han de ser contempladas con la mira puesta en su ubicación en la estructura del polisistema cultural.

Nuria propone, al adoptar una clasificación polisistemática, que se analice la incidencia de la tecnología en la narración, de modo que pueda ser mirada en varios de sus apartes que son susceptibles de investigación y que sirven de fundamento teórico para la crítica:

-Cómo cambia el producto narrativo o literario: qué cambios experimenta el texto cuando se traduce a formato hipermedia.

-Cómo cambia el repertorio: qué consecuencias implica esa conversión desde el punto de vista de formas, temas y géneros literarios, contemplando la posible relectura de un corpus pasado y su reconsideración historiológica.

-Hacia dónde evoluciona el concepto de consumidor: qué cambio de rol soporta la figura del lector y qué protocolos de recepción se imponen.

-Hacia dónde evoluciona el concepto de productor, qué transformaciones operan en los procesos de creación literaria, en la figura del autor y en los modelos de producción;

-Cómo cambia la estructura institucional y las conductas de mercado, qué nuevas asignaciones asumen los entes institucionales y cómo afectan al funcionamiento general del mercado.

Tanto Nuria como Scolari coinciden en que se requiere el conocimiento acumulado por las teorías del pasado siglo, así como en la necesidad de establecer criterios que permitan diferenciar las teorías de carácter especulativo y aquellas que tienen fundamentación científica o verificable, toda vez que el espectro de la cibercultura requiere suficiente consistencia conceptual y claro perfil metodológico

Nuria propone que todas las teorías literarias posmodernas sean susceptibles de contemplarse a la luz de los avances tecnológicos como aportaciones de forma de creación o reflexiones teóricas muy próximas a las asociadas al paradigma hipermedia. Tal como lo dice Rosenberg cuando afirma : "las afirmaciones estéticas formuladas para los sistemas de hipertexto contingentes y no lineales... vinculan lo producido en entornos hipertextuales con la tradición vanguardista, su continuidad con los modos de expresión posmodernos y su programa, desde un punto de vista micropolítico". (1997).

No hay pues ruptura, si continuidad, acumulación, superposición, adaptación a un contexto cultural que ofrece renovados modos de producción, recepción y divulgación del producto literario.

Ese diálogo de textos ya parece desde la poética dialógica de Bajtin cuya propuesta partía de una aproximación al discurso, desde su inscripción en una situación pragmática, en relación con el hablante que lo permite, con el receptor en quien suscita una respuesta y con los textos ajenos que han sido producidos con anterioridad. Denomina a este tipo de intersecciones "relaciones dialógicas" (1990) porque no se limita al ámbito de la lógica, de la psicología o de la lingüística; se trata de relaciones de sentido definidas por el diálogo que establecen diferentes discursos en tanto que percepción del mundo, objetos en los cuales se adivina el sujeto discursivo o autor, el oyente en quien pretende provocar un nuevo discurso y las voces anónimas derivadas de las palabras ajenas ya pronunciadas.

En esa vía está Jauss, que es una de las voces más claras que reclaman nuevos modos de hacer, leer y entender la narración. La necesidad de renovación "demuestra con una brevedad ejemplar que entre las innovaciones poéticas y los nuevos planteamientos teóricos, entre la teoría de la recepción y los fenómenos concomitantes o consecutivos como la lingüística textual, la semiótica, el estudio de la figura de lector y el deconstructivismo, de un lado, y la práctica estética del posmodernismo emergente, de otro lado, existen analogías que deben ser estudiadas (1991)

Así como es válida para la creación esta idea de conexión entre los textos, también resulta útil para la teoría y para la crítica puesto que supone el germen del concepto e intertextualidad, desde la perspectiva de Kristeva, y que desde el estructuralismo se convertirá en fundamento de la teoría literaria tradicional.

El espacio que ocupa el libro en la cultura impresa, dice Bolter (1991), queda escindido en tres dimensiones simultáneas: el espacio del texto-ocupado por la palabra-, el espacio de la imagen-que corresponde a los gráficos, las imágenes o el video-, y el espacio del computador -que recoge paneles de opciones de visualización y navegación propios del interfaz-. Ese lugar tridimensional ofrece la posibilidad de reconfigurar modelos estructurales y retóricos. Ello implica redefinir el discurso y aceptar los cambios en los conceptos acerca de texto u obra propia de la cultura impresa, así como en la composición y recepción, es decir, nuevos paradigmas de producción y en la pragmática de la lectura.

"La atención del escritorio del lector se centra en el texto como una estructura de ideas verbales y visuales que se puede realizar en la pantalla del ordenador. En la escritura electrónica, el lector tiene la sensación de saber dónde se encuentran el libro. Un texto electrónico nunca necesita acabar. Es una simple cuestión de ramificarse hacia un nuevo texto o irrumpir en medio de un texto, leer algunas pantallas, y entonces dejarlo. Un libro electrónico es una estructura que alcanza otras estructuras, no sólo metafóricamente como las libro impreso, sino operativamente" (Bolter, 1991).

Es, en síntesis, la relectura de un repertorio narrativo lo que afecta la estructura retórica del texto, su recepción y dimensión hermenéutica. Porque es la narración electrónica, como

dice Todorov, (2007) el lugar de encuentro de discursos transmediales que se escapan al “análisis de las obras en la escuela, que ya no debería tener por finalidad ilustrar los conceptos que acaba de introducir tal o tal otro lingüista, tal o tal otro teórico de la literatura, y por lo tanto presentarnos los textos como una ejecución del lenguaje y del discurso; su tarea sería hacernos acceder a su sentido, porque postulamos que este, a su vez, nos conduce a un conocimiento de aquello humano, el cual importa a todo el mundo”

Algo similar sucede en la cibercultura, ámbito en el que Rodríguez (2000) destaca los efectos sobre la crítica. Uno de carácter retroactivo frente a la comprensión de la modernidad en el que este autor junto con Turkle consideran a la “posmodernidad como esa transición entre los límites de la modernidad y la emergencia de la cibercultura” de tal manera que sus límites serían actualizados o encarnados por ésta última, “lo que convertiría retroactivamente el discurso de la modernidad en un estado virtual de la cibercultura”. (1995).

El segundo efecto que recoge Rodríguez es el catalizador fundamentado en las reflexiones de Marie-Laure Ryan (2004), quien plantea una tensión entre inmersión o capacidad de la obra para provocar la concentración del lector en sus contenidos y que genera el texto mundo; e interactividad o capacidad de la obra para promover actividades en el lector derivadas de su conciencia sobre la forma y que genera el texto-juego.

Así, el impreso favorece más la inmersión y los medios electrónicos más la interactividad, en detrimento de la eficiencia narrativa. Sólo una interacción participativa como la realidad virtual, podría generar un equilibrio entre inmersión e interactividad.

En últimas, la novela, por ejemplo, satisface las necesidades psicológicas de la virtualidad, pero lo hace bajo la certeza de que esa satisfacción sólo se alcanza mediante una especie de pacto social, según el cual el autor de novelas de inmersión se especializa en la tarea de construir los artefactos para dicha satisfacción y el lector se especializa en consumirlos: “cuando componemos una narración representamos cómo las cosas han llegado a ser lo que son (retrospección)... cuando leemos una narración, adoptamos el punto de vista de los personajes para los que el argumento son su propio destino. La vida se vive

prospectivamente y se cuenta retrospectivamente (tarea del autor), pero al volverse a narrar puede vivirse otra vez de manera prospectiva (tarea del lector)” (Ryan: 2004).

En cambio, la apuesta de la interactividad, sobre todo de la interactividad participativa, es la de garantizar una construcción colectiva de los artefactos, incluso a un nivel técnico, pues si únicamente se trasladara el pacto de la especialización de tareas al espacio de la virtualidad electrónica sólo se logra una obra ineficaz “Los nuevos medios y las nuevas narraciones, sólo están facilitando la satisfacción de necesidades que estuvieron “confundidas” en medio de formatos expresivos limitados y que sólo ahora tenemos la oportunidad de llevarlas a plenitud y con autonomía”

Ziva Ben Porat (2008) insiste en que el nacimiento de las teorías hipertextuales está vinculado a las teorías cognitivas, implícitamente, desde que Vannevar Bush presentó en 1939 su visión de la máquina con mayor capacidad memorística que la humana, y explícitamente, en su famoso ensayo de 1945: ‘Hacia una posible estructura del pensamiento humano’: "Este aspecto, la actualización de una alusión, representa probablemente el punto de encuentro prototípico del enfoque original de Bush sobre el hipertexto (es decir, el enlace mecánico de segmentos textuales por parte del individuo que los asocia para conseguir una fase de recuperación y un almacenamiento permanente garantizado) y el posterior énfasis técnico depositado en distribuir la información y favorecer la interacción entre los lectores y los textos con la teoría hipertextual literaria (la lectura no lineal de un texto; la materialización de la naturaleza abierta e intertextual de los textos según las teoría semiótica post estructuralista del lenguaje y la literatura) y con estudios cognitivos de lectura de textos impresos tradicionales y de aprendizaje a partir de los mismos

Según Landow, los hipermedia ofrecen la manera de llevar a cabo estudios comparativos tradicionales a la vez que enmarcan los textos de un espectro de contextos mucho más amplio.

Explica las formas que pueden tomar los estudios comparativos en conjunción con los medios digitales considerando la relación entre la textualidad digital y las tecnologías que la sostienen:

- Corpora lingüísticos: diccionarios, enciclopedias, concordancias, rimarii y otras herramientas y obras de referencia en forma digital, hayan o no aparecido originalmente en forma impresa
- Versiones digitales de textos principales y de comentarios críticos y eruditos que son escritos originalmente para intentar y que preservan en lo posible la forma original de la obra impresa
- Estudio de la literatura digital no hipertextual, como textos estáticos con imágenes en movimiento, texto animado, texto sensible a las acciones de los lectores, texto generado por el computador y texto en movimiento interactivo en entornos de realidad virtual.
- Pasando hipertextos: las ediciones y archivos hipertextuales de obras impresas, tanto de textos principales como secundarios.
- Estudios sobre obras impresas escritos en formato hipertextual-estudios-artículos y libros que nacen inicialmente para su publicación impresa pero tratan de las literaturas digitales en dos o más lenguas
- Estudios digitales, pero no hipertextuales, publicados en cualquier medio electrónico transferible
- Estudios compuestos en hipertexto sobre la literatura digital en dos o más lenguas.

En otros casos, la toma de distancia con relación a la tradición va acompañada de la reincorporación de las teorías de Marshall McLuhan.

Justo es reconocer que gran parte de las profundizaciones se ha llevado a cabo en las dos últimas décadas. Uno de los más persistentes es Jay Bolter, quien ha planteado, la

necesidad de cerrar la brecha entre uso y teoría, en la perspectiva de una mirada híbrida que integre el trabajo crítico de los teóricos de la cultura con la dinámica de construcción de los diseñadores. Sostiene que la crisis cultural actual -con su rechazo al formalismo presente en el post estructuralismo y los estudios culturales, el feminismo y el posmodernismo-han acondicionado la interpretación de los medios digitales.

Esta propuesta ha sido cuestionada en tanto que como señala Rodríguez (2007) no podemos evaluar la aportación de una teoría en función de su capacidad para generar productos. El crítico no tiene que ser forzosamente productor y viceversa.

Sin embargo, los esfuerzos por acercar tendencias (la continuidad crítica frente a la discontinuidad acrítica) han estado signados por la polémica: "Los críticos están sumergidos tan profundamente que ven novelas solas, mientras que los utópicos acrílicos están tan sentados en la cresta del aula que no puede ver el océano del cual ésta forma parte" (Lister, 2003).

El enfoque crítico, incluso fundamentado en la tradición post estructuralista francesa para cuestionar los paradigmas del ciberespacio, tal y como lo señaló Scolari (2008), considera los medios como una fase de la evolución de un ecosistema, privilegiando la continuidad respecto al pasado, mientras que la mirada acrítica considera que las nuevas tecnologías son la revolución que marca una discontinuidad con el pasado y que ese debate debe quedar resuelto por las aproximaciones teóricas; retoman para ello a Marshall McLuhan en la dinámica de aplicar encuadres teóricos anteriores a objetos científicos nuevos.

La cibercultura, según Lévy, habría descubierto y puesto en marcha otra universalidad, la del contacto, la de la conectividad, diferente de la universalidad desarrollada por la escritura (y por la crítica, añadido yo) que exigía la clausura semántica y la autorreferencia diseñada por el autor (o el crítico) como condición de comunicabilidad. "El mismo medio tendría que formar parte de lo que debemos ver, en el caso del texto electrónico bien podrían ser sus demandas, equivocadas y contingentes, de representar un espacio semántico, surgido de un ciberespacio sin costuras" (2007).

Es necesario vislumbrar la interacción entre la práctica discursiva del cibertexto y las empresas dedicadas al desarrollo del software, la edición y la difusión. "Desplazar el campo estético desde la validación de la calidad a la exploración de la diferencia, desde la novedad del producto a la producción de novedad, podría dar inicio a un proceso de más largo alcance" (Moulthrop, 2006).

Es entonces cuando entran en juego otros campos que con sus propias herramientas tengan perspectivas de investigación similares, toda vez que "Esa empresa debería significar la creación de mercados definidos menos por la demografía que por las comunidades de individuos con habilidades lecto-escritoras y de creadores de alfabetizaciones especiales. También supondría la revisión de ciertas asunciones sobre la propiedad, la escasez y la distribución de los beneficios, por lo menos en el dominio de la información". (ibid)

Es manifiesta la necesidad, como expresa Jenaro Talens (2000), de la transversalidad discursiva, a veces esquiva a la 'tradición académica' porque no podemos permanecer ajenos a los cambios, al desplazamiento de nuestra noción de lectura como mera transcripción al de lectura interactiva, ni al análisis e intervención lo que hace del corporativismo un trabajo necesario. "Si lo que define el análisis de ese conjunto de prácticas sociales que constituyen el mundo en que vivimos no son los objetos sino la mirada crítica que los enfrenta, es evidente que la aproximación sintáctica, semiótica, sociológica o historiográfica al universo de los discursos globales entrecruzados por cuyos intersticios simulamos es tan urgente y necesaria como lo sería si el objeto de estudio fuese la filosofía del lenguaje o la obra narrativa de Thomas Mann" (2000). Incluso la tecnología viene en nuestra ayuda, en los hipermedia académicos, críticos o didácticos, abiertos a múltiples lecturas y significados, los enlaces parecen más eficientes a las herramientas de búsqueda ya que implican conocimiento especializado y gran parte de las conexiones es subjetiva y el texto siempre es abierto y en proceso de cambio.

Desde su visión de integración de las teorías actuales, Scolari (2008), propone lo que él denomina contenedores epistemológicos de una y otra tendencia. Es un ejercicio de compilación de esfuerzos que mapea las perspectivas de trabajo conjunto en relación con

las narrativas digitales. Ese mapa incluye por ejemplos los estudios críticos a la razón informática de Maldonado (1998) que utiliza métodos especulativos como el análisis de producción, el análisis ideológico, etc. y trabaja temas como la globalización, la crítica de la razón informática, adicción, pérdida de identidad, divisoria digital, privacidad. También propone trabajar con las teorías de enfoque empírico analítico que con investigación de tipo cuantitativo han migrado al campo digital, especialmente el análisis cuantitativo de contenido, como los estudios de las audiencias en Internet o las investigaciones sociológicas de la sociedad-red de Castells y la usabilidad (Nielsen, 1993) y que utilizan técnicas como el test de usabilidad, las encuestas para analizar temas como interacción persona-computador, competencias, perfiles profesionales, audiencias y usuarios, y usabilidad. Desde los estudios culturales, propone interacción con las indagaciones de Turkle (1995) dedicadas a la confusión de las identidades en la era Internet o los estudios sobre consumo de los medios digitales en la vida cotidiana (Miller y Slater, 2000), que son trabajos de corte psicológico o etnográfico que ha centrado su atención en los dominios multiusuario, parecidos a un juego de rol pero en línea, y en las comunidades virtuales y que trabajan técnicas cualitativas como el diagnóstico, entrevistas, historias de vida, etc., en temas como producción, distribución y consumo de entornos multimedia, subculturas, resistencias y hegemonías, culturas populares y cultura de masas. Y, por supuesto, incluye la perspectiva semiótico-discursiva, que en algunos de sus estudios plantea la reconfiguración de la narración sin abandonar el contenido narrativo desde el punto de vista gramatical, para no renunciar a la fórmula de crear inmersión que ya ha probado su eficacia para trabajar en temas como procesos de producción de sentido e interpretación en entornos multimedia con métodos cualitativos como el análisis textual, el análisis del discurso, etc.

Otros teóricos, con trabajos más recientes podrían, aún sin que se lo hayan propuesto, tener cabida en esta puesta en perspectiva de la literatura como polisistema, por ejemplo, Eyman (2005), quien propone un diálogo entre la teoría y la práctica del hipertexto en cuanto que herramienta de construcción colaborativa de documentos.

Esa propuesta tiene tres niveles que convergen: desde la perspectiva teórica como tal, el que corresponden al aspecto práctico y el tercero, en el que se puede visualizar una suerte de resultados concretos.

La base del análisis de Eyman se asienta en los hipertextos constructivos, que es una propuesta de caracterización de Michael Joyce. En los hipertextos constructivos el usuario puede unirse activamente a distintos textos, originados por otros "multi-autores". Esos enlaces no están predeterminados, por lo que su desarrollo en forma conjunta reclama capacidades y habilidades para actuar, crear, cambiar y recuperar información.

Es en este punto donde Eyman, tal y como se ha dicho antes, resalta la estrecha relación entre hipertexto y la teoría dialógica de Bajtín. Ese diálogo expresado como una relación dialéctica entre el yo y el otro. Ese otro se legitima, tal y como lo propone Levy, con su conocimiento y lo expresa a través del diálogo, esto es, inteligencia colectiva en la medida en que múltiples voces intervienen en el diálogo dentro del texto y obtienen su significación mediante ese diálogo, o heteroglosia. Eyman asimila el hipertexto como metáfora de una heteroglosia muy potente que facilita y valida la diversidad de voces y valores, que permite la expresión del pensamiento de una manera más natural.

La voz del otro surge a partir de la apropiación de su discurso, en eso que Levy llama negociación de la colectividad inteligente y que Bajtín denomina apropiación, la cual si es adecuada permite, mediante el diálogo, la reinterpretación del discurso del otro, lo que nos introduce en el terreno de la intertextualidad que se concreta mediante el acceso a múltiples textos, que son múltiples voces, gracias a una estrategia de conectividad que facilita la expresión de los diálogos múltiples a manera de foros en los sistemas interactivos que conllevan a la participación y construcción del conocimiento.

Es en ese proceso de negociación continua y permanente que invoca Levy, el que permite la consolidación de la inteligencia colectiva, que reivindica que el conocimiento está en todas partes, lo cual exige, según Eyman, compromisos mentales y culturales adecuados para que emerja un diálogo realmente multivocal, en el que se valide la diversidad valores y voces como estrategia de construcción y conocimiento.

En lo atinente a la praxis de los hipertextos colaborativos, Eyman vislumbra cuatro modelos: Sistemas sin acceso a Internet y no conectados en red, en los cuales el hipertexto es un medio de composición; sistemas con acceso a internet sin conexión en red, en los cuales se puede acceder a información externa para mejorar la composición de sus hipertextos, pero no hay interacción; sistemas en red sin acceso a internet, los cuales permiten compartir la información en red pero no con el ciberespacio; y el sistema ideal que consiste en computadores conectadas en red y con acceso a internet, en los cuales el acceso al exterior y la facilidad de interacción interna genera las mayores ventajas para un desarrollo de hipertextos colaborativos.

Reconfiguración estructural

Asumamos que el primer ítem es el cambio de marco en el encuentro con el discurso. En ese entorno se supone la sustitución de propiedades asociadas a la forma impresa por otros pertenecientes al contexto digital: el paso de la letra impresa a la electrónica, de la página a la pantalla, del contacto físico del libro a la presencia virtual, lo que paulatinamente ha llevado a que la obra literaria deje de identificarse con la idea física del libro como unidad significativa. Cambian pues, como lo ha detectado Nuria (2000), las estrategias retóricas y sus correspondientes implicaciones en el estilo “Debemos añadir una nueva unidad de estilo que es la de la configuración estructural, entendiendo como tal una disposición discursiva referida tanto a la división en nodos significativos como a la red de interrelaciones que los vincula”, eso que Bolter denomina ‘a través del texto’.

Sabemos que en el ámbito hipermedial la forma ‘significa’, que tiene intencionalidad, que a su vez construye sentido, que se vale de esas estrategias con el ánimo de impactar significativamente en el lector, "... el estilo es una apuesta de relieve que impone ciertos elementos de la secuencia verbal a la atención del lector, de manera que éste no los puede omitir sin mutilar el texto, y no puede descifrarlos sin encontrar los significativos y característicos. Todo esto lo racionaliza reconociendo una forma artística, una personalidad, una intención etc. (Riffterre 1989).

Como se ve, la propuesta es clara, tiene adeptos entre los teóricos y comienza a tener un corpus. Falta echarla a andar sobre proyecciones para comenzar a ver a los primeros análisis. En ese sentido, Nuria propone enfocar los estudios hacia:

- El estudio de los referentes inmediatos, en una relectura de tendencias teóricas y de prácticas literarias aparecidas a lo largo del siglo veinte que se pueden concebir como antecedente necesario de la ficción interactiva.
- El momento presente de la producción, considerando el desarrollo tecnológico.
- Herramienta para escritura-análisis del software informático, desde los instrumentos hipertexto hasta la composición asistida por computador.
- Las estrategias retóricas que redefinen el discurso-multimedia, hipertexto e interfaz de usuario.
- Los modelos de creación-traslaciones entre protocolos de producción propios de entorno impreso y protocolos propios de entorno digital.
- Los modelos de recepción-enlazando con una historia de la lectura-, que la literatura electrónica suscita.

La crítica

Pocos autores, en cambio, se han fijado en la figura del crítico que a manera de mediador en el entorno digital contribuye al estudio, al tiempo que a la participación, interacción y a la búsqueda de criterios de calidad, criterios éstos que no tienen que ver con las rutas o trayectos sino con los “avales” o pistas necesarios en la reconfiguración de roles y referentes, tanto si simultáneamente somos creadores o lectores e incluso ‘medios’ como propone Casacuberta, en ese proceso inextinguible en plena expansión.

En esa medida han trabajado críticos como Landow, pero también en la perspectiva que hemos planteado desde el principio de la convergencia de la teoría, la crítica

contemporánea y la tecnología. Uno de sus argumentos es el discurso pluralista o la invitación al diálogo extendido a críticos y teóricos de todas las confesiones con el fin de configurar, como lo hemos entendido en esta reflexión, un marco de referencia "no como compromiso práctico de eclecticismo metodológico, sino como conjunto de prácticas discursivas constituido y limitado por la problemática de la persuasión general" (1995). No obstante, hay que dejar claro que la responsabilidad la tiene el lector activo, toda vez que es quien escoge su trayecto de lectura. Landow ha tomado partido por el establecimiento de nexos para conectar campos dispares en el sentido de que la teoría puede ilustrar los propósitos e implantación de las nuevas narrativas, pero éstas serían un laboratorio, una comunidad de práctica, un espacio de comprobación. Levy le apuesta en la perspectiva de la cibercultura a "una crítica activa, imaginativa, orientada hacia el futuro, que acompaña el movimiento social" (2007).

El crítico debe ir más allá de los prejuicios mediatizados por los teóricos más conservaduristas, en tanto que entiende que la interactividad y los nuevos paradigmas no borran los roles tradicionales sino que los reconfiguran. En ayuda de este argumento viene Bolter con su propuesta de 'alfabetizaciones especiales' para ayudar, en vez de desplazar, a la cultura del libro, por ejemplo contribuyendo a que los escritores profesionales puedan construir comunidades de lectores. Es decir, eso mismo que hemos llamado antes comunidades de práctica.

Para Rodríguez el nuevo rol del crítico apunta a ser mediador, facilitador, acompañante y dinamizador del proceso y a "apreciar las cuestiones importantes que están en juego en el colectivo, lo que es importante compartir, las ideas emergentes y, sobre todo, las personas que forman el colectivo y las relaciones que se crean y se pueden crear entre ellas". (2000). Paulatinamente se cumplen sus previsiones sobre la reconfiguración del crítico desde su perspectiva funcional o la emergencia de nuevas figuras de mediación en tanto que gestores de intelectos o la emergencia del artista interactivo que "propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una 'co-creación'".

La narración colectiva

Dice Kerckhove que vamos irremediabilmente hacia la conectividad, sin que se pierda la individualidad de los agentes "... (Internet) es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana", (1999); la informática hace posible la colaboración incluso al nivel del pensamiento en cuanto que embrión de la expresión. Pero ¿qué es lo que hace que un individuo quiera compartir información con las comunidades virtuales? Rheingold (2004) aventura tres respuestas: capital de red social, capital de conocimiento y comunión. Este teórico propone que en la interacción social con vistas a la acción colectiva intervienen aspectos reguladores como la reputación y la presión social. El apoyo mutuo, y no sólo la rivalidad, es el estímulo más importante de la evolución humana, permitiendo la simbiosis y la cooperación común desde la célula hasta el ecosistema. Como diría Hobbes "El acuerdo de los insectos es natural, el de los hombres sólo se realiza a través de un pacto, que es artificial", la pregunta es si eso que es artificial no lleva a los terrenos de la tecnología o a sus efectos en la interacción humana.

Rheingold caracteriza a las multitudes inteligentes desde la reciprocidad, la cooperación, la reputación, la limpieza social y los dilema sociales, pero también avanza en la teoría de los juegos como formas embrionarias o expresivas de narración que parten del dilema entre confianza y engaño, es decir, entre la colaboración y el conflicto. Entonces tendríamos que entender la ludología como una teoría del nuevo siglo, que apareció con los primeros intentos de teorizar sobre videojuegos, muchos de los cuales, como el hipertexto, provienen de la literatura. Algunos enfoques tuvieron como objetivo la cualidad representativa de los videojuegos y sus autores aplicaron modelos literarios a la descripción y la comprensión cultural del objeto (Murray, 1997; Radián, 1991; Aarseth, 1997). Juul relaciona estos trabajos con la ampliación del concepto de narrativa tras la modernidad: "el giro narrativo de los últimos 20 años ha visto emerger el concepto de narración como el privilegiado concepto fundamental en la descripción de todos los aspectos de la sociedad humana y la producción de signos" (2001).

A este presupuesto se opusieron especialistas de la ludología que trabajaban los videojuegos en tanto que juegos y no como narraciones. Con ello querían significar que las características formales de los videojuegos tenían más trascendencia que las historias que se

desarrollaban en su interior. Ese debate entre literatos y ludólogos se ha incrementado puesto que éstos últimos consideran que la literatura no es el único paradigma viable de estudio. Entienden narrativa como narratología, que es un enfoque fundamental para aquellos que estudian la narrativa y los computadores, haciendo énfasis en las propiedades formales literarias.

Ryan cree que "si la narrativa fuese totalmente irrelevante para disfrutar de los videojuegos, ¿por qué pone entonces los diseñadores tanto esfuerzo en crear una interfaz narrativa?" (2001). La narratividad de los videojuegos de acción funciona como un 'apoyo en un juego de credulidad'. Puede que no sea la razón de ser de los videojuegos, pero representa un papel tan importante como estimulante para la imaginación.

J. Juul piensa que la inclinación a considerar narrativos los videojuegos se debe a que "el jugador puede contar historias sobre una sesión de juego, que muchos videojuegos contienen elementos narrativos y en muchos casos el jugador puede jugar para ver una minisecuencia o contemplar una secuencia narrativa, y que los videojuegos y las narraciones comparten algunos rasgos estructurales" (2001).

Como se ve, el problema es de enfoque: Cuando los teóricos del juego hablan de narratividad lo hacen pensando en una sucesión de acontecimientos, mientras que los teóricos de la literatura emplean el término en relación con una historia, un mundo ficticio.

Por otra parte no basta con la tecnologización per se, como apunta Rodríguez (2008), son necesarias técnicas (procedimientos y estrategias que garanticen su movilización y su eficacia) y tecnologías o dispositivos para que realmente funcionen.

En la misma dinámica de la construcción teórica de la participación, Murray (1999) argumenta que los entornos digitales son poderosos vehículos para la creación literaria en tanto que son secuenciales y sucesivos porque realizan una serie de operaciones complejas que pueden ser independientes unas de otras. Esa propiedad convierte al computador en un motor creativo de contar historias si le asignamos reglas para interpretar el mundo.

Son espaciales en cuanto configuran el espacio de la navegación marcado por momentos dramáticos en la medida en que permiten hallazgos y experiencias artísticas después de que avanzamos desde lexías desconocidas a lexías quizá fallidas. “La navegación del espacio virtual hace que un usuario sea convertido en una representación dramática del argumento”. Son enciclopédicos porque crecen sin límite, dejan abierta la posibilidad de la amplitud, el detalle la profundización y el relato minucioso. Y son participativos, pueden provocar comportamientos, generar acciones e incluso provocar iniciativas por parte del usuario apropiado de un computador o de una interfaz.

Las características de sucesión y participación configuran la propiedad de interactividad de los entornos digitales. Las cualidades espaciales y enciclopédicas ratifican la condición inmersiva del ciberespacio.

Resulta necesario insistir que, no obstante las características propias de la narración digital, la significación sigue siendo la piedra angular de los proyectos artísticos, no obstante las alternativas pendulares entre los contenidos descentrados y la reconstrucción de relatos, entre las líneas narrativas subyacentes y las opciones de lectura seleccionadas, entre el discurso narrado hipertextualmente y la creación constituida mediante relaciones de lexías externas o de otros lectores convertidos en autores que añaden o restan al relato digital, entre pluralismo y unidad semántica. Esos dilemas en vez de contradecir lo que venimos diciendo enriquecen la creación colectiva en tanto que la mantienen abierta y amplían sus horizontes semánticos que permiten nuevas relecturas, germen de nuevos significados en una espiral sin límite.

La revolución digital, como la bautizó Manuel Castells (1997) y a la que Levy le atribuyó una configuración de sentido, plantea el dilema de la subjetividad frente a la red y ha producido, como dice Vilariño (2006) “desestabilizadoras interferencias entre las distintas comunidades a la vez que un caudaloso flujo directo de cultura, de significados y de modos de expresión, lo que indica que estaría apareciendo un nuevo concepto de cosmopolitismo, entendido como predisposición positiva a alcanzar un cierto grado de competencia en el manejo de otras culturas como soluciones de vida, como voluntad, por tanto de

comprometerse con el otro”. La sociedad que tenía al libro como anclaje y artefacto integrador ha sido desplazada o sustituida para utilizar los términos de Levy por la cibercultura, el sujeto racional por un yo descentrado, disperso y multiplicado. Es en ese entorno donde aparecen las narraciones digitales colectivas, donde actúan y participan múltiples autores humanos o dispositivos técnicos para construir relatos que signifiquen, esto es que, contribuyen a crear sentido mediante el uso de las herramientas idóneas. Así, el ciberespacio “no es un instrumento de difusión a partir de centros, sino un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos” (2006).

Los entornos hipermediales que hacen posible la intertextualidad, le dan licencia de curso al autor, que bien puede ser un usuario, de conectar sus enlaces a otros nodos, a otros textos o a otros elementos incluso audiovisuales. Queda allanado el camino para la integración, la creación y hasta la producción en la medida en que evolucionen las mismas tecnologías. Para Nuria (2000) ese sería un estadio ulterior de las transformaciones de la narración digital: “En primer lugar, otra comunicación entre escritor y discurso, lo que implica, de un lado, asumir nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades que puedan conducir a compartir la creación del producto literario, entrando en un proceso de trabajo colaborativo con profesionales de otros campos, y de otro, establecer un nuevo diálogo con otros textos y otros autores, en el cual escritura se puede concebir como una actividad colectiva”. Que desaparezca o se diluya la autoría no tiene como consecuencia la desaparición ni de la estética ni de la intencionalidad. Al aceptar la experiencia narrativa en un entorno hipermedial, válida es la voluntad creadora así ya no tenga centro o correspondencia con ese centro ni esté bajo su control.

La creación colectiva

La condición participativa la lleva a su máxima esencia Casacuberta (2002) cuando expresa que la más importante de las revoluciones del entorno digital no está representada en las categorías básicas que ya hemos visto como multimedialidad, interactividad o hipertextualidad, sino en su carácter colectivo, en la medida en que el centro de la cultura digital se ha ido desplazando del autor al usuario, configurando nuevos roles: el autor pasa

a ser productor en la medida en que crea y promueve la creación colectiva vinculada a la dimensión social y política. La labor del artista, señala, es dar a conocer herramientas expresivas porque todo el mundo tiene algo que decir. “Es un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse un participante activo en el mundo del arte y la cultura”. (2003). En esta reconfiguración de categorías y de roles, el artista o emisor deja de ser creador para convertirse en un medio y a veces hasta en un programador en la medida en que toma importancia la herramienta que el público puede usar para convertirse él mismo en autor. Entonces ese público deja de ser sólo observador para establecerse como creador. Así, la interactividad sería la interacción con el usuario para que sus acciones, de alguna forma, sean necesarias para definir la obra. Ello daría origen a otra figura, la del selector de contenidos, una figura que evoca la autoridad, la orientación y el sentido.

Basados en Scolari podríamos decir que la narración colectiva ha hecho posible una estética audiovisual vinculada a la narrativa hipermedia, las experiencias hipertextuales y las intenciones colaborativas fruto de la interactividad. Se trata de una estética que construye hipertextualidades, construidas por espectadores convertidos en usuarios con competencias interpretativas que, a su vez, generan nuevos usuarios en el proceso de adaptación y aprendizaje en los entornos digitales de carácter interactivo

Pero también los géneros se ven impactados. Como lo dice Dolores Romera (1997), la literatura digital está hoy referida a géneros literarios relacionados con la ciberliteratura: hiperficción, hiperpoesía, hiperperformance etc. La *electronic literature organization* los define como "obras con aspectos literarios importantes que sacan beneficio de las posibilidades que aporta un computador solo o en red. En un sentido amplio la categoría de literatura electrónica abarca varias formas y entramados prácticos, es decir, géneros, entre los cuales se encuentran el hipertexto de ficción y poético, tanto dentro o fuera de la red; la poesía kinésica; las instalaciones artísticas en los computadores; todo lo que tiene que ver con lo conversacional, por ejemplo los chats; la ficción interactiva, las novelas que tienen

forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs; y los poemas o historias generadas por los computadores de manera interactiva.

Como señala Scolari (2008) un estudio sobre los géneros en la web debería tener en cuenta que su funcionamiento y transformación no obedece a órdenes centralizadas, ya que es fruto de su misma autoorganización, la cual se diluye en miles de actos individuales de creación y uso. "Vivimos una época de recombinaciones; cuerpos recombinados, géneros sexuales recombinados, textos recombinados, cultura recombinada; la recombinación ha sido siempre la clave del desarrollo del significado y de la intervención (Crítical art ensamble, 1995). Retomemos lo que Murray (1999) ha llamado "argumento multiforme" o "sistema de generación de historias: una colección de fragmentos textuales y reglas combinatorias que generan significado narrativo cada vez que se ponen marcha el programa, de la misma manera que la gramática de Chomsky produce un gran número de frases gramaticalmente correctas combinando palabras según determinadas reglas sintácticas". En este "sistema caleidoscópico", como lo llama Murray, los actos del usuario crearían insospechadas combinaciones de elementos, pero las piezas siempre formarían un conjunto narrativo consentido. Murray ilustra la idea del sistema de generación de historias con el ejemplo de los bardos de la cultura oral, que componían obras narrativa siempre nuevas utilizando un repertorio fijo de frases, epítetos, símiles y episodios. Sin embargo este ejemplo no puede transferirse automáticamente al dominio del diseño de textos electrónicos porque las épicas orales no eran interactivas en lo que respecta al argumento.

Esas interacciones siguen algunas patrones, si seguimos al economista Olson, que en los años cincuenta pudo construir algunas leyes del comportamiento en comunidad, como que la cooperación de juegos de experimento de manera voluntaria es más notoria en los grupos más pequeños, o que hay un aumento de las conductas cooperativas si el juego es recurrente y hay comunicación entre los participantes. Pero además encontró un elemento que es fundamental en la creación colectiva cuando los más inquietos por el devenir de la estética se preguntan quién tiene el control. Ese elemento es la reputación, de la cual ya habíamos hecho esbozo, es decir, la manera como perciben los otros individuos a un ser humano en sus relaciones colaborativas, diseña y configura las actuaciones futuras de ese individuo en

las construcciones colectivas. La red hace posible que entre el ingeniero de mundo, como lo llama Levy, y el visitante se extienda un continuo. Cada soporte, elemento narrativo, enlace o palabra que se escriba produce una forma interactiva que puede ser nueva por sí misma o lo será en el proceso de significación de una hipermedia abierta y móvil, de la que Levy encuentra tres formas básicas: El dispositivo hiperdocumental de lectura-escritura en red para el texto, el proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria-flujo para una comunidad de cooperadores diferenciados y la interacción sensorio motriz con conjuntos de datos que define el estado virtual de la imagen. El proceso evolutivo es fundamentalmente cooperativo y continuo ante un reservorio de información que actúa a la vez como canal y como memoria común. “Se actualiza socialmente a través de la vía de las comunidades virtuales, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva, semióticamente bajo la forma del gran hipertexto o del metamundo virtual de la web. (Levy, 2007)

Por eso en lo concerniente a criterios de apreciación, así como de elementos críticos, si el mediador no accede a la misma dimensión corre el riesgo de entrar en contradicción con la obra que mira y quedarse estancado en la visión vernácula, universalista y totalitaria. Esa crítica debe encontrar puntos de conexión con la tradición de juego y de ritual, al mismo tiempo que aprender a participar de las formas de colaboración entre creadores artísticos, creadores informáticos o gestores, hasta el punto de llegar a ser uno de ellos, en medio de la heterogeneidad de las comunidades y su interés, la disolución de poderes y centros y las dinámica de autorregulación y auto organización en medio del cambio continuo.

Categorías de la creación colectiva

Algunos de los lineamientos propuestos por Levy (2007) podrían ser invocarlos como fundamento y génesis de la creación colectiva. Uno básico es la interconexión, la herramienta transfronteriza que genera un continuo interactivo. Otro, es la denominada comunidad virtual, para compartir por afinidad y para intercambiar por intereses. Levy prefiere llamarla comunidad actual por su implicación en la opinión pública y en los

procesos de democracia moderna. Expresa los ideales de relación entre humanos más allá de los territorios, es transversal, diversa, sorprendente y libre.

La perspectiva que plantea Pierre Levy acerca del papel de la inteligencia colectiva en los procesos de creación resulta tentadora, no sólo por lo novedosa sino que constituye en sí misma una propuesta en el cambio de mirada pero también en la reflexión acerca del conocimiento que, según él, está en la humanidad, porque nadie lo sabe todo, porque no existe un archivo de conocimiento trascendente, pero sobre todo porque el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. Así, la inteligencia colectiva está en todas partes, adquiere valor constantemente, está coordinada en tiempo real y su objetivo no es otro que el enriquecimiento mutuo de los seres humanos, lo que distancia esta percepción de la aprehensión de culto hacia las comunidades como fetiche. Pero, veamos en detalle esas categorías.

Una inteligencia valorizada constantemente: Estamos frente al despilfarro de conocimiento en todos los ámbitos hasta instancias donde se juega lo económico o lo ecológico y que Levy denomina “una verdadera organización de la ignorancia y de la inteligencia de las personas, a un espantoso desperdicio de experiencia, de competencias y de riqueza humana” (2004). Por esa razón la propuesta de Levy es el proyecto de revalorización de esa inteligencia inveteradamente despreciada y desaprovechada.

La coordinación en tiempo real de las inteligencias: Está planteada como un reto para la tecnología y los sistemas de comunicación en el sentido de propiciar los medios o herramientas que les permitan interactuar en el mismo universo virtual del conocimiento, esto es "en un paisaje móvil de significaciones. Acontecimientos, decisiones, acciones y personas estarían situados en los mapas dinámicos de un contexto compartido, y transformarían continuamente el universo virtual dentro del cual toman sentido" (2004). Obviamente el ámbito idóneo para conseguirlo es el ciberespacio, en tanto que espacio inestable, que da lugar a las interacciones por donde pasan de manera desterritorializada los conocimientos, al tiempo que los seres humanos ávidos o poseedores de conocimiento, esto es, los colectivos inteligentes.

El desarrollo de este proyecto implicaría el conocimiento o reconocimiento de las competencias reafirmados por su carácter ético-político puesto de manifiesto en la medida en que se reconoce al otro en su inteligencia. Y reconocerlo es valorar su conocimiento, hace posible su identificación, que conlleva a su movilización y a su involucramiento en proyectos colectivos.

Se trata pues, de una "valoración técnica, económica, jurídica y humana de una inteligencia repartida en todas partes con el fin de desencadenar una dinámica positiva del reconocimiento y de la movilización de las competencias". (2004). Subraya Levy el riesgo de ser confundida con proyectos totalitarios de subordinación a comunidades fetiche, como las de tipo hormiguero, de estructura fija, segmentada, odiosa y pre-humana. De ahí la necesidad de entender que tiene origen con la cultura y se incrementa con ella, no es programada ni automática, toda vez que es "el pensamiento de las personas lo que perpetua, inventa y pone en movimiento el de la sociedad" (2004).

En ese ámbito de colectividad inteligente, la meta es la negociación en continuo, de manera dinámica del lenguaje, roles, conceptos y reinterpretación de la memoria, de seres humanos vistos en su singularidad, pero múltiples en su nomadismo, y en proceso de aprendizaje, esto es, en cambio permanente.

Ya no se trata sólo de 'conócete a ti mismo', sino también de 'aprendamos a conocernos para pensar juntos', o de la particularidad del "pienso, luego existo", sino también su pluralización de 'formamos una inteligencia colectiva, luego existimos como comunidad eminente'. Es en todo el sentido de la expresión un proceso de crecimiento en medio de la diferencia, que permite una nueva manera, abierta y positiva, de identificación. Es en últimas, una nueva forma de democracia en la que el objetivo es que "todo nuestro entorno vuelva a ser 'humano', esa es la utopía dentro de la utopía que traza 'la ingeniería del vínculo social'(2004)

La refiguración del autor

Esa utopía conlleva, como se ha mencionado antes, a una fuerte tensión que se expresa, al decir de Rodríguez (2008) no como una animadversión a las tecnologías sino frente al "hecho de que no estamos familiarizados con las exigencias, competencias y posibilidades que abren esas nuevas tecnologías" que tienen la facultad 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".

Venimos del concepto de función cultural del autor como figura, esto es, como autoridad con privilegios, hasta el de mediador cultural, un rol entre otros, que hace posible la cultura en su dinamismo. Lo primero es la visión de la imprenta y de la empresa que la concibe como paradigma y que entra en conflicto cuando las tecnologías abren las posibilidades de escritura sin necesidad de recibir un visto bueno por una figura de autoridad más allá de los mismos lectores o usuarios. "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" (Rodríguez, 2008).

Así, pasamos de la lógica de reacción diferida del lector frente a la obra, a la intervención del usuario en la creación misma, lo que hace posible el salto de la lógica de producción y consumo al de colaboración, si asumimos como Pierre Levy, la legitimidad de ese conocimiento colectivo que interactúa merced al ciberespacio. "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" (Rodríguez, 2008)

Lo mencionado previamente con respecto a la retórica hipermedial, que ha permitido la reconfiguración de las narrativas digitales, mantiene su validez en las creaciones colectivas. Sus abordajes y especialmente sus categorías no sólo mantienen plena vigencia sino que se potencian hacia nuevas construcciones estructurales.

Simulación e inmersión

Los entornos digitales y muy especialmente aquellos que son abiertos, permiten el espacio semántico para la representación de nuestras fantasías narrativas, que mediante la inmersión hacen posible la traslación a ese lugar ficticio que connota placer estético tanto en su función específica como en su función integral y totalizante. Dice Levy, (2007), que la simulación es una tecnología intelectual que multiplica la imaginación individual, lo que deriva en aumento de la inteligencia y dimensiona las eventuales negociaciones con complejos modelos mentales comunes; el resultado es el incremento de la inteligencia colectiva. La simulación, que no sustituye la experiencia o la realidad, se yergue como la posibilidad de formular y explorar rápidamente muchas hipótesis. Desde el punto de vista de inteligencia colectiva “permite fijar una imagen y compartir mundos virtuales y universos de significación de una gran complejidad” (Levy, 2007)

Interactividad

En la creación colectiva está definida, siguiendo a Casacuberta, como las acciones por parte del usuario que de alguna forma son necesarias para definir la obra, en la perspectiva de que su creación específica puedan generar contenidos diferentes, como pasa en Gnu Project y la licencia copyleft, en la cual el código fuente circula abiertamente para ser modificado según las necesidades de los usuarios y que luego comparten.

Los retos

Así como los conceptos, categorías y paradigmas reconfiguran su validez en el entorno digital de las narraciones colectivas, sus retos pueden ser trasladados aunque adquieren dimensiones distintas. El primero de esos desafíos, como bien lo anota Lindin, (2008), es

la generación de nuevos modelos de creación y difusión de los contenidos con una lógica de libre distribución y colaboración autorial regulada por los usos. Otro es la instauración autorial en cada una de las instancias del proceso creativo en la perspectiva de narratividad deslocalizada. Los retos restantes tienen que ver con el encuentro de los beneficios individuales en la creación colectiva, “transitar por el presente, el momento, la pantalla que se lee, a la espera de un automatismo codificado, o un clic, que zambulla al lector... y determina que es el autor en las múltiples variantes, quien decide si añade contenido, cómo lo lee, cómo lo comparte, cómo modifica el significado con nuevas aportaciones, cómo reutiliza los nodos” (2008). Es el autor, lector o coautor con plenos poderes frente al dispositivo tecnológico el creador de los nuevos mundos y de sus significados.

Rheingold, por su parte, propone que la creación colectiva debe moverse en torno a tres premisas: la motivación, la coordinación y la complejidad que está distante del caos porque tiene una escritura de participación, una estructura que rescata las mejores contribuciones y evita las subdivisiones.

Eric Von Hippel (1988) habla de una innovación guiada por el usuario y nos recuerda que los usuarios son capaces de generar procesos de innovación mucho más veloces y eficientes que los de las empresas, cualidad que se conoce como innovación distribuida y constituye uno de los pilares de la denominada *wikinomics*.

Eric Raymond, (2001), un hacker convertido en etnógrafo del movimiento de código abierto, opone la lógica productiva de la catedral a la lógica del bazar. Las grandes catedrales medievales son proyectadas y construidas por una estructura jerárquica de ingenieros, técnicos y artesanos coordinados por una autoridad central; en el bazar conviven y se confrontan discursos, propuestas y enfoques, es como una gran conversación de la cual emergen configuraciones colectivas.

Reglas y control

Uno de los grandes dilemas de la creación colectiva es si todo es susceptible de decirse, de escribirse o de circular. Partamos de que este ámbito digital es un universo en construcción

y que como tal va haciendo posible la generación de sus propias dinámicas y de sus propias reglas, que, en coherencia con sus postulados, debería tener un germen colectivo. Como señala Scolari, el sistema se funda en la idea de distribución y no en el de exclusión, donde lo más importante no es el producto sino el proceso en relación con la nueva noción de propiedad que lo sustenta. Es decir que es la misma interacción la que a manera de diálogo, que puede o no formar parte de la misma narración, la que se encarga de regular las temáticas con la intensidad y la proyección de las propuestas para resolver los conflictos. El principio de hablar mucho es fundamental para los proyectos: las negociaciones, conflictos y acuerdos públicos son los que mantienen en vida la comunidad y permiten la evolución del sistema” (2008). Otra de las modalidades de interacción con fines de regulación creativa es el juego, en tanto que ofrezca la función de premio y castigo en la gestión de los recursos comunes. Dice el científico social Robert Wright que la teoría de juegos, validos de tecnologías, puede explicar fenómenos biológicos y sociales. Rheingold usa la denominación de multitudes inteligentes porque cree que hay que combinar cooperación y entretenimiento, con el altruismo que tienen los seres humanos de forma inconsciente y que puede ser potenciado por las tecnologías de la comunicación móvil y la computación. Wright denomina metatecnologías a las innovaciones culturales que reorganizan y ayudan en la interacción social y destaca entre ellas a la reputación. Se requiere mayor acervo acerca de estas metatecnologías, que Rheingold asocia a cultura o modo de hacer naturalizado que extiende los valores y viabilidades del nuevo poder de la redes sociales y que en últimas es la dimensión cultural.

Por su parte, Levy prefiere hablar de la moral de las comunidades virtuales como un conjunto de leyes de costumbres, no escritas, que regulan sus relaciones y que son expresadas en la reciprocidad. “Si se aprende leyendo los mensajes intercambiados, también hay que proporcionar informaciones que se dispongan cuando hay una pregunta en línea que se refiere a tales informaciones” (2007).

Como señala Rheingold, la autorregulación eficaz se basa en la sanción, que a su vez se basa en el control: “sí, pues el control y la sanción cumplen la importante función de informar sobre las acciones de los demás y los niveles de compromiso. Este tipo de

actividades parte de lo que se denomina rituales públicos, que para Michael Suk-Youn-Chwe (2003) son "prácticas sociales que generan conocimiento común, no consisten sólo en la transmisión de significado desde una fuente central a cada uno de los miembros del público, sino también en comunicar algunos miembros del público lo que ya saben otros miembros"

De esta manera se configuran los sistemas de prestigio y reputación, especialmente aquellos que se dan entre pares, las categorías de regulación y control en las redes de comunicaciones de colectivos. Rheingold (2004) propone tres herramientas para configurar la reputación: identidades duraderas de creadores y usuarios así sean seudónimos, acceso público a la retroalimentación de interacciones, y determinar la reputación como base de decisiones futuras en busca del autocontrol.

De esta manera la reputación en relación con la función social del rumor, la evolución del lenguaje a partir de propuestas de limpieza, el juego, el altruismo y el castigo, integrados de manera estructural constituyen la base para sustentar la creación colectiva.

Estas herramientas trabajadas conjuntamente junto con técnicas de comunicación permanente como listas de distribución, chats, correo electrónico e interacción, en comunidades virtuales en vez de constreñir, pueden contribuir a la aprehensión de nuevas y elaboradas formas de participación y democracia en la red.

Código de ética

Para la creación colectiva sería válida la ética hacker, en su concepción embrionaria: El acceso a los computadores y a las redes debe ser ilimitado y total, prioridad del imperativo práctico sobre enfoque teórico, la información debe ser libre, desconfianza de la autoridad y fomento de la descentralización. Por su parte Casacuberta (2003) propone un reglaje axiológico que se manifiesta en el Decálogo o manifiesto de la cultura colectiva

No tomar los nombres de los estilos en vano, se trata de crear tecnologías con objetivos definidos y fáciles de usar, ajustar referencias al público al que va dirigida la propuesta,

trabajar con la filosofía gnu, evitar el estereotipo del líder de opinión, evitar la trascendental inserción o justificada, no ensalzar lo anodino, no tener falsos profetas del mundo digital, honrar la auténtica programación, y hay que politizarlo todo

Ejemplos

Sin duda, los wikis, los blogs y las comunidades virtuales, con todas sus variantes, conforman la triada de referencia de la creación colectiva.

Los wiki son espacios colaborativos, fácilmente editables, de publicación automática y de acceso inmediato. Hacen posible la creación sin límite de enlaces y nodos de manera constructiva y retroalimentaría, con base en una estructura de contenidos no jerarquizados y ordenados por los mismos usuarios.

Allí nacieron, como lo referencia Lindin, ejemplos de literatura digital colaborativa como Wikinovela y Wikiaventura en las que a partir de las primeras sugerencias, se modifica el texto propuesto, se elige o crea un aventura, manteniendo el control total del proceso.

Los blogs permiten la inserción de aportes o comentarios de manera cronológica y con una jerarquización en relación con la propuesta original que puede proponer categorías, nodos y enlaces y permitir la sindicación de contenidos en soportes audiovisuales, hipertextualidades y multimedia.

Las redes sociales, que en nuestro medio tienen como exponentes a MySpace, hi5, o Facebook permiten aportes narrativos individuales, integración de herramientas y conexión con otras redes. Allí, los usuarios pueden crear un perfil y generar información para compartir de manera permanente. Ese perfil tiende a ser real y en esto se diferencia de MySpace que comportan un perfil proyectado en busca de afinidades. Sobre esta particularidad hace un llamado Lindin (2008): “Se ofrecen vidas paralelas, narraciones verosímiles que pueden ser utilizadas para la creación, descentrando el contenido y usándolas como relatos de vida”.

Los mundos virtuales

Los metaversos o mundos virtuales son proyecciones de narrativas colectivas. Últimamente se han multiplicado por la oferta en la red de plataformas como Active Worlds o Habbo de la tipología de Second life, que es una plataforma en la que los usuarios tienen la posibilidad de modificar su mundo virtual y de participar en las acciones y decisiones de la convivencia y de otras atmósferas que son creadas por los mismos usuarios en interactividades que tienen que ver con los juegos, los negocios, las relaciones como tales, y, en definitiva, comunicarse. Tienen varios competidores entre ellos Los Sims, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse. CharacterMaker es un proyecto de investigación derivado de la creencia de Murray de que el poder de procesamiento del computador debe ser puesto en manos de los escritores. Este programa permite a los usuarios crear, probar y correr personajes interactivos basados en Web que pueden llevar una conversación en la tradición de Eliza, el programa de computador que conversa con uno.

Pero más allá, las nuevas narraciones digitales colaborativas que tienen asiento en la cultura digital 2.0 y que se han desarrollado como las plataformas wiki y los blogs son según Lindin, el origen de las ecoliteraturas: “Narraciones en entornos web que reaprovechan contenido en línea de otro. Una vía por la cual aumentan todavía más las autorías que concurren al navegar por proyectos literarios, que chupan contenido ajeno para crear un discurso propio, aumentado la liquidez creadora y la disgregación de los significados” (2008).

Podríamos hablar aquí de reproducción o de reciclaje uno de cuyos exponentes más afamados es el mashup (mezcla de contenidos de diferentes fuentes), Apis y sindicación de contenidos. Son, al interactuar, obras abiertas, obras por acabar, obras en construcción que extienden de manera ilimitada el tiempo de la creación, son, para decirlo en términos de Eco, obras acontecimiento.

El rol del crítico en la creación colectiva

El reto es grande. Acudir a la cita que le plantea la incorporación de la tecnología a la literatura y al periodismo, a sus temas, narraciones, significados y dilemas es entrar también en la inestabilidad que plantea, en tanto que evoluciona, la red socio técnica.

La incorporación de los sistemas, artefactos y herramientas constituye un desafío que reclaman todos los agentes del entorno digital con el fin de establecer un corpus teórico, así sea provisional que, a manera de referencia, permita configurar categorías de análisis que determinen la viabilidad de las nuevas rutas hipermediales, criterios de calidad de las nuevas narrativas y entradas de estudio, “por tanto investigar las posiciones teóricas significa considerar al que habla y con qué fines lo hace” (Cadwell, 2004).

Ese reto no está exento de tensiones, polémicas o encrucijadas como las caracterizó Rodríguez (2000) aludiendo a las atinentes al sentido, la legitimidad y las funciones. Esas tensiones, como hemos visto, se mantienen en mayor o menor medida. Entrados en los terrenos de la hiperedición sigue latente la puja “entre lo que retóricamente se hace cuando se habla de un obra literaria (texto crítico), de lo que se hace cuando se escribe la obra literaria misma (texto literario)”, más aún si comparten el mismo espacio semántico y están interrelacionados por nodos y enlaces en un contexto signifiicante. Esos vínculos han hecho no sólo posible sino necesaria la inmersión que propuso Rodríguez, a la manera del juego “como si”, en esa doble dimensión de “escritico”, es decir, escritor y crítico que mira la obra desde adentro, mientras diseña sus propias rutas, desentraña laberintos y contribuye a la reconfiguración de los paradigmas de la literatura tradicional, y al hacerlo, configura los elementos de un corpus guía para quienes habrán de seguirlo o “tropezar” con él en los procesos de lectura o relectura, dejando más posibilidades a los usuarios para que concluyan o abran el juego aun más; se trata, pues, de una crítica que permita, en palabras del último Todorov, (2007), que la “mente, los sentidos, los sentimientos del individuo afronten, no el modelo universal traído por el profesor o el crítico sino la resistencia obstinada de la particularidades del otro”.

Insistía Rodríguez en que la encrucijada más dramática era la que tenía que ver con el acometimiento de sus funciones en el nuevo panorama planteado por la cibercultura.

Muerta la literatura como nuevas posibilidades de creación, como se anunció de manera sobrecogedora, la legitimidad del crítico desaparecía como no fuera en su papel de hablar acerca del pasado. Superado el punto crítico del desarrollo de la red, es decir el punto de no retorno, si la literatura no se reinventaba en concomitancia con los nuevos desarrollos y con las nuevas expectativas, el rol del crítico como guía y orientador, como delineador de rutas y configurador de explicaciones se desdibujaba por completo.

Descartada esa opción y habida cuenta de la reconfiguración de la narración digital, los nuevos desafíos para la crítica han sido el de no ausentarse de las transformaciones recurrentes, el de actuar desde el presente para producir teorizaciones pertinentes y específicas, el de no caer, como lo dice Levy, en discursos ciegos y conservadores "se critica la ideología de la comunicación sin distinguir entre la televisión e internet. Se excita el temor de la técnica deshumanizante mientras que todo se juega en la elección entre las técnicas y entre diferentes usos de las mismas técnicas. Se deplora la confusión creciente entre real y virtual sin haber comprendido nada de la virtualización que es todo salvo una desrealización del mundo, sino más bien una extensión de las potencias de lo humano". (2007).

La puesta en abismo de muchos de los roles de la ciberliteratura incluye a los críticos, como lo muestra el amplísimo tráfico de textos y narraciones sin mediación, sin lecturas calificadas y sin aproximaciones teóricas que garanticen su idoneidad.

La iconoclastia de la red y de la circularización de lo digital ha puesto a temblar todas las estructuras de poder, todas las jerarquías, todas las tradiciones. Es aquí donde se encuentra la paradoja de la crítica que denuncia el totalitarismo amenazante, que según ella misma entraña la democratización de la tecnología, sin haber rendido cuentas de su posición privilegiada durante décadas, fundamentada en la autoridad y la verticalidad.

Con razón Levy se pregunta si la crítica que era tradicionalmente progresista se está volviendo conservadora, en tanto que es una "crítica refleja, mediática, convencional, conservadora, coartadora de los poderes establecidos y de la pereza intelectual (ibid)

Pide el pensador francés que la crítica no caiga en el reduccionismo de considerar al virtualismo como el "impacto social de las nuevas tecnologías o el advenimiento de una dominación particular, esto es, económica, política o social".

La comprensión del fenómeno de la cibercultura y sus implicaciones en todos los ámbitos, especialmente el que nos compete, el de la literatura y del periodismo, exige pensadores con una comprensión más profunda y fundamentada del quehacer de la creación en los tiempos que corren. Con razón dice Levy que toda crítica no es pensante.

Para Rodríguez, en la reconfiguración de los roles de autor, lector, editor, texto y producción tendiendo a lo colectivo, "el papel del mediador, si lo hay como figura individual, es el de facilitar la tarea de los colectivos inteligentes, de acompañar los procesos, de animar y dinamizar el enriquecimiento mutuo y el intercambio de experiencias, de apreciar las cuestiones importantes que están en juego en el colectivo, lo que es importante compartir, las ideas emergentes y, sobre todo, las personas que forman el colectivo y las relaciones que se crean y se pueden crear entre ellas". (2000)

Esos roles de intermediarios culturales, que han sido tradicionalmente valorados, tanto si fungen como críticos, editores, pares evaluadores o comentaristas, hoy están en tensión y amenazan crisis, que va desde el desplazamiento a su eventual desaparición por los efectos de la cibercultura sobre las figuras de autoridad, jerarquía, poder y univocalismo.

En ese sentido se cumplen las previsiones de Rodríguez sobre la reconfiguración del crítico desde su perspectiva funcional y que obligan a reajustes que permitan la emergencia de críticos dialógicos de obras tradicionales, que aplican estudios tanto en su especificidad y actualización como mediante la literatura comparada, si son vistas a través de plataformas de entornos digitales; o la emergencia de nuevas figuras de mediación desde la perspectiva de gestores de intelectos colectivos en pos de la interacción radical; y la emergencia del artista interactivo que "propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una 'co-creación'. Esta actitud supone ya un cuestionamiento del procesamiento de la obra misma que, de este modo queda 'marcado' y registrado en la obra misma.

Ratificando que las nuevas tecnologías no implican sustitución, el crítico podrá entonces renovar la mirada y encontrar cruces productivos. Así, un corpus crítico debe ayudarle a dilucidar preguntas como cuáles son las características de una obra que nos permitan calificarla como literatura de calidad.

El crítico elabora el doble rol, en la medida en que hace inmersión, de explicar no sólo lo que debe contener una narración sino también cómo debe hacerlo.

El crítico debe ir más allá de los prejuicios mediatizados por los teóricos más conservaduristas, debe entender como Douglas (1995) que la construcción interactiva no borra ni daña la posición del autor, sino que la transforma; que los autores de piezas interactivas de cualquier género se convierten en lo que siempre han sido los dramaturgos: creadores de las condiciones iniciales para posteriores interpretaciones; y que, a diferencia de la revolución moderna de la forma, el cibertexto no tiene como objetivo la impersonalidad sino la intimidad discursiva; no busca el trance, sino la implicación. El cibertexto no es una simple revuelta contra la conexión y la coherencia, sino que solicita que redefinamos estos términos.

El crítico no debe caer en la tentación de concebir el cibertexto como, lo denomina Moulthrop "un método general para la crítica de los métodos generales. Debe ser idóneo y equilibrado en medio de una discusión legítima sobre estética pero también acerca de la explotación del libre mercado en el terreno de las ideas: "La tecnofobia y el conservadurismo cultural son poderosos nichos de mercado", (2006).

Puede ser una paradoja, como ha sido planteada de manera inveterada: La condena de los nuevos medios de comunicación interactivos y transversales ¿no se hace eco del deseo de orden y de autoridad? ¿No se demoniza lo virtual para conservar incambiada una realidad pesadamente instituida, legitimada por el mejor sentido común estatal y mediático?

Acerca de esta pretendida rivalidad, ayuda la propuesta de 'alfabetizaciones especiales' de Bolter (2006) que sugiere que la cultura de la producción en red podría ayudar, en vez de desplazar, a la cultura del impreso, por ejemplo contribuyendo a que los escritores

profesionales puedan construir comunidades de lectores. Como diría Pfeil: "escribir debería hacernos ver"

Bibliografía

-Bolter, Jay.D (2006). Ficción interactiva. En: Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

----- (1998) Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura.

En: El futuro del libro. ¿Esto matará eso? (Georffrey Nunberg, compilador).

Barcelona: Paidós.

Casacuberta, David. (2003). Creación colectiva. En Internet el creador es el público.

Critical art Ensemble (1995) Sabotaggio elettronico. Roma. Castelvechhi

Cuenca, M. J.; Hilferty, J. (1999). Introducción a la lingüística cognitiva. Col·l. "Ariel Lingüística". Barcelona: Ariel.

Dotras, Ana m (1997), Hipertexto, lectura y aprendizaje en J Romera Castillo y otros. Literatura y multimedia, Madrid Visor Libros. (pgs 331-338)

Douglas J. (2006). La red intencional. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

Iglesias Santas, M, (1994): El sistema literario. Univ Santiago de Compostela.

Joyce, Michael. (2006). Érase una vez en varias veces: relectura de la ficción hipertextual. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

Kerckhove D de. (1999) Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa editorial.

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

----- (compilador). (1997) Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós

Lanham. R. (1993) The electronic word: democracy, technology and the arts. Chicago: U. of Chicago Press.

Latour, B (1998), La tecnología es la sociedad hecha para que dure. Barcelona, Gedisa

Lévy, Pierre (2006). Cibercultura. Madrid: Antrophos.

----- (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> [Última fecha de consulta: mayo 9 de 2009] .

Lindin C (2008). La autoría desmoronada. Cátedra de textualidades electrónicas. Universidad de Barcelona.

Lozano Mijares, Ma De la Pilar.(2007) La novela española posmoderna. Madrid: arco/libros

Morley, D (1996), Televisión, audiencias y estudios culturales. Bnos Aires. Amorrortu

Moulthrop S (2006). Retroceder: la vida y la escritura en el espacio roto. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros

Murray J. (1999). Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa del ciberespacio. Barcelona: Paidós.

Pimentel, K y Teixeira, K. Virtual realty, through the newlooking glass, Nueva York, McGraw Hill, 1993).

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

Rincón O. (2006). Narrativas mediáticas. Barcelona: Gedisa

Rodríguez Jaime Alejandro (2000). Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2000). Hipertexto y Literatura, una batalla por el signo en tiempos modernos, Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2006). El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Libros de arena

----- (2004) Trece Motivos para hablar de Cibercultura, Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2007) La crítica hoy:De los retos de la posmodernidad a los retos de la cibercultura, Bogotá: Universidad Javeriana

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

-Scolari, C (2008). Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.

Slatin, John (1988). Hypertext and the teaching of writing. Mit press, Cambridge..

Sorokina, Tatiana.(1999) La estilística desde un punto de vista hipertextual. La lingüística, la teoría literaria y los problemas del estilo. En Cuadernos de literatura, Volumen V, Número 10, Julio-diciembre. Bogotá: Universidad Javeriana.

Todorov, T. (2007). La literatura en perill. Barcelona: Circulo de Lectors en la Galaxia Gutemberg.

Turkle, Sherry (1995). La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós

Vilariño, T y González A (2006). Historias multiforme en el ciberespacio. Literatura e hipertextualidad. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

Vouillamoz Pájaro Núria (2000) Literatura e hipermedia, Paidós.

ZDNet (2006). What is a mashup? ZDNet. Video en línea. [Fecha de consulta: 10 de junio-09. http://news.zdnet.com/2422-13569_22-152729.html

Articulos

Abril Gonzalo (1998) Sujetos, interfaces, texturas, en revista de occidente número 206. Madrid.

Bou E. (1997). A la búsqueda del aura. Literatura en Internet. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros.

Camarero, J. (1997) Escritura e interactividad. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros.

García Jiménez,(1999)J El nacimiento de una nueva narratividad: Revista Telos # 34.

Montfort, N. (1995). Interfacing with computer narratives. Utexas, Austin

Romera Castillo, J y otros (1997) (eds.). Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

----- Literatura y nuevas tecnologías. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

Rosenberg, M. (1997) Física e hipertexto. Liberación y complicidad en arte y pedagogía. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

Plataformas para la creación colectiva

Por Luis Carlos Díaz Chaparro

En este capítulo se brinda una mirada a los aspectos tecnológicos que directa o indirectamente dan soporte a la creación colectiva. La evolución de las tecnologías y los escenarios digitales han permitido la generación de nuevos sueños y posibilidades en distintas áreas del conocimiento, como lo expone Nicholas Negroponte en su libro original *Ser Digital* (Negroponte, 1995), apreciar los méritos y las consecuencias de ser digital es reflexionar sobre la diferencia que existe entre bits y átomos. Este hecho sumado al poder generado por las distintas dinámicas que se establecen en los procesos de relación social a través de la interconexión de múltiples redes de diferentes escalas, conformadas por pequeños grupos de personas o grandes comunidades, permite revelar la inmensa gama de posibilidades en la creación colectiva.

El capítulo propone inicialmente un viaje por las principales estaciones de la evolución de los datos y los programas para determinar las bases asociadas con la digitalización e integración de los datos multimedia, la organización de los componentes de software en arquitecturas así como las principales exigencias que deben satisfacer las plataformas tecnológicas para la creación colectiva. Se hace una referencia general, desde el punto de vista tecnológico, del tipo de herramientas y servicios que brindan algunos sistemas gestores que pueden soportar ese tipo de creaciones y novedades.

En el texto se aborda también una visión muy general sobre algunos puntos claves asociados al término web 2.0, el trabajo interdisciplinario, el trabajo colaborativo, las relaciones sociales, entre otros que deben ser tenidos en cuenta para la construcción de posibles alternativas de software o plataformas tecnológicas que brinden soporte a los nuevos tipos de aplicaciones de creación. Posteriormente, se hace una reseña del trabajo realizado por algunos estudiantes de la universidad Javeriana del área de ingeniería de sistemas relacionado con la exploración de algunas plataformas de software ya existentes que pueden ser utilizadas en estos escenarios, de manera particular para el caso de Narratopedia, y una revisión de la experiencia de este grupo dentro del proyecto.

Finalmente, y a manera de conclusión, se presentan algunos retos para las nuevas plataformas de software en cuanto a la potencialidad de la web semántica, la integración de los distintos mundos digitales de la computación, la televisión, la radio, el cine y el arte digitales y el suceso de mejores experiencias de interacción con los usuarios de estos escenarios.

Bits, acuerdos y multimedia

En el mundo de la tecnología y en particular de aquella relacionada con los escenarios de la construcción y evolución del software, podemos hablar de dos grandes conceptos íntimamente asociados y fuente de un sin número de áreas de estudio, líneas de investigación, campos de trabajo y uso por parte de la comunidad: los datos y los programas. En este matrimonio de la vida intangible del software, en donde los datos son la razón central del qué y los programas la vital respuesta del cómo, se ha gestado el desarrollo de los diversos escenarios digitales que han permitido la generación de nuevos sueños y posibilidades en distintas áreas del conocimiento.

En este primer apartado intentaré contar brevemente un extraordinario viaje a través de las principales estaciones del desarrollo del software y la tecnología sustentada en el mundo del computador que ha forjado hasta ahora el hombre en la gestión de este inseparable matrimonio. Y aunque inseparable, lo contaré desde un punto de vista más centrado en el espacio de los datos, su representación y tratamiento para terminar con algunos aspectos más centrados en el espacio de los programas, con el fin de contextualizar las bases que nos permitan dar una mirada a los aspectos tecnológicos que directa o indirectamente han influenciado y dan soporte a la creación colectiva así como una forma de dimensionar la gama de posibilidades que nos puede deparar el futuro. De igual manera, este viaje permitirá entender algunas pautas centradas en la organización de los componentes de un sistema o arquitecturas, el tipo de requisitos mínimos a los que debe brindar respuesta una plataforma tecnológica para soportar las aplicaciones del tipo Narratopedia en el que se exige el uso de información multimedia y la colaboración directa de los miembros de una comunidad.

Desde un punto de vista más centrado en la gestión de los datos, cada una de las estaciones del viaje propuesto ha estado enmarcada en superar o lograr cuatro propósitos fundamentales: guardar, recuperar, comunicar y desplegar los datos. ¿Cómo lograr estos propósitos a través de una máquina? Alrededor de las primeras estaciones, este cometido se centraba en el manejo de datos numéricos y gran parte de la solución a este interrogante estuvo en una respuesta a una pregunta elemental que, aunque obvia, fue determinante ¿Cómo representarlos?, ante todo cuando esa representación no era para nosotros –los seres humanos- era para una máquina, máquinas que hoy conocemos como computadores o como una de sus tantas variaciones y derivaciones.

Así como los humanos utilizamos diez símbolos básicos, que hemos denominado “dígitos”, para representar los números, el mundo de las máquinas recurre solamente a dos posibles distinciones basadas en cambios de voltaje que ocurren en ciertos de sus componentes de hardware, un estado de encendido o un estado de apagado, que configuran sus símbolos para representar cualquier número, en esta estación del viaje, y que hemos denominado “bits”. Pero estos símbolos base, los dígitos y los bits, no están solos para lograr ese cometido de representación, se necesita de ciertos acuerdos o normas que sean aceptados por todos en el proceso de reconocer, en este caso, el número que están “personificando”.

Las principales normas a las que quiero hacer mención a este respecto son la “palabra” o cadenas de símbolos que constituyen la representación sintáctica del número y la “posición” que ocupa cada símbolo en tales cadenas, que contribuye a la representación semántica del mismo. Hablando de los dígitos, y los números propiamente dichos, son tan importantes los símbolos como los acuerdos asociados a su significado que, como todos conocemos, se han constituido en los ejes fundamentales del desarrollo de nuestra civilización y los conocimientos que hemos adquirido a través del tiempo. Estos mismos principios y conocimientos son los que permitieron no solo la representación que estamos detallando en este apartado acerca de los bits sino la posibilidad de que a través de la máquina se pudieran realizar operaciones aritméticas y lógicas sobre los datos.

Aunque no es la intención ni el alcance de este capítulo describir detalles sobre aspectos técnicos si vale la pena considerar un ejemplo sobre los acuerdos en mención. Representar los números decimales del 0 (cero) al número 9 (nueve) es sencillo porque hacemos referencia directamente al conjunto de símbolos correspondientes que todos conocemos: {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9} pero representar el número 245 (dos cientos cuarenta y cinco) muestra la necesidad no solo de disponer de tales “dígitos” sino de disponer de “palabras”, para este ejemplo, de tres dígitos de extensión y de un significado diferente de cada uno de ellos asociado con su posición dentro de la palabra que nos hace hablar de unidades, decenas y centenas para comprender la magnitud del número en cuestión y en general establecer parte de las bases de nuestro sistema decimal.

Ahora bien, para asociar esta misma idea en el mundo de la máquina para representar un número decimal, es importante decir primero que los símbolos asociados a los “bits” pudieron ser “on” y “off”, “sol” y “luna”, “carita feliz” y “carita triste”, “arriba” y “abajo” o cualquier par de signos que hicieran referencia al estado de cambio de voltaje mencionado anteriormente; por simplicidad, y es uno de esos primeros acuerdos, se ha adoptado por usar el símbolo “1” y el símbolo “0” acogiendo o tomando prestados dos de los símbolos de nuestros “dígitos” pero con un significado y contexto diferente. Representar el número 0 (cero) o el número 1 (uno) sería sencillo utilizando directamente el símbolo “0” y “1” respectivamente, pero ¿cómo representar el número 2 (dos)?, ¡efectivamente!, recurriendo a los acuerdos de palabra y posición. En este nuevo sistema binario el número 2 (dos) se representa como “10” o lo que pudo ser “□□”, una “palabra” de dos “bits”, donde la posición y su correspondiente significado son trascendentales; en este ejemplo, el símbolo bit “1” en la segunda posición de derecha a izquierda tiene un significado en magnitud del número dos (de manera semejante a como el símbolo dígito “1” tiene un significado en magnitud de decena cuando se ubica en la segunda posición de derecha a izquierda en el mundo de nuestros números decimales). En resumen, mientras en el sistema decimal cada posición más a la izquierda en una palabra implica un múltiplo de 10 (0, 10, 100, 1000, etc.) en el sistema binario cada posición más a la izquierda en una palabra implica un múltiplo de 2 (0, 2, 4, 8, etc.).

La conclusión de esta sección es que con estos símbolos, los “bits”, y los acuerdos asociados podemos representar en el mundo de las máquinas cualquier número decimal conocido, y no sobra mencionar que esa representación se mantiene hoy por hoy desde las primeras estaciones de este viaje. Y antes de cerrar el paso por estas estaciones, es interesante mencionar que un término que se acuñó fuertemente y que es muy reconocido y utilizado en el mundo de la tecnología es el de “byte”, concepto que corresponde a “una palabra de 8 bits”. El byte se ha usado como unidad de medida (KB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte, entre otros) de la cantidad de información que se puede almacenar, recuperar, comunicar y desplegar entre los distintos componentes y dispositivos tecnológicos.

Continuando con la siguientes estaciones del viaje, podemos mencionar los esfuerzos realizados no solo para representar algunos otros tipos de datos simples, diferentes a los números, como letras, signos de puntuación, texto en general y otros diferentes tipos de números, sino la evolución y manejo de grandes volúmenes de datos que hicieron prosperar áreas asociadas con las bases de datos y los sistemas de información que generaron nuevos e interesantes desafíos para poder organizar tal información, guardarla, buscarla y recuperarla de los distintos campos de almacenamiento. De igual forma, el avance de los sistemas de redes de computadores, de las comunicaciones en general y del procesamiento de la información permitió su distribución más allá de los límites de un sistema local para lograr finalmente comunicarla y desplegarla en el menor tiempo y con la mejor calidad posible, acorde con los avances del hardware y software asociados, en las casas de sus potenciales usuarios finales.

Otras estaciones claves y paralelas a las anteriores en este transitar tiene que ver con los procesos y dinámicas asociadas con la representación, en el mundo binario, de otros tipos especiales de información: las imágenes, el sonido, la animación y el video. Ahora, en estas estaciones, y de manera más sofisticada se requiere de símbolos y acuerdos para lograr este objetivo, lo interesante a este respecto es que los actores principales son nuevamente los bits; lo que cambia en el contexto de cada medio son los acuerdos. Este trascendental hecho ha permitido “digitalizar” (representar en términos de bits) prácticamente todas los medios

o formas de información con los que contamos. Una buena lectura sobre este hecho y en general sobre los alcances del mundo de los bits, que en su momento el autor denominó como el ADN de la información, es la de Ser Digital (Being digital)” de Nicholas Negroponte (Negroponte, 1995).

Entrándonos en las estaciones del viaje en lo que tiene que ver con el mundo de las imágenes estáticas, se puede mencionar a grandes rasgos la existencia de dos formas de representarlas en el mundo binario: los mapas de bits y los dibujos de vectores. Los mapas de bits se utilizan para representar imágenes más reales y complejas que requieren detalles finos, se pueden obtener a través de una fotografía digital o un escáner y se representan básicamente en una matriz rectangular de píxeles, en donde cada pixel puede estar representado por un bit (definición de blanco y negro), por 8 bits (para definir una escala de grises), o 24 bits (para definir 16 millones de colores, aunque el ojo humano no pueda distinguir toda esa gama de colores). Las imágenes representadas a través de dibujos de vectores tienen que ver con el uso de figuras asociadas con expresiones matemáticas, líneas, cajas, círculos y polígonos entre otras. Dependiendo de los acuerdos o normas de representación se genera toda una gama de formatos de almacenamiento como los bmp, tiff, pict, gif, pcx, wmf, entre otros (Cox, Manley, & Francis, 1996) y (Greenberg & Greenberg, 1995).

De aquellas estaciones relativas al mundo del sonido se puede destacar, también, la existencia de dos formas generales de representación: los datos MIDI y el audio/sonido digital. Los datos MIDI son una representación taquigráfica de la música y como tal no permite la representación de diálogos o sonidos de voz ni otro tipo de sonidos distintos a los musicales mientras el sonido digital es una representación a través de miles de valores individuales, denominadas muestras, de cualquier tipo de audio generado en nuestro mundo análogo de los sonidos. Se puede afirmar que los datos MIDI son al sonido digital lo que los dibujos de vectores son a los mapas de bits. De igual manera, las distintas normas de representación generan un número importante de formatos como son el mu-law, midi, aiff, au, wav, entre otros (Cox, Manley, & Francis, 1996) y (Greenberg & Greenberg, 1995).

En las estaciones de este viaje asociadas con el desarrollo y evolución del video digital hay que mencionar que su representación se fundamenta en una secuencia de cuadros en donde cada uno de ellos se puede ver o interpretar como una imagen fija representada como mapa de bits o dibujo de vectores. La segunda parte de esta representación tiene que ver con la sensación de movimiento, para ello se utiliza una técnica similar a la de las animaciones que consiste en desplegar un número determinado de imágenes por segundo que permiten engañar al ojo humano para percibir una continuidad de movimiento. Existen varios acuerdos formalizados en estándares entre los cuales están el MPEG, p*64, DVI, AVI, QuickTime, entre otros .

Todas estas últimas estaciones tienen múltiples relaciones y puntos de encuentro en estaciones centrales que hacen posible el surgimiento de aplicaciones multimedia técnica y económicamente realizables gracias a todos los tipos de avances tecnológicos en varios frentes que incluyen el poder de los nuevos componentes de procesamiento que constituyen el “cerebro” del mundo de las máquinas, la alta capacidad de los dispositivos de almacenamiento para guardar los bits que serán posteriormente recuperados e interpretados gracias a los acuerdos en cada uno de los tipos de información que pueden ser representados por ellos, las altas velocidades de las redes que permiten adicionalmente administrar los detalles asociados con tales representaciones y acuerdos para lograr comunicar cada tipo de información eficientemente, los cada vez más sofisticados algoritmos de compresión y búsqueda de la información sustentada en esos mágicos símbolos y los avances propiamente dichos en las áreas del sonido y el video digital que en conjunto con el desarrollo de los dispositivos periféricos como micrófonos, audífonos, cámaras, guantes, cascos, etc., etc. permiten capturar y desplegar todos los tipos de datos multimedia concentrados e integrados por el computador.

En el ámbito de la presente travesía quisiera referirme a una caracterización de los sistemas multimedia hecha por Ralf Steinmetz (Steinmetz & Nahrstedt, 1995) desde el punto de vista tecnológico: “Un sistema multimedia está caracterizado por estar controlado a través de un computador, por su producción integrada, por su manipulación, presentación, almacenamiento y comunicación de información independiente, la cual es codificada por lo

menos a través de un medio continuo (dependiente del tiempo) y un medio discreto (independiente del tiempo)”. Steinmetz quería llamar la atención del hecho que no toda combinación de medios justifica el uso del término multimedia y mostrar la importancia de los niveles de independencia entre cada uno de los medios presentes en tales aplicaciones así como resaltar que el computador es la herramienta ideal para integrar y combinar esos distintos medios, lo que exige manejar relaciones de sincronización semántica, espacial y temporal entre ellos, flexibilidad que no es obvia en ese procesamiento de los diferentes tipos de datos. Adicionalmente a estas características o propiedades asociadas al término multimedia, existen dos aspectos sensibles que no son explícitos en la exposición de Steinmetz y que en la actualidad son de suma importancia: la interactividad y el tiempo real.

En este instante es bueno hacer un alto en el camino para reflexionar sobre la increíble y fascinante forma en que todo lo que hemos conocido en el mundo real de los átomos – término usado por Nicolás Negroponte (Negroponte, 1995)- como una pintura, una fotografía, una película, una canción, un libro o cualquier otro medio pueda tener una representación en el mundo virtual de los bits bajo nuevas normas y principios. La idea de que una colección o palabra de bits como “11110101” pueda interpretarse o ser vista como el número 245, un color en una escala de grises ó, que acorde con los “acuerdos”, pueda ser desplegado como un pequeño sonido, un silencio o una letra de nuestro abecedario, al estilo que lo hacía a simple vista Neo en la metáfora empleada en Matrix , es la fuente esencial de todos los avances tecnológicos, la multimedia y el centro de la reconfiguración de los nuevos medios y escenarios que nos brinda la era digital. No solo cambian los esquemas en el mundo del arte, de la literatura, la fotografía u otras tantas disciplinas sino que la misma tecnología y la ingeniería se ven enfrentadas a nuevos retos y enfoques que demandan un cambio de paradigmas.

Arquitecturas de software

Si nos concentramos ahora en los programas o componentes de software que han permitido los desarrollos descritos en las estaciones anteriores podremos reforzar algunos aspectos

descritos en el viaje propuesto. Desde un punto de vista amplio sobre los programas o procedimientos podemos mencionar en primera instancia que son ellos los encargados de hacer realidad los acuerdos y las representaciones resaltadas en dichas estaciones y lógicamente de hacer posible el cómo satisfacer las necesidades y exigencias impuestas por los distintos medios para cumplir la labor ya mencionada de interpretarlos, comunicarlos, almacenarlos y desplegarlos.

Todas estas necesidades deben ser satisfechas por ciertas construcciones de software que denominaremos “plataformas”. Se trata de diversas construcciones conformadas por componentes o piezas de software de diversos tipos y de conectores de esas piezas que permiten la comunicación entre esas partes para lograr un cierto cometido final, se trata de construcciones en el mundo abstracto de los bits en donde la mejor metáfora o referencia cercana es la construcción de un edificio o un centro comercial en nuestro mundo real de átomos.

Estas construcciones han variado a través de las distintas estaciones de este viaje de evolución de la tecnología y se caracterizan por la disposición de los componentes de software que la conforman, la forma de lograr la comunicación entre ellos, la manera de gestionar los datos y la información del sistema así como el lugar físico (máquinas de cómputo) o la distribución de las distintas tareas o procesos que deban ejecutarse para satisfacer cada una de las necesidades propuestas. Es importante aclarar que esta organización de los distintos elementos de cualquier plataforma ha estado condicionada a la evolución misma del hardware, el software y las comunicaciones; como referencia de este asunto se puede citar a las primeras estaciones de nuestro viaje en las cuales todos los componentes, conectores, procesos y datos se encontraban localizadas en un solo lugar: los inmensos mainframes que además centraban sus tareas en la gestión de nuestros primeros tipos de datos alfanuméricos.

La organización de todos los componentes de una plataforma es una tarea de ingeniería en donde las decisiones dependen de muchos otros factores adicionales a las opciones que brinda la misma tecnología y que hacen referencia a los requerimientos o necesidades que

deben ser satisfechos por las aplicaciones de software y los usuarios a las que se dirigen. En algunos casos es más relevante centrarse en realizar grandes piezas de software y minimizar la comunicación entre ellas, en algunos otros es vital contar con un gran número de piezas de software en cuyo caso se extiende el número y la complejidad de las conexiones entre ellos y de manera transversal a este tipo de decisiones de construcción está la forma en la cual se administraran los datos y más aún el lugar en donde se almacenaran los datos y se ejecutarán los programas.

Finalmente, la gran mayoría de estos aspectos son transparentes para los usuarios de las plataformas que no tiene que enterarse de tales detalles tecnológicos, sin embargo, es importante a cierto nivel contar con una idea general de las distintas exigencias o capacidades que maneja cada plataforma adicionales, por cierto, a la no fácil tarea del cumplimiento de los requerimientos funcionales o necesidades ya mencionadas que los usuarios de estos espacios desean satisfacer para llevar a cabo sus tareas y creaciones. En este sentido es importante hacer referencia a dos fragmentos de texto de Diego Levis (Levis, 2001): “Crear una obra virtual interactiva, punto culminante de la pulsión occidental por re-crear la realidad que nace con la perspectiva lineal en el Renacimiento, no es representar o crear un modelo visual sino diseñar la organización de un espacio con vocación tridimensional (emulación electrónica de un espacio para ser vivido), y modelar y construir los objetos-imagen que han de ocupar ese espacio, cuyas características y exigencia estarán siempre limitadas por la capacidad de cálculo y la memoria de la computadora que lo genera y contiene. Una labor conceptualmente próxima a la de un escenógrafo (o arquitecto), con la particularidad de una obra digital se puede considerar en permanente construcción pues es, en potencia, ilimitadamente reproducible y modificable”, el segundo se centra en la creatividad del artista asociada a este tipo de construcciones: “El artista que usa la computadora pero desconoce los secretos de la programación informática, salvo que cuente con un experto como colaborador, debe supeditarse a hacer aquello permitido por el software que utilice...”. Con referencia al último fragmento, el autor hace un llamado para que el artista no deba replegarse sino considerar la informática como un medio más de expresión para el desarrollo de su creatividad.

En términos genéricos cualquier plataforma de software debe dar respuesta a dos exigencias vitales: la primera en cuanto a los requerimientos funcionales a los que debe responder para satisfacer las tareas primarias de sus usuarios y la segunda en cuanto a exhibir ciertos atributos de calidad cuyos niveles de cumplimiento dependen en gran medida del tipo mismo de aplicaciones. Inicialmente comentare algunos de los principales atributos de calidad que debe exhibir una arquitectura de software para luego centrarnos en los requerimientos funcionales claves que demandan generalmente las aplicaciones para la creación colaborativa del tipo Narratopedia con lo cual podemos establecer criterios a la hora de dimensionar, elegir o construir un plataforma para la creación colectiva desde el punto de vista tecnológico.

Los atributos de calidad que se tratan a continuación se han ido inscribiendo a lo largo del tiempo con niveles cada vez más exigentes debido al desarrollo de distintas áreas de la tecnología, la complejidad generada por las grandes dimensiones de las nuevas construcciones de software y las cambiantes exigencias enmarcadas en la evolución del ciberespacio. Lo importante para una plataforma específica es observar el nivel de cumplimiento de uno, varios o todos estos aspectos que afecten de manera positiva la satisfacción de los usuarios finales de la misma así como los costos que puede implicar satisfacerlos en su totalidad, se trata entonces de elecciones y decisiones acerca de cada uno de los siguientes atributos :

- Concurrencia: capacidad de la aplicación para permitir el acceso de varios usuarios de manera simultánea. El rango de usuarios depende de los intereses o expectativas de la cantidad de visitantes a sitio (pueden ser cientos o miles).
- Mantenibilidad: vista como la capacidad del sistema para someterse a reparaciones o evoluciones posteriores de manera rápida y a bajo costo.
- Optimización: entendida como el uso eficiente, eficaz y económico de los recursos computacionales en la ejecución de procesos.

- Seguridad: capacidad del sistema para resistir intentos de uso no autorizados y la negación del respectivo servicio así como servir adecuadamente a los usuarios legítimos.
- Usabilidad: capacidad de la aplicación de software para ser entendida y utilizada de manera adecuada y de fácil aprendizaje, recordación, de igual manera, debe ser atractiva para el usuario en un determinado contexto.
- Extensibilidad: capacidad de la aplicación para que pueda mutar y crecer de manera adecuada.
- Interoperabilidad: habilidad de la aplicación para que sus componentes o parte de ellos puedan trabajar con otros sistemas.
- Portabilidad: capacidad de la aplicación para ser ejecutada en diferentes ambientes de computo. Estos ambientes pueden ser hardware, software o una combinación de ambos.
- Escalabilidad: Es el caso en el que se puede ampliar el diseño u organización de sus componentes y conexiones sin demasiadas complicaciones así como la

Plataformas tecnológicas

Con esos bits, datos y toda la información multimedia disponible y la idea de la existencia de posibles organizaciones de los programas en arquitecturas de software tenemos un terreno ganado para hacer una mirada a las familias de aplicaciones o herramientas que se pueden encontrar en el ciberespacio para la creación colectiva y la exploración de otros aspectos relacionados con el establecimiento de plataformas de software para contar con los espacios y escenarios adecuados para este fin.

Familias de Sistemas Gestores

Precisamente en términos de la organización de los componentes de una plataforma acorde con los objetivos para los cuales pueden ser diseñadas se ha generado una colección de familias o conjuntos de aplicaciones de tales construcciones de software en áreas

específicas asociadas con el ciberespacio y los nuevos escenarios de trabajo entre las cuales se encuentran los sistemas gestores de documentos (DMS's), sistemas gestores de aprendizaje (LMS's), los sistemas gestores de contenido (CMS's) y los sistemas gestores de conocimiento (KMS).

Los sistemas gestores de apoyo al aprendizaje o LMS corresponden a plataformas en las cuales el objetivo central es la organización de los distintos recursos y materiales propios de las actividades de formación así como del seguimiento de los avances del proceso de enseñanza aprendizaje. De igual forma para el cabal cumplimiento de estos propósitos el sistema apoya los procesos de evaluación y los servicios de comunicación como noticias, foros de discusión, videoconferencias, entre otros, el acceso al sistema y la administración de usuarios (Moodle).

Los sistemas de gestión de contenidos o CMS's corresponden a plataformas en las cuales el objetivo central es la administración de distintos contenidos que son creados por los usuarios a través de varias facilidades o fuentes diversas. Ejemplos de este tipo de plataformas son los blogs, las redes sociales y las distintas aplicaciones de software colaborativo que permiten gestionar tanto los aspectos de fondo o estructurales como los aspectos relacionados con el diseño de manera totalmente independiente. Las diversas opciones de herramientas que existen en esta familia de aplicaciones de software como editores compartidos, wikis, repositorios de distintos medios, entre muchos más, han enriquecido el universo de posibilidades que se pueden encontrar en el ciberespacio. Estos sistemas apoyan aspectos de administración de usuario, niveles de acceso y permiten además la fácil y controlada publicación de los contenidos (ej. Wordpress).

Los sistemas de gestión de documentos o DMS's corresponden a plataformas en las cuales el objetivo central es administrar y compartir documentos o secciones de ellos que mejoren y agilicen los procedimientos que se pueden realizar sobre tales documentos a través del manejo de versiones, edición simultanea, facilidades de búsqueda de información y de visualización de documentos. Este tipo de sistemas permiten también administrar los usuarios y manejar aspecto de seguridad y control de acceso (Ej. Knowledge Tree).

Los sistemas de gestión de conocimiento o KMS's corresponden a plataformas en las cuales el objetivo central es administrar espacios de trabajo colaborativos para llevar a cabo tareas de edición, clasificación y generación de estructuras de organización de información. En estos espacios compartidos se hace uso de ontologías o acuerdos que permiten construir estructuras organizativas del conocimiento a través del uso de clases de entidades, atributos y relaciones entre tales entidades del sistema (Ej. C.in).

Existen herramientas que son difíciles de clasificar en una u otra de estas familias de sistemas de gestión o que pueden ser usadas o adaptadas en una u otra área de las mencionadas anteriormente para el cumplimiento de ciertos objetivos específicos como la utilización de los CMS para fines de aprendizaje. Es factible también hacer un uso combinado de estas herramientas para reforzar aspectos de algún sistema específico. De la misma manera, surgen familias determinadas como los sistemas de administración de contenidos de aprendizaje o LCM's, o muchas otras propuestas o conjuntos de herramientas en el inmenso universo de Internet que consienten el impulso para la generación de un sin número de creaciones y novedades.

Lo importante en la evaluación de las opciones que se puedan presentar a la hora de visualizar o determinar un tipo de plataforma a utilizar o construir en un determinado proyecto es definir, a partir de ciertas técnicas de ingeniería de software centradas en el usuario, los verdaderos requerimientos funcionales o necesidades de los potenciales usuarios de las creaciones o novedades que se apoyen en estas construcciones de software así como la definición, igualmente importante, de los principales atributos de calidad que deban exhibir. Esta visualización, desde el punto de vista tecnológico, de una posible plataforma solamente es una de las dimensiones a determinar cuándo se generan espacios para la construcción colectiva. Se deben establecer estrategias para involucrar a los potenciales usuarios que conformaran la comunidad colaborativa en cuestión, contar con equipos interdisciplinarios en la generación y evolución de la misma plataforma y brindar facilidades en todos aquellos aspectos que permita la creación de espacios únicos y dinámicos que se alimentan de las distintas relaciones sociales que se establecen alrededor de ellas, todo ello sin contar con los detalles propios de la temática central de aplicación. En

este sentido, seguramente encontrará diversas posiciones y luces en los demás capítulos de esta obra para visualizar esas otras dimensiones y consideraciones de la creación colectiva.

Interacción en la Web

En general el tema relacionado con el despliegue de los distintos medios en la web y la interacción con la gente es vital en la etapa actual de evolución del ciberespacio y punto relevante a tener presente al establecer una plataforma para la creación colectiva. En nuestras primeras estaciones del viaje propuesto podemos encontrar las famosas tarjetas perforadas con las que los especialistas alimentaban de datos y de programas a los primeros computadores para luego pasar a las terminales de los mainframes en los cuales solamente se podían intercambiar texto. En un segundo lote de estaciones el asunto de la interacción evolucionó hacia las características gráficas en los computadores personales enriquecidos con dispositivos multimedia. En esta nueva era de internet el ciclo se repite, en sus inicios la comunicación en la red se centraba en el intercambio de texto y de bloques de información binaria que no representaban una interacción directa con el usuario ni el uso de otro tipo de medios. Más tarde se fueron incorporando imágenes estáticas para pasar luego al uso del sonido, las animaciones y el video a través de la web con el fin de proveer cada vez más una mayor satisfacción de interacción al usuario o como mencionan algunos “enriquecer la experiencia de usuario”. Sin embargo hasta hace algunas estaciones recientes se inició un avance interesante en cuanto a la interfaz gráfica de la web como ventana de interacción con la gente, una ventana que en términos del uso de aplicaciones no orientadas para la web (aplicaciones de uso directo para los computadores personales, estaciones de trabajo o cualquier otro dispositivo) ya se habían superado en el pasado.

Ese hecho es normal dado el corto tiempo de vida del ciberespacio, como lo ilustra Xavier Berenguer : “Si disponemos la historia de la comunicación sobre un calendario de un único año, y situamos las primeras comunicaciones pictográficas al 1 de enero, y el presente es la medianoche del 31 de diciembre, entonces observamos la relativamente corta historia de las comunicaciones modernas y, en particular, la cortísima historia de la web y de las redes. En este calendario hipotético, el alfabeto no aparece hasta el 20 de noviembre; la imprenta y el

libro aparecen el día de Navidad; la fotografía y el cine por la mañana del 31 de diciembre, el ordenador a mediodía... y apenas hace una hora que hemos empezado a navegar por Internet”. Bien, en los últimos minutos, haciendo alusión a esta metáfora, la actualización de las plataformas de software para integrar nuevos componentes de software dentro de sus arquitecturas ha permitido el avance de las interfaces gráficas en la web. Este nuevo hecho ha enriquecido las experiencias de navegación y de interacción en el ciberespacio, que unido al gran número de dinámicas que han surgido a través de las distintas relaciones sociales que se generan a partir de todas estas facilidades hacen que además algunas personas llamen esta nueva etapa de la red la “web 2.0” . Retomando a Berenguer, es importante resaltar que el ciberespacio es el resultado de la confluencia no sólo de las especialidades técnicas, profesionales e industriales de la informática y las telecomunicaciones sino también de las áreas relacionadas con el audiovisual, como él lo menciona. Agregaría simplemente otros aspectos claves teniendo presente nuestro tema de las plataformas para la creación colectiva: el trabajo interdisciplinario, el trabajo colaborativo, el estudio detallado de esas áreas audiovisuales y de comunicación en general, las relaciones sociales, la historia de estos contextos asociadas con la tecnología que nos ha permitido vivir estos últimos segundos en el ciberespacio y los retos del futuro inmediato.

El trabajo interdisciplinario

Uno de los desafíos de establecer cualquier plataforma para la creación colectiva esta en encontrar, además de una buena infraestructura tecnológica que satisfaga unos buenos niveles de calidad y brinde una respuesta adecuada a los principales requerimientos de sus potenciales usuarios, es contar con un equipo de trabajo interdisciplinario que le brinde soporte, un vinculo social y un significado a todas la expresiones creadas a partir del espacio y tiempo que esta estructura pueda definir y lógicamente una comunidad de práctica que le brinde vida a dichos espacios. Estos insumos son vitales y termino esta idea recalcando la necesidad de contar inicialmente no solo con una herramienta adecuada sino también un buen grupo de trabajo de soporte citando un fragmento de texto de Alejo Levis “...crear con computadora se justifica cuando la obra sólo si tiene sentido en ese formato y no en otro. Cuando uno quiere pintar con transparencias escoge la acuarela, la tinta,..., no el

guache. Si el artista concibe una obra que combine la imagen en movimiento, el sonido, el texto, la interactividad, etc., acaba forzosamente acudiendo al ordenador. El problema es que la música, la imagen y la interactividad utilizan lenguajes distintos. ¿Qué artista es capaz de dominarlos todos por igual para hacer una gran obra multimedia? Solo un artista total, o artista renacentista al que todos los artistas digitales aspiran ser, o bien un grupo de especialistas trabajando en equipo es capaz de responder a este desafío. Los artistas totales escasean, así que lo deseable si se quiere hacer una buena obra digital es formar un equipo.”.

Otros Aspectos Claves

Otro aspecto importante asociado con el establecimiento de plataformas para la creación colectiva tiene que ver con el tema del trabajo colaborativo que nuevamente mencionare desde el punto de vista tecnológico y sesgado al contexto del viaje propuesto al inicio del capítulo. Y está ligado a ese viaje por que en cada una de las estaciones del desarrollo de los datos y los programas, de la informática y las comunicaciones en general, siempre ha estado presente un objetivo de cierta forma implícito en muchos casos y es aquel relacionado con acercar cada vez más la tecnología a la gente. En las primeras estaciones de tal evolución los lugares en los cuales prosperaban los primeros desarrollos de la computación se encontraban aislados y el acceso, hablando del usuario final de las aplicaciones, era bastante restringido. Con el avance de las comunicaciones se ha hecho normal el uso compartido de una gran cantidad de los recursos computacionales sobre los que se apoyan la gran mayoría de aplicaciones que utilizamos hoy en día desde cualquier lugar. Las aplicaciones se han volcado mucho más hacia los usuarios finales y todas sus facilidades y los servicios que las respaldan, cuyas bases están soportadas por estructuras de software que cuentan con sofisticadas arquitecturas, mejoran las posibilidades de trabajo en áreas que exigen mayor interacción y colaboración para el común de la gente.

Desde los años 90 John F Patterson y Carmen Egido en un artículo de la IEEE titulado “Three keys to the broadband Future: A view of Applications” (Patterson & Egido, 1990) sugirieron tres claves para la liberación de los anchos de banda en las telecomunicaciones

basados en las necesidades sociales de las personas: la primera clave basada en el acceso a la gente, en la cual sobresalen aplicaciones como el correo electrónico, la telefonía, la multimedia, las videoconferencias, entre otras. La segunda basada en el acceso a la información, en la cual sobresalen aplicaciones asociadas con las revistas, los libros, la televisión, las bases de datos en línea, etc. La tercera clave tiene que ver con el acceso al procesamiento de la información, en la cual sobresalen aplicaciones asociadas con el alquiler de procesamiento y la computación distribuida. Estas áreas enmarcan las posibilidades tecnológicas con las que se cuentan hoy en día para el trabajo colaborativo.

Estas posibilidades, activan cada vez más las relaciones sociales que se pueden presentar a través de las distintas redes de las comunidades de uso de las plataformas. Redes que varían de tamaño y de dinámicas acordes con los servicios, facilidades y aplicaciones que les brindan las plataformas. En este orden de ideas y dado el alcance y la perspectiva de este capítulo solamente mencionare que esas otras dimensiones se deben tener muy presentes para establecer el uso de una plataforma particular y que son temas que las personas que hacen parte de la tecnología deben explorar. En este mismo sentido, es importante indagar un poco más en detalle otros planos relacionados con los medios de comunicación, la cultura y algunos otros aspectos sociales derivados de la globalización, el uso de internet, la digitalización de los distintos medios, la integración y la convergencia de distintas tecnologías, entre otras. Una ayuda al respecto y una referencia interesante de estos planos la presenta Asa Briggs y Peter Burke en su libro “De Gutenberg a Internet” (Briggs & Burke, 2002). Se presenta un punto de vista de la historia de los medios de comunicación que permite entender aspectos sociales que nos brindan una fuente importante en el desarrollo de la creación colectiva y puntos de estudio para reflexionar sobre el establecimiento de plataformas adecuadas según el fin que se pretenda realizar. Antes de cerrar con este aspecto del trabajo colaborativo y de las comunidades como tal que hacen uso de las plataformas es importante hacer alusión al software libre como uno de los motores que han hecho posible la generación de dinámicas substanciales en el desarrollo, evolución y uso de espacios para la creación colectiva.

Principales exigencias los espacios de creación colectiva

Tomando como referencia la experiencia obtenida al interior del proyecto Narratopedia, los aportes y la interacción con todos y cada uno de los integrantes del equipo de investigadores, el trabajo adelantado por parte de un grupo de estudiantes del área de ingeniería, algunas otras experiencias en el campo de la creación multimedia, el trabajo realizado en el área de ingeniería de software centrado en el usuario y considerando las descripciones generales de algunas de las estaciones del viaje anterior quisiera hacer una reseña, a manera de resumen, de las principales exigencias para las plataformas que brindan los espacios para la creación colectiva.

Las primeras exigencias están asociadas al manejo de los distintos medios multimedia. En este campo se cuenta con todo a disposición: el poder de las estaciones de computo actuales, la alta capacidad de los dispositivos de almacenamiento, la alta velocidad de las redes, los avances del tratamiento de las imágenes y el video, en últimas todos los avances en el manejo de las colecciones de bits, todos los acuerdos establecidos para lograrlo y las construcciones de software que dan vida a toda estas estructuras están disponibles. Sin embargo, es claro que no todo esto depende de una sola plataforma, obedece al significativo desarrollo de los sistemas distribuidos, las comunicaciones y de los algoritmos de compresión de los distintos medios, entre otros. Escoger una plataforma particular para establecer un espacio dedicado de manera especial a un tipo de creación colectiva debe tener en cuenta las opciones y servicios de interoperabilidad y facilidades de interacción con otros sistemas, facilidades que en muchos aspectos están dadas por el mismo funcionamiento de Internet.

En relación con las facilidades para el trabajo colaborativo una plataforma debe brindar mecanismos para la administración de los usuarios, opciones flexibles para la definición y asignación de roles a la comunidad de usuarios, creadores y consumidores de los distintos contenidos y todas aquellas alternativas de control de acceso a los contenidos a distintos niveles de interacción que permitan fijar políticas y estrategias colaborativas, de mantenimiento de registro de actividades y alternativas para crear, actualizar, eliminar y compartir el desarrollo de los contenidos a distintas categorías de operación. Asociado con estos mecanismos de colaboración y con la usabilidad de la herramienta a utilizar, esta debe

asegurar la posibilidad de utilizar sistemas de etiquetado y mantener unas buenas características para la navegación, la interacción con el usuario, la diferenciación e independencia entre la estructura de los contenidos y la forma de presentarlos, la edición y publicación de los contenidos, evaluaciones, registros y opciones de seguimiento de las distintas actividades dentro de la plataforma, estadísticas, alternativas de búsqueda y almacenamiento de los contenidos, entre otros. Dependiendo de las necesidades particulares que requiera un espacio exclusivo de creación, la mayor parte de estas exigencias se encuentran, en alguna medida, disponibles en los sistemas de gestión de contenidos.

En el terreno de las interacciones sociales es importante que la o las plataformas que conformen el espacio de trabajo respectivo brinden posibilidades de definición de perfiles, publicación de noticias, comentarios, foros, correo y algunas otras facilidades de comunicación entre los potenciales miembros de la comunidad. Estas opciones permiten abonar terreno en cuanto a la generación de dinámicas entre los participantes adicionales a las características propias del tema central de creación colectiva. Existen varias alternativas tecnológicas para lograr ciertos niveles de integración para la utilización de diversas plataformas que para el usuario parezcan una sola.

Un aspecto importante relacionado con la creación o construcción misma del espacio de creación colectiva tiene que ver con la flexibilidad de la plataforma para realizar cambios en sus parámetros de funcionamiento y con los atributos de calidad que posea su arquitectura para hacerla extender, modificar o comunicar con otras plataformas para lograr compartir, asociar o mantener directamente otros recursos. Un ejemplo claro de este asunto es dejar en manos de otras plataformas el almacenamiento de grandes volúmenes de información y las opciones de búsqueda o llevar a cabo cambios construyendo piezas y conectores de software para responder a exigencias particulares en cuyos casos el uso de licencias especiales o de software libre, el respaldo de las herramientas utilizadas y su facilidad de programar resultan siendo cruciales. Todo esto manteniendo la transparencia para el usuario de tal manera que no se afecte o se dificulte su interacción con su escenario de creación particular.

Teniendo presente el caso de Narratopedia es vital establecer escenarios o niveles de evolución de la construcción del espacio ideal para la creación colectiva teniendo en cuenta el tiempo, los costos y la no trivialidad de que una plataforma cumpla con todas las exigencias expuestas. Finalmente y como uno de los resultados del trabajo que comentare enseguida, se logró establecer que cualquiera que sea la plataforma tecnológica escogida como espacio de trabajo en un ambiente colaborativo de creación son claves, además de los altos niveles de satisfacción de respuesta a cada una de los requerimientos de funcionalidad establecidos, las características de usabilidad, interoperabilidad, facilidad de configuración, flexibilidad y seguridad que brinden tales herramientas.

Reseña del trabajo de estudiantes ingeniería

Durante el segundo semestre de 2008 se conformo un pequeño grupo de cinco estudiantes de ingeniería de sistemas de la Universidad Javeriana para hacer parte del grupo Narratopedia. La finalidad era realizar un trabajo de exploración de algunas plataformas tecnológicas que se pudieran utilizar en espacios de creación colectiva como el de la narración digital colectiva y lograr aportes desde su área de estudio en ingeniería. La experiencia obtenida en este ejercicio académico fue interesante y permitió corroborar nuevamente lo enriquecedor que resulta trabajar con personas de distintas disciplinas cuando desde diferentes perspectivas cada quien puede aportar y aprender en la búsqueda de soluciones de una misma problemática. Fueron importantes los aprendizajes que se obtuvieron en este trabajo entre los cuales vale la pena resaltar la enorme importancia que tiene la permanente comunicación, el uso de un lenguaje común en el desarrollo de un proyecto y la cercanía que se pudo obtener con los usuarios de las plataformas sobre todo si se tiene en cuenta que, aunque indispensable, paradójicamente no sucede en todos los proyectos de tecnología.

En cuanto al desarrollo de las distintas actividades del grupo, dado el panorama de trabajo interdisciplinario, la cercanía con los usuarios de las posibles plataformas y las características especiales de exigencia de los escenarios para la creación colectiva asociados principalmente con la interacción, el uso de multimedia y del trabajo

colaborativo se decidió utilizar algunas metodologías de ingeniería de software centradas en el usuario para el proceso a seguir por parte del grupo como de metodologías asociadas al tema de interacción hombre-máquina para la definición de interfaces gráficas que permitieran tener un mejor acercamiento al establecimiento de los términos de referencia para la construcción de una plataforma propia para Narratopedia.

Con base en tales metodologías se desarrollaron varias reuniones con todo el equipo del proyecto que permitieron hacer propuestas iniciales de los principales requerimientos de las herramientas a explorar, algunas posibilidades de navegabilidad del sitio web y algunas reflexiones sobre la interacción que debería brindar la plataforma. Los resultados de este trabajo se tradujeron en la consolidación de ciertos aspectos teóricos que daban cuenta de tales requerimientos o características de la plataforma que permitió hablar el mismo lenguaje en escenarios concretos, la exploración y experimentación inicial de herramientas de software como WordPress, Drupal y MediaWiki que permitieron profundizar en las ventajas y desventajas de cada una de ellas.

Esta primera experiencia permitió configurar una propuesta de trabajo de grado para realizar un análisis más detallado de algunas herramientas web orientadas a ambientes colaborativos digitales teniendo como caso de estudio Narratopedia . Dentro del trabajo interno del proyecto como a través de entrevistas, reuniones, encuestas y el estudio del arte respectivo, se logró establecer de manera priorizada los principales requerimientos que debería suplir una de plataforma a la hora de ser utilizada como espacio de trabajo para la narración digital colaborativa. Algunas de las exigencias generales de los espacios para la creación colectiva se encuentran expresadas de manera formal y detallada para el caso específico de Narratopedia en el trabajo de grado en mención.

Una vez establecidas tales necesidades los autores del trabajo lograron establecer la existencia de toda una galaxia de opciones de distintas herramientas de gestión de contenidos que en principio pueden ser usadas para brindar soporte al tipo de aplicaciones de creación colectiva. Sin embargo y como parte del trabajo se escogieron a partir de ciertos criterios solamente algunas de tales herramientas para poder llevar a cabo un estudio

más detallado de sus ventajas y desventajas a través del análisis de sus características, de ciertas pruebas técnicas y sesiones de validación al respecto . De este trabajo existe un documento formal en la Biblioteca de la Universidad Javeriana y en paralelo con este libro se presentará un artículo técnico sobre sus resultados.

Retos sobre el uso de plataformas para la creación colectiva

Es claro que el uso de plataformas para la creación colectiva no tiene que ver solamente con lo que encontramos hoy en día sobre las herramientas existentes sino las que sobre aquellas que nos puede deparar el futuro cercano. Ejemplo de ello son iniciativas relacionadas con la web semántica y la cada vez más estrecha integración de los distintos medios digitales. A partir de ello y lo expuesto hasta este punto mencionare algunas ideas finales a manera de retos en el área y conclusiones del presente capítulo.

La Web Semántica

Acorde con Berners-Lee, la Web Semántica es una extensión de la actual web en la cual la información tiene un significado bien definido, los computadores presentan mejores características y están habilitados para ella y la gente trabaja de manera colaborativa . La idea de una web semántica es un tema que está asociado con áreas de investigación y trabajo de la informática que no son nuevas; es un tema que está asociado con los campos de la inteligencia artificial, la gestión del conocimiento, la inteligencia de negocios, las ontologías (esquemas de organización para especificar un dominio o área de conocimiento a partir de términos, relaciones entre términos y reglas sobre esos términos y relaciones) y la minería de datos y de texto entre otros. Este esfuerzo liderado por la W3C tiene que ver con dos aspectos centrales: el establecimiento de un formato común de integración y combinación de los datos de la red desde sus diversas fuentes y un lenguaje para registrar como los datos están relacionados con los objetos del mundo real. Se trata de una manera de ordenar la casa (la web en esta caso) con estrategias similares a las utilizadas para organizar la información de las grandes colecciones de libros en una biblioteca. En este contexto juega un papel importante los estándares asociados con la clasificación de los sistemas de organización del conocimiento así como la representación y las normas

asociadas con la forma de almacenar tal información, recuperarla, comunicarla y desplegarla.

La mejor organización de los datos permitirá que la web este altamente interconectada y será mucho más fácil el acceso y la interoperabilidad entre los computadores y los distintos dispositivos tecnológicos. Es importante mencionar que se trata de la misma web tradicional que todos conocemos solo que se tratara, nuevamente, de encontrar unos “acuerdos” comunes que nos permitan contar con esquemas de representación de la información de la red, en últimas, tener información de la información de la red o metadatos de tal manera que podamos seguir soñando con escenarios tecnológicamente más sofisticados pero más sencillos de utilizar para la creación colectiva; imagine por ejemplo que ya no buscaremos palabras claves en la web a la hora de hacer una consulta y seguir pistas hasta encontrar lo que queremos sino que directamente podremos hacer preguntas particulares a la web para obtener las respuestas que busquemos.

En resumen, en este panorama de crecimiento exponencial de todo tipo de medios y de alternativas de integración es vital tener acuerdos para disponer de información sobre la información, aspecto trascendental que se convierte en un potosí en la configuración de las nuevas propuestas de creación y que hace parte de los esfuerzos de lo que se ha denominado la web semántica.

La integración de Medios

La integración de los distintos medios es un tema amplio que no se tratará en este momento pero que quiero traer a colación para invitar a la reflexión de la inmensidad cantidad de posibilidades y oportunidades que nos brinda la tecnología para generar o crear contextos de manera colectiva. Imagine como evolucionaran las próximas estaciones del viaje cuando se haga más explícita la fusión de los distintos mundos de la computación y las redes de comunicaciones de las estaciones que se mostraron aquí con aquellos mundos que han venido transitando en estaciones paralelas asociadas con el mundo de la televisión, el cine, la radio y la telefonía digitales. Estos escenarios son hoy una realidad y se han logrado establecer precisamente gracias a los acuerdos y las representaciones que se sustentan en

los bits. Los mismos conceptos que conocíamos del mundo de los átomos que desde hace un buen tiempo les hemos agregado una “e” para distinguirlos en estos medios electrónicos: e-mail, e-book, e-business, e-learning, entre otros, son solo el comienzo ya lejano de este nuevo “ciclo digital” que vivimos hoy. Ya es posible tener e imaginar todo ese tipo de aplicaciones que resulta de la integración de Internet, la televisión digital, la radio digital, el cine digital, el arte digital, etc. que demandan nuevos requerimientos funcionales y atributos de calidad especiales a las nuevas plataformas que seguirán revelando la inmensa gama de posibilidades en la creación colectiva.

En estas nuevas promesas de proyectos de creación colectiva, como en el caso de Narratopedia, seguirá siendo mucho más evidente que nunca la exigencia del trabajo en equipos interdisciplinarios que permitan aprovechar y enriquecer los ambientes generados por estos nuevos escenarios originados por la digitalización, la integración de los medios y el uso de las tecnologías de la informática y las comunicaciones. Necesitamos a todas luces despertar hacia estos nuevos escenarios y ponerlos a disposición de diversas áreas como aquellas asociadas al desarrollo de proyectos centrados en el usuario, al arte, el desarrollo social, los procesos de negocio de las empresas, el entretenimiento, la conservación medio ambiental, la enseñanza y todo lo que tiene que ver con la educación, entre otros. Existe un mundo lleno de posibilidades que podemos trabajar desde los distintos puntos de vista que nos brindan nuestras profesiones y áreas de trabajo para hacer un verdadero uso y sentido de la interdisciplinariedad, ojala desde un enfoque de desarrollo sostenible.

Inmersión

Si además de lo que podemos imaginar hasta este punto en cuanto a las posibilidades que nos pueden brindar las plataformas para la creación colectiva, agregamos un ingrediente adicional, y desde mi punto de vista vital, como es el manejo del despliegue y la interactividad en estos escenarios, podremos brindarle a los usuarios interfaces que se configurarán con mayor preponderancia a todo tipo de extensiones de los sentidos que harán posibles diversas experiencias de inmersión. Lo que algunos han denominado la web

2.0 es solo un comienzo de las potencialidades que nos puede deparar el futuro en el área de la interacción hombre máquina en estos contextos.

Cierre Binario

En últimas, todos los presentes y futuros escenarios y promesas de las plataformas para la creación colectiva tienen su asiento en el aprovechamiento de la relativa simplicidad y conocimiento que hoy tenemos de los bits. En este orden de ideas y para terminar citare nuevamente a Nicolás Negroponte con dos citas sobre su libro *Ser Digital*: “Estos dos fenómenos, bits entremezclados y bits que informan sobre otros bits, cambian el paisaje de los medios en forma tan fundamenta, que conceptos como ‘video a pedido’ y envío de juegos electrónicos a través de su cable local, no son sino aplicaciones muy triviales de esa tecnología, la punta de un iceberg mucho más grande y profundo” y “Las expresiones no están contenidas en los datos, sino que son corporizaciones de los mismos hechos por máquinas casi inteligentes”.

Bibliografía

Barbacci, M., Klein, M., Longstaff, T., & Weinstock, C. (1995). *Quality Attributes*. Technical Report CMU/SEI-95-TR-021 ESC-TR-95-021 .

Berengue, X. (2000). *El programa sin atributos*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, publicaciones del C.B.C.

Berners-Lee, T., & Jaffe, J. (s.f.). *The World Wide Web Consortium*. Recuperado el Julio de 2010, de W3C: <http://www.w3.org>

Briggs, A., & Burke, P. (2002). *De Gutenberg a Internet: Una historia social de los medios de comunicación*. Bogotá: Santillana Ediciones Generales.

Cox, N., Manley, C., & Francis, C. (1996). *Guía de Redes Multimedia*. Osborne: Mc Graw Hill.

Furht, B. (1994). *Multimedia Systems: An overview*. Florida: Florida Atlantic University, Spring.

Greenberg, A., & Greenberg, S. (1995). *Digital Images*. Osborne: Mc Graw Hill.

Levis, D. (2001). *Arte y Computadoras: Del pigmento al bit*. Grupo Editorial Norma, Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación.

Negroponte, N. (1995). *Ser Digital*. Buenos Aires: Atlántida S.A.

Patterson, J., & Egidio, C. (1990). Three keys to the broadband Future: A view of Applications. *IEEE* , 41-47.

Steinmetz, R., & Nahrstedt, K. (1995). *Multimedia: Computing, Communications and Applications*. Prentice Hall.

Wachowski, L., & Wachowski, A. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película].

OTRAS REFERENCIAS RECOMENDADAS

Cebrián, Mariano. (2005). *Información Multimedia: Soportes, lenguaje y aplicaciones empresariales*. Madrid: Pearson Comunicación.

Lorente, Santiago & Vinagre Juan & Rueda José (2007). *La comunidad digital de vecinos*. México: Limusa.

Anderson, Paul. (). *What is Is Web 2.0? Ideas, Technologies and Implications for Education*. Joint Information System Committee.

Hábitats digitales para la memoria, la presencia y la imaginación

Por Offray Vladimir Luna Cárdenas

Este texto reúne la historia de dos tránsitos: del pasado al futuro y de lo individual a lo colectivo y presenta una reflexión en torno a los mismos, colocando la presencia como el lugar donde se tejen esas rutas y se articulan los movimientos que ocurren en ellas y colocándolas en el contexto de la incorporación de Tecnologías Informáticas y de Comunicaciones a la configuración de entornos de aprendizaje desde la perspectiva de la comunidades de práctica y la librecultura y brinda algunas claves para configurar esta presencia.

Mi primer recuerdo de un intento comprometido por dejar memoria fue en las cercanías de la adolescencia, en la forma de un diario que escribía en fichas bibliográficas de 10 x 15 cm. Antes de eso habían estado los rayones de crayón en las paredes de la casa y, como paso intermedio, pero asociados a mundos imaginarios, unos “comics artesanales” hechos en mi infancia. Indudablemente cada uno de los y las asistentes podrá encontrar lugares y artefactos de su memoria y la de sus conocidos y seres queridos en su historia personal, ya sea en la sopa de la abuela, la casa que construyeron nuestros padres para nosotros cuando niños y lo que hacemos nosotros mismos con nuestras diferentes formas de huella en el mundo, pues ese esfuerzo es inexpugnable de la presencia humana.

El siguiente esfuerzo serio sobre la memoria ocurrió durante mis estudios de pregrado, cuando, al darme cuenta que los currículos y el grueso de la experiencia educativa institucionalizada estaba construida con ritmos en los que de tanto estudiar, no quedaba tiempo para aprender, resolví que sería la memoria la que daría cuenta de esa tensión entre formación e información a la que nos enfrenta el mundo moderno, con la esperanza de dejar un testimonio modesto de mi esfuerzo por entender, de forma tal que relegar un tema al

olvido para al pasar al tema siguiente, fuera, ojalá, sólo una medida temporal. Así, los apuntes de clase, que nunca fuí muy bueno tomando, ante la convicción de que mucho estaba ya en los libros, fueron transformándose intentando consignar aquello que el profesor y el estudiante decían o hacían y que no estaba en los libros: los procedimientos de ejercicios de los que sólo había la respuesta para la verificación, los diagramas y esquemas que complementaban y extendían lo del libro, etc. y también fueron pasando de lo análogo a lo digital, en la medida en que el mundo mismo que me rodeaba lo hacía. La propuesta de construir con los profesores y estudiantes una memoria digital de las clases era no muy bien recibida en ese tiempo (mediados de los noventas) pero algunas pocas personas entusiastas y la terquedad me asistieron en ese esfuerzo.

Por la misma época conocí al software libre, aquel que provee y mantiene la libertad para usar, modificar y compartir el software para todos y todas y hace algo más difusa la relación entre creadores y usuarios. Ese encuentro con esta forma de pensar y hacer la tecnología digital cambiaría mi mirada al respecto de la misma de ahí en adelante. Resultaba ahora que la tecnología no era fríamente funcional, ni neutral, sino que más allá de su utilidad, se explicitaban con esta pactos humanos y ethos: la idea de que compartir y crear en comunidad eran de lo más importante, incluso anteriores y superiores a las fuerzas del mercado (y no forzosamente incompatibles, al menos no durante un periodo de transición en nuestras formas de entender lo económico). Esto implicó pasar progresivamente de unas lógicas de la escasez a otras de la abundancia y también de las de lo individual a las de lo colectivo. El software ya no era algo que se pirateaba de manera privada e ilegal entre individuos, sino que permitía unas dinámicas de filiación comunitarias públicas y abiertas. Mientras que en el primer escenario el poder lo tenía quien acumulaba la información (incluyendo los crackers y otras claves para instalar el software sin comprarlo, subvirtiendo la única forma legal de usarlo), en este las dinámicas de poder tenían que ver con cómo se compartía, replicaba y resignificaba la información. Estaba haciéndome progresivamente parte de una cultura explícita de la abundancia con

dinámicas asociadas a una “economía del regalo”³⁴. Posteriormente vería cómo el movimiento asociado al software libre inspiraba y permeaba otras creaciones culturales desde intentos como el Open Content³⁵, wikipedia y wikibooks y CreativeCommons, las galerías de imágenes libre, los recursos educativos abiertos (OER, por sus siglas en inglés) y el OpenCourseWare (potenciado y popularizado por el MIT), la música libre de Jamendo entre otros, en un movimiento que luego se empezaría a consolidar como la “librecultura” y se define en términos de las libertades de “acceder, crear, modificar, publicar y distribuir diversos tipos de trabajos —obras de arte, materiales científicos y educativos, software, artículos— en resumen: cualquier cosa que se pueda representar digitalmente.”³⁶. Este vínculo entre lo digital y la librecultura ocurre porque es acá donde primero se empieza a vislumbrar otras alternativas frente a las dinámicas de la escasez artificial que tienen menos sentido en el caso de los bienes culturales, debido a que el uso y disfrute por parte de unos no excluye a otros de lo mismo³⁷.

Fue así como en este intento de crear artefactos digitales de la memoria individual accedí a los artefactos digitales, dinámicas y ethos de la memoria viva y colectiva de la comunidad del software libre y la librecultura y fue participando de estas comunidades como adquirí uno de los aprendizajes más importantes e definitorios de mi identidad durante mi formación como estudiante, uno que sin embargo no era parte explícita de ninguno de los currículos y ninguna de las asignaturas que había cursado. Se trataba más bien de una explicitación vivencial del aprendizaje como filiación y de lo que Etienne Wenger ha caracterizado en su teoría del aprendizaje, conocida como comunidades de práctica.

La pregunta, en mi tránsito de estudiante a docente, era cómo lograr que mis estudiantes tuvieran acceso a una experiencia de filiación similar en las materias que dictaría. La estrategia tenía que ver con la construcción de memoria digital de los cursos y así fuimos

³⁴ Estudios sobre la cultura de la abundancia y la economía de los regalos, en particular en las culturas hacker, son mencionados en los ensayos de Eric Raymond: *Cultivando la Noosfera* y *La Catedral y el bazar*.

³⁵ www.opencontent.org

³⁶ <http://freedomdefined.org/Definition/Es> Preámbulo. Definición colectiva.

³⁷ Para un estudio más detallado de las dinámicas de la escasez y la abundancia se recomiendan los escritos de Michael Bawens

explorando diferentes hábitats digitales para la memoria: Empezó siendo SciGWI³⁸ en el primer semestre del 2003, luego migró a los Wikibooks³⁹, luego se convirtió en Eduwiki⁴⁰, pasó por LeMill⁴¹, se movió a Connexions⁴², exploró el empleo de listas de correo internas (edumatcomp) y vínculos con las de comunidades externas (las de las comunidades de Squakers) y diferentes redes sociales y repositorios de archivos (SkyDrive de MSN y MySpace, Dropbox e Internet Archive entre otros), luego tuvo una etapa de minimalismo pasando por los microwikis⁴³ y los microblogs (identi.ca⁴⁴ y present.ly⁴⁵), y actualmente está en Gnoosférica⁴⁶, un sitio para alentar comunidades de práctica sobre diferentes temas (en particular los académicos) desde la perspectiva de la librecultura, mediante un sistema de gestión de conocimiento (cyn.in), que integra la experiencia adquirida en todos estos lugares y arquitecturas durante todos estos años y que curiosamente vuelve al comienzo, pues usa las tecnologías detrás de SciGWI, nuestro primer intento, pero potenciadas y maduras durante estos siete años y también más conocidas ahora socialmente (wikis, blogs, microblogs, repositorios de audio, imagen, video, archivos, sistemas de puntuación y etiquetado social).

Si bien podemos ubicar historias individuales como las que les acabo de contar dentro de estos proyectos, siempre que hablo de ellos, lo hago en plural, pues creo que si bien he estado articulándolos, dándoles continuidad e integrando los aprendizajes durante este tiempo, no son proyectos sólo míos. En particular no hubiera podido avanzar sin el apoyo de mis estudiantes, algunos y algunas de los cuales habitan esos sitios porque “les toca”, pero otros y otras creen firmemente que la educación puede ser mejorada con el uso de Tecnologías de Informática y Comunicaciones (TICs) y que estas son apuestas valiosas en

³⁸ <http://web.archive.org/web/20030715205350/http://www.scigwi.org/>

³⁹ Una página de ejemplo del uso de wikibooks 2005, por Juan, uno de mis estudiantes que mantuvo su proyecto vivo allí hasta el 2008.

⁴⁰ No existe una memoria pública de este proyecto, si bien se espera volverla a poner en línea, cuando haya el tiempo para esto.

⁴¹ http://lemill.net/lemill_search_results?SearchableText=Algebra+Lineal

⁴² <http://cnx.org/content/search?words=Algebra+Lineal&allterms=weakAND&search=Search&subject=>

⁴³ <http://algebralineal.tiddlyspot.com/>

⁴⁴ <http://identi.ca/group/algin>

⁴⁵ <https://uvikuo.presently.com/>

⁴⁶ www.gnoosferi.ca

ese sentido. También están los amigos y amigas de la vida y la comunidad de librecultura, quienes han brindado el apoyo en infraestructura, la escucha y el diálogo necesarios para viabilizar todas estas experiencias. Sería casi imposible lograr cosas como estas si no se fuera un nodo en esta red extendida. Tanto aquellas personas escépticas y “obligadas a participar”, como aquellas que han permanecido por convicción y porque el proyecto les convoca, han aportado grandemente a éste. La institución educativa ha ayudado poco y más bien ha sido un punto de contraste para responderse a la pregunta sobre cómo vincular TICs a los procesos institucionales desde un enfoque alternativo a las “apuestas oficiales” y a pesar de la burocracia y la falta de apoyo (y en ese sentido son un laboratorio de lo que encontraremos en la mayoría de las implementaciones reales). Recientemente, ante la compra de un servidor en el Departamento de Matemáticas, el proyecto ha adquirido cierto carácter oficial, si bien el tiempo asignado aún no es el suficiente y este carácter de "tiempo residual" se nota: cuando las plataformas tienen un par de errores, arreglarlos tarda muchísimo tiempo y en resumen ya vamos siete años funcionando en infraestructuras ajenas a la de la universidad, incluso a pesar de que hace casi año y medio tenemos infraestructura de hardware para que el proyecto se hiciera adentro, pues es mucho más demorado hacerlo dentro de ella. Esto ha traído la ventaja de que se trata de un proyecto "neutral respecto a la institución" y "más centrado en las personas". Hemos usado la infraestructura de la comunidad de software libre y es un proyecto que se alimenta y a la vez nutre de y a la librecultura. Y esta experiencia permite señalar una tensión entre los ritmos institucionales lentos burocráticos y donde lo que no está registrado en algún formulario no existe y las dinámicas de innovación que no se mueven bajo la misma lógica. ¿Cómo hace entonces una institución para “capturar” los beneficios para la innovación al mismo tiempo que ofrece una mirada crítica frente a la misma? Será una pregunta sobre la que propongo un diálogo posterior.

Pero antes quisiera explicitar una impulsora principal de este éxodo por los diferentes lugares: la imaginación. Estando en cada sitio nos preguntábamos cómo podría ser para mejorar nuestra presencia e interacción. Al comienzo era una pregunta tácita, que ocurría en privado en la cabeza del docente y en la que los estudiantes participaban, sobre todo con sus quejas, en segundo lugar con sus sugerencias y de manera más esporádica con aportes a

las implementaciones de otros hábitats. Pero recientemente se ha convertido cada vez más en una pregunta abierta de la que participamos más personas, estudiantes y profesores, y que ha sido el resultado de la convergencia de nuestras búsquedas. De este modo, el lugar donde resolvemos la tensión entre la memoria y la imaginación es el de la presencia y le damos una intencionalidad a ella, pues queremos explicitar allí una comunidad de práctica donde todos y todas aprendemos de los y las demás, en lugar del antinatural sistema en el que uno enseña a muchos y que por diseño está basado en lógicas de escasez. Y es desde la presencia que propongo estas claves para habitar el espacio digital, revivir la memoria y posibilitar lo imaginado:

- Arquitecturas de lo reconfigurable: En otro evento⁴⁷, mencionaba como los hábitats digitales más interesantes, aquellos que se resaltan como ejemplos de la llamada “web 2.0”⁴⁸, entre ellos amazon, Sourceforge o wikipedia, tienen como una de sus características principales la emergencia, en el sentido que le da a esta palabra la teoría de la complejidad y proponía tres elementos para lidiar con el carácter complejo de las arquitecturas de estos hábitats: lo entendible de forma tal que las personas estuvieran en condiciones de cambiar los artefactos que las cambian a ellas y decidir así sobre su destino y esto implicaba un principio de minimalismo para hacer la comprensión posible. Se trataba entonces de pocas partes conectadas de maneras poderosas. Lo extensible implicaba que la funcionalidad de algo podía cambiarse desde la periferia sin cambiar el núcleo, lo cual nos permitía la ejercer nuestro derecho a ignorar pues es nuestra decisión saber cómo funcionan las extensiones (sin embargo, que estas sean entendibles también hace de la ignorancia un derecho, no una obligación). Y finalmente lo emergente como el resultado de las interacciones retroalimentada y con masa crítica⁴⁹ que, junto a otras, hacen que el sistema muestre características no colocadas explícitamente en su diseño y que el todo sea mayor a la suma de las partes. Al final proponía como forma de lograr estas tres características arquitecturas de lo micro y lo conectado en contraste con el gigantismo que vemos en las propuestas de

⁴⁷ Festival Internacional de la Imagen. Manizales 2009. Ponencia: Web 2.0 y otras numerologías relacionadas.

⁴⁸ Afortunadamente el término web 2.0 va perdiendo auge progresivamente y se está pasando del marketing y lo cuantitativo mercantilista a lo cualitativo fundamental.

⁴⁹ Estas son características necesarias, pero probablemente no suficientes

los habitats digitales a los que pretendemos mudanzas hoy en día. Sin embargo, como ha mostrado la experiencia posterior, debemos ubicar los lugares de transición entre lo macro y lo micro, como veremos más adelante.

- Comunicación desde la estética y lo disruptivo: Cuando uno se pregunta cómo catalizar con las TICs los cambios urgentes y de gran escala que requiere los sistemas educativos, el autor Thomas Shelling puede ser de inspirador. En su estudio de los sistemas complejos concluía que los microcambios producen macrocomportamientos y esto daría lugar a lo que enuncio como el corolario de la esperanza: “Si se quiere cambiar el mundo, no se requiere cambiarlo todo. Basta con cambiar a alguien que cambie a alguien más, mantenerlo así e iterar”. La pregunta es entonces cómo comunicar y conectar los microcambios que ocurren en el intangible escenario de lo digital de modo que estos transformen otros escenarios análogos y digitales. Me parece que en ese sentido es importante no apelar tanto al mensaje que se transmite desde el conocimiento declarativo, sino a aquel más directo que apela al sentido de lo estético. Cosas como interfaces e instalaciones que detonen sensaciones, cuestionamiento y reconfiguren la experiencia de uso, transmitiendo los ethos y dinámicas de los habitats digitales, son las formas de comunicar entonces. Lo disruptivo como opción tiene que ver con lo estético en la medida en que, para lograr cambios masivos no requeriríamos que estos se den cuando todos y todas entemos convencidos y convencidas, sino cuando las otras posibilidades se comuniquen de forma que quienes no están al tanto, se sientan inquietos por la disrupción que genera en su cotidiano. Se trata de tender un puente desde la conmoción (estética) hacia comprensión y viceversa: querer entender aquello que nos es bello, hacer y explicitar lo bello en aquello que entendemos.

- Deconstruir como forma de habitar: Poblar habitats reconfigurables implica también deconstruirlos para, entre otras cosas, encontrar las expresiones mínimas de lo entendible, extendible y emergente, que nos posibiliten crear futuras reconfiguraciones con menor desgaste, que a su vez favorezcan prácticas potenciadoras del aprendizaje dentro de las comunidades que los habitan (es decir, nos preguntamos cuáles son los elementos (re)estructurantes del habitat reconfigurable, de modo que éste haga permanente sentido por

sus pobladores). Frente a la lectura clásica del tecnócrata entusiasta e irreflexivo, la deconstrucción propone explicitar los elementos de los ethos, lo estético, lo tecnológico y lo educativo que están embebidos en un hábitat particular.

- La polisemia: Crear y poblar un habitat digital es una experiencia potenciadora de aprendizajes y debido a que allí nos encontramos personas diferentes, la pregunta es cómo aquello diverso, que hace sentido para nosotros, se encuentra en ese sitio. No estoy diciendo todo lo que hace sentido deba estar allí, sino que debemos poder encontrar múltiples sentidos en un hábitat digital y lugares de fuga hacia otros hábitats (análogos y/o digitales) que no se encuentren allí, precisamente gracias al encuentro que ocurre de lo diverso. En algún punto esto involucra hacer acuerdos sobre lo fundamental, pero alternativamente construir desde la diferencia.

- Transitar lo limítrofe y ubicar allí puntos de palanca: Mencionaba antes los puntos de palanca como los lugares donde la mínima fuerza genera el máximo cambio y también el hecho de que existía una tensión entre la innovación que ocurre fuera de la institución y los modos reificados/cristalizados de los haceres institucionales que no permitían beneficios sustanciales de tal innovación. Quisiera ubicar otra tensión en nuestro esfuerzo por vincular TICs a los procesos educativos y es aquella entre lo análogo y lo digital, pues habitamos los dos mundos y estos se comunican. En los esfuerzos que se hacen, se suele pensar en la incorporación de TICs desde escenarios puramente digitales y pretendemos que nuestras comunidades educativas, tanto docentes como estudiantes, hagan un salto cuántico: que pasen de un lugar a otro sin ocupar nunca los lugares intermedios. No es de extrañar entonces los lenguajes polarizados que enfatizan las distancias en lugar de los puentes: Nativos-Inmigrantes siendo uno de los lugares más famosos, aunque yo lo ubicaría del lado de los lugares infames. Precisamente, creo que la clave está en lo intersticial, en los intermedios e incluso en lo transmedia (lo que transita y adquiere sentido en varios medios). Aquellos sitios que no están ni en lo institucional, ni por fuera, o que está en ambos, aquellos que habitan entre lo análogo y lo digital los transitan y los integran. Un ejemplo es el del hábitat digital que funciona con infraestructura ajena a la universidad, pero se beneficia de las dinámicas y relaciones de poder dentro de las aulas. Otro ejemplo

particular es la reciente incorporación de portátiles de pantalla táctil a mis prácticas docentes que emplean los proyectores y la infraestructura de la universidad (y me cito como ejemplo, sólo por que soy el que mejor conozco, pero disto mucho de ser el mejor ejemplo). Gracias a esta práctica pude resolver la tensión entre la excesiva preparación de las diapositivas que muchas veces no se podían mostrar en salones sin video beam (afortunadamente en extinción) y el carácter poco fluido y extremadamente rígido de las mismas. Ellas se incorporan luego a un sistema de gestión de conocimiento con material complementario (diapositivas clásicas, notas en sistemas de álgebra computacional, ejercicios de los estudiantes) y espero que se hagan parte de un sistema orgánico en el que los intermedios entre individual y colectivo y digital y análogo, por ejemplo, evolucionen. Otro instancia de estos tránsitos, es cuando una misma herramienta o hábitat se usa para propósitos distintos, por ejemplo, el mismo hábitat que estamos empleando para Gnoosférica, es el que usamos para Narratopedia, un proyecto de narrativa digital colectiva, con objetivos bien diferentes a los de Gnoosférica, del cual seguramente oirán o habrán oído en este evento, pero en aras de la brevedad sólo mencionaré este hecho, y propongo las exploraciones sobre estos y otros lugares intermedios como un ejercicio abierto a propósito de un evento sobre vecindades y fronteras.

Quisiera cerrar explicitando una última inquietud agregada a las anteriores y proponiendo una forma de responderla desde los intersticios:

- ¿Si la pertenencia a una comunidad de práctica detona y da sentido a los aprendizajes, cómo configuramos sentidos de pertenencia a ellas, conectados con lo que ocurre en los espacios académicos de modos más explícitos, eficientes y significativos?
- Si tenemos un sistema educativo fuertemente centrado en la memoria, pero las tecnologías para esta son cada vez más ubicuas, cómo desenfatar este hecho del diseño de lo educativo y pensar más bien en cómo habitar y entender la complejidad como parte los énfasis y diseños de nuestra época.

- Y, en resumen, ¿cómo explicitamos diálogos y experiencias, como las que he mostrado y que ya ocurren en las vecindades y fronteras, de modos que su potencialidad para los cambios educativos tome cuerpo, incluso más allá del evento mismo?

La respuesta suele ser que el evento ya ha detonado ambas respuestas en las personas interesadas por encontrarlas y es así, efectivamente. Pero corremos el riesgo de los prom de colegio: nos prometemos que nos vamos a seguir hablando, que estaremos en contacto y que seremos amigos por siempre, firmamos los anecdotarios y luego no nos volvemos a ver y/o hablar. Creo que desarticularse es también parte de la forma de lidiar con la complejidad, pero la alternativa a la total desarticulación o la poca articulación, que no genera comportamiento coherente, debe pasar por opciones de articulación y reconfiguración dinámicas donde la coherencia emerge. Una forma de lograr tal articulación coherente en la vecindad puede ocurrir desde las dinámicas p2p desde la perspectiva teórica cuyo principal vocero teórico es Michael Bawens⁵⁰. Precisamente porque el fenómeno p2p ocurre en la periferia y lo limítrofe, gracias al valor conectado que las instrucciones y sistemas clásicos (entre ellos el capitalismo) no pueden capturar. Por ejemplo, el capitalismo ha brindado la posibilidad de que muchas personas tengan computador y acceso a Internet, gracias al capital que este mismo les da. Parte del mismo se captura de nuevo en el hardware y la conectividad, pero lo que se hace con ellos puede estar totalmente fuera de una lógica capitalista del valor que este puede capturar. Esto posibilita la creación entre pares y la convergencia de tales fenómenos de creación ya se están viendo: el software libre, la wikipedia, los blogs, el software social, las redes de intercambio de música. Recapitulo: la teoría p2p estudia los fenómenos que ocurren en redes entre pares, a partir de una forma de organización que tiene lugar en el margen del sistema y producido por los excesos que éste no puede capturar y que configura otras dinámicas de producción o creación de valor, gobernanza o autogestión y propiedad. Tenemos ya una tecnología que disminuye los costos de transacción, que facilita la articulación, la posibilidad de recordar de dónde venimos y simular los lugares imaginados de destino. Es una tecnología que favorece la autoagregación a los fenómenos y por tanto las formas de afiliación a los

⁵⁰ <http://p2pfoundation.net/>.

procesos que nos interesan. No es un fenómeno sólo asociado a lo educativo y estamos viviendo, por ejemplo, parte de sus efectos en lo político, en este momento de la contienda electoral del país. Esto nos enfrenta a nuevas posibilidades de habitar de vivir la presencia conectando el pasado y el futuro. Creo que la convergencia está lista y nos queda entonces ir a las vecindades y fronteras y potenciar desde allí los fenómenos entre pares.

Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje

Por Jairo Antonio Pérez Rubio

“No basta con que la educación proporcione un lugar para el compromiso. Si el propósito de la educación no es simplemente preparar a los estudiantes para una capacidad específica, sino darles una idea de las posibles trayectorias disponibles en diversas comunidades, entonces la educación debe incorporar la imaginación como elemento esencial. Se debe dejar que los estudiantes exploren quiénes son, quiénes no son, quiénes podrían ser. Deben poder comprender de dónde vienen y a dónde pueden ir”

Etienne Wenger

En este ensayo hablaremos de las comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje, en el contexto del proyecto denominado Narratopedia, constituido por un grupo de investigadores con el espíritu de pensar y vivir este proyecto como un centro de conocimiento, donde se construyen e intercambian historias de su diario vivir, un lugar para el diálogo, para encontrar solución a las inquietudes de sus usuarios con el aporte de toda la comunidad, un lugar formador de la vida del sujeto y de la comunidad.

Empezaremos preguntándonos ¿Cómo estamos entendiendo la dimensión pedagógica en Narratopedia, y la concepción del modelo de aprendizaje que proponemos, basados en los principios constituyentes de la Web 2.0? y a partir de esta pregunta, entraremos a desarrollar algunos conceptos y principios de lo que entendemos por comunidades de práctica y cómo se constituyen en sistemas emergentes, a partir de la creación de relatos colectivos. Explicaremos las características de las comunidades de práctica emergentes y por qué el proyecto Narratopedia, se puede entender como un sistema emergente que

desarrolla comunidad de práctica. Para terminar les contaremos cómo se está desarrollando el aprendizaje en Narratopedia y algunas conclusiones sobre este ejercicio reflexivo.

La Educación se puede interpretar como interacción cultural, como proceso social mediante el cual una sociedad asimila a sus nuevos miembros incorporándolos a sus valores, reglas, pautas de comportamiento, saberes, prácticas, ritos y costumbres que la caracterizan. La educación, en este sentido, cumple la función de adaptación social. Pero Educación en entornos virtuales significa no sólo socializar a los individuos, sino también generar un espacio para sembrar inquietudes, hacer preguntas, conjeturas, para favorecer el espíritu crítico y la creatividad, un espacio que les permita rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su compasión y su solidaridad.

La enseñanza es una actividad educativa más específica, intencional y planeada, para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad, cierta porción del saber o alternativas de solución a algún problema en aras a su formación personal. La calidad de la enseñanza exige dominio del tema y competencia para propiciar que el aprendizaje en un área particular del saber, repercuta en la estructura global del sujeto y produzca mayor nivel de formación humana. Ahora bien, podríamos pensar que la enseñanza es un proceso que no opone ni excluye el aprendizaje, al contrario, la verdadera enseñanza es la que asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje fijo, de datos y de informaciones puntuales (lo que los maestros antiguos llamaban instrucción), sino cambios de conceptos para orientarse y hacer camino, para diseñar procedimientos para solucionar problemas y para secuenciar los pasos clave para alcanzar nuevos conocimientos explícitos, complejos, producto de la reflexión. En fin, la enseñanza que forma no es la que acumula conocimientos en la memoria del estudiante, sino la que propicia nuevos esquemas de acción lógica, crítica o real, la que abre nuevas perspectivas sobre el mundo, o facilita la construcción o coordinación de nuevas estrategias y habilidades de pensamiento en algún campo de la vida, de la ciencia, de la cultura, o del trabajo profesional. En la dimensión pedagógica de Narratopedia estamos comprometidos con esta forma de pensar, ver y actuar

en el mundo de la vida. En consecuencia, la pedagogía como disciplina en construcción está referida a un conjunto de proposiciones que se configuran alrededor del concepto de formación como principio de teorías, conceptos, métodos, modelos, estrategias y cursos de acción pedagógica que pretenden entender y cualificar la enseñanza (y el aprendizaje, el currículo, las sesiones de clase, la gestión educativa). Pero la pedagogía misma se valida en cada experiencia de enseñanza que inspira. Cada perspectiva o modelo pedagógico requiere confirmarse en los procesos reales de enseñanza.

En la dimensión pedagógica de Narratopedia pretendemos llegar a diseñar un modelo, una propuesta pedagógica y para ello hemos investigado sobre diferentes corrientes y modelos que se han trabajado sobre el tema. A continuación sintetizamos algo de lo que hemos encontrado sobre el tema, para realizar una primera aproximación, de lo que sería una propuesta pedagógica para Narratopedia.

Los modelos pedagógicos son representaciones esenciales de las corrientes pedagógicas, y estas se articulan e interrelacionan con diferentes énfasis de acuerdo con los valores que se asumen en cada construcción teórico-pedagógica, dando origen a múltiples combinaciones y dinámicas. En un primer eje hemos identificado básicamente dos corrientes de pensamiento pedagógico; una transmisionista, en la que priman los métodos repetitivos y coactivos para la transmisión cultural (Durkheim), y para la fijación de habilidades y destrezas conductuales (Skinner y sus matices), y otra corriente en la que prima la autoactividad del estudiante que se autotransforma mediante el descubrimiento y la experiencia adaptativa de manera individual (Montessori, Claparede, Dewey), o colectiva (Cousinet, Freinet, Lobrot, Makarenko). Otro eje que caracteriza a las pedagogías según el tipo de relación profesor-estudiante, en autoritarias y antiautoritarias (pedagogías libertarias e institucionales desde Tolstoi a Summerhill, pasando por Mayo del 68, los psicoanalistas y los anarquistas) También se encuentra la división según el grado y tipo de individualización, desde la enseñanza dirigida al promedio de la clase tradicional, el Plan Dalton, el sistema Winnetka, la individualización en Freinet, las máquinas de enseñar, los microordenadores, etc. Otro

criterio es el de las metas educativas, que divide las metas en esencialistas o existenciales, adaptables al devenir histórico de la sociedad (Suchldolski). Finalmente, otros también la clasifican de acuerdo con la opción sociopolítica de cada pedagogo, ya sea al individuo (romanticismo); al lado del término medio (personalismo cristiano de Mounier) o por el colectivo social (pedagogía socialista). Hay otros parámetros que no se han mencionado, como el tipo de contenido a enseñar, los procedimientos didácticos, el concepto de desarrollo que se sustenta (lineal o por etapas).

Una primera propuesta de un modelo pedagógico integrado y adaptado al proyecto de Narratopedia consiste en la desclasificación del conocimiento, o pensar más bien en un conocimiento distribuido, es decir que se genera de manera ascendente gracias a la interacción permanente de sus usuarios (no hay jerarquías explícitas), y los diferentes espacios de la plataforma posibilitan que los agentes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados en comunidades de práctica), investiguen colectivamente sobre los temas y problemas relevantes para resolverlos desde diferentes campos de conocimiento. En este sentido, los temas seleccionados se convierten en un punto de partida para problematizar una realidad y organizar el trabajo sobre la misma, entonces el proceso de elaboración, investigación y generación de alternativas intrínsecas a los eventos pedagógicos, hace de la interacción/participación un factor fundamental de la socialización del estudiante.

Por lo tanto en Narratopedia concebimos un modelo de aprendizaje abierto, centrado en el libre intercambio de conocimientos, bajo estructuras abiertas, horizontales y transversales, que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos.

En los espacios de las comunidades de práctica de Narratopedia pretendemos desarrollar una propuesta de aprendizaje basada en la construcción del conocimiento social, producido gracias a las comunidades de práctica – aprendizaje, y de redes sociales que contribuyan a consolidar la inteligencia colectiva dentro del marco de la Web 2.0.

En el proyecto de Narratopedia le apostamos a que en las comunidades de práctica que estamos gestando en los diferentes espacios de la plataforma, la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyan a partir de la retroalimentación altamente interconectada entre sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo sería una comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de las personas que participen en esta plataforma. Queremos que Narratopedia sea un sistema emergente que busca la autoorganización, a través del diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, para generar un clima de participación interdisciplinar y transcultural. Siguiendo este orden de ideas podríamos decir que Narratopedia puede llegar a generar una macrointeligencia, que emerja de la organización ascendente en la interacción de sus participantes.

Una de las características fundamentales de las comunidades de práctica es que su creación, existencia y permanencia, se dan de manera colectiva, a través del diálogo colectivo. Otra característica es que el conocimiento que se produce en las comunidades de práctica en Narratopedia es tanto social como individual. Los aportes, ideas, sugerencias y argumentos son de carácter individual, y se validan y socializan, a través de la participación en estas comunidades, donde los miembros de la comunidad producen conocimiento para beneficio de todos. De hecho los debates y desacuerdos hacen crecer el conocimiento. La controversia es parte de lo que hace que una comunidad sea vital, efectiva y productiva. Según Wenger, McDermott y Snyder (2002) una comunidad de práctica (CP) es *«un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada»*. Wenger plantea que el aprendizaje implica participación en comunidad y que el conocimiento tiene un carácter social. En otras palabras manifiesta que el aprendizaje se puede dar como un hecho colectivo, frente a la idea clásica que lo limita a un proceso individual. Lo interesante en Narratopedia es observar cómo, al interactuar en las diferentes comunidades de práctica que se están

formando en esta plataforma, se aprende a participar en la acción con otras personas, sobre el trato mutuo entre los usuarios y sobre el trabajo conjunto.

En las comunidades de práctica de Narratopedia, la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyen a partir de la retroalimentación altamente interconectada entre sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo sería una comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de las personas que participan en esta plataforma. Narratopedia es un sistema emergente que busca la autoorganización, a través del diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, para generar un clima de participación interdisciplinar y transcultural. Siguiendo este orden de ideas podríamos decir que Narratopedia tiene una macrointeligencia, que emerge de la organización ascendente en la interacción de sus participantes.

La *inteligencia colectiva* para Lévy (2004), se refiere a la suma de inteligencias personales que forman un sistema colaborativo inclusivo, el cual suma el conocimiento de varios individuos con el propósito de generar un conocimiento colectivo. Este sistema, busca un “comportamiento emergente globalmente inteligente” en un espacio sin estructuras de poder censuradoras de contenido y de acción.

Ya hoy se empieza a ver cómo las principales fuentes de todas las riquezas son los conocimientos vivos, los saberes, la pericia y las competencias de los seres humanos, y que las nuevas herramientas de comunicación e información, suministran instrumentos importantes para conformar colectivos inteligentes donde los seres humanos amplían y potencian mutuamente sus cualidades. De estas dinámicas surge la inteligencia colectiva, que Pierre Lévy define de la siguiente manera:

“... una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. ... el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el

enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas.” (Lévy, 2007)

En este contexto, las *multitudes inteligentes* Rheingold (2002) aparecen como organizaciones que buscan llevar a cabo acciones civiles grupales, las cuales según este autor (...) *están formadas por personas capaces de actuar conjuntamente aunque no se conozcan, convirtiéndose en auténticos artilugios inteligentes de intercomunicación, las cuales emprenden movilizaciones colectivas, políticas, sociales, económicas.* La motivación puede ser ideológica o de otra índole, pero el fin es generar una convocatoria para quienes siguen dicha comunidad a través de la red.

La duda reside en si es necesario o no que los individuos que forman parte de la creación del conocimiento colectivo deban ser parte de una comunidad de práctica establecida o se conozcan individualmente entre ellos. Como ejemplo de lo anterior, existen foros de ayuda de diferentes temas en Internet donde no es necesario registrarse como un usuario permanente para tener acceso a preguntar o responder consultas de otros participantes.

Por otro lado, en una comunidad de práctica ocurre una sinergia que permite la integración de la *inteligencia colectiva*, que evoca una especie de dependencia de parte de ambos sistemas en una forma complementaria. Las comunidades de práctica que utilizan las tecnologías de la información y comunicación, funcionan con base en los contenidos que cada usuario sube a la comunidad, generando así conocimiento de manera sincrónica o asincrónica y casi simultánea al ingreso de información a la comunidad.

La característica del tiempo real en el funcionamiento de esta *inteligencia colectiva*, a veces no se da en forma inmediata. La generación de conocimiento e información consiste en agregar contenido y la interacción entre los participantes radica en especial, en los espacios de comentarios y discusión existentes en estas comunidades de práctica virtuales, las cuales dependen de la participación de los usuarios. Los aportes se hacen a través de un sistema de publicación inmediata, pero la generación de una nueva idea puede tardar un poco de

tiempo para la discusión virtual, a menos de que se establezcan encuentros previamente acordados entre los miembros de la comunidad.

Cuando decimos que en Narratopedia las comunidades de práctica son sistemas emergentes, entendemos la emergencia como lo que ocurre cuando un sistema de elementos relativamente simples se organizan espontáneamente y sin leyes explícitas complejas, hasta dar lugar a comportamientos inteligentes gracias a la interacción y retroalimentación de sus usuarios.

La emergencia en las comunidades de práctica de Narratopedia se da a través de las siguientes conductas colectivas:

- Las participaciones que publican los usuarios tienden a ser propuestas simples que generan acciones más complejas de práctica.
- Resuelven problemas recurriendo a las herramientas de uso fácil y/o a los otros usuarios más cercanos.
- Se ponen todos los recursos al servicio de las personas participantes y de las comunidades de práctica, para que construyan en cada espacio de la plataforma sus relatos, sus historias, sus diálogos.
- Se facilitan las publicaciones, mediante la integración de recursos diversos y herramientas digitales.
- Narratopedia es un sistema ascendente, no descendente, el conocimiento se construye en la interacción de sus usuarios, el proceso va de lo simple a lo complejo.
- La inteligencia colectiva (Lévy, 2001) se construye a partir del aporte de todos los usuarios. El conocimiento es transversal, las sinergias se dan en tiempo real.
- Narratopedia conforma un sistema de usuarios heterogéneos y diversos que interactúan en forma dinámica de múltiples maneras. Se generan comunidades de práctica heterogéneas, donde Narratopedia se convierte en un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos humanos.
- Su funcionamiento es progresivo, integrador, incluyente y participativo.

- Narratopedia como sistema emergente desarrolla comunidad de práctica porque se van generando relaciones interpersonales alrededor de intereses comunes, se comparten documentos, recursos, experiencias, y de esta manera hay retroalimentación de los aportes individuales y colectivos.
- Las comunidades de práctica en Narratopedia construyen redes interconectadas dando como resultado una inteligencia emergente.
- La misma comunidad de Narratopedia, a partir de unas reglas simples de interacción ha explorado las potencialidades de la autoorganización creando los diferentes espacios donde los actores se han empoderado.

De acuerdo con estas características enunciadas el aprendizaje en estas comunidades de prácticas, entendidas como sistemas emergentes, se da de las siguientes maneras:

- El aprendizaje en Narratopedia es también una forma de la emergencia, un orden de nivel superior que se forma a partir de las interacciones entre sus usuarios. Las narraciones que se publican en Narratopedia crean diversas dinámicas que construyen aprendizajes.
- Las comunidades de práctica de Narratopedia como resultado de su aprendizaje han desarrollado habilidades para comprender, comunicar, planificar e inventar lo que se requiere para contrarrestar las dificultades. Por ejemplo, pasamos de usar un blog en wordpress a adaptar una plataforma de gestión del conocimiento cyn.in, lo que dio como resultado unas comunidades de prácticas activas y espacios con vida propia.
- El conocimiento en Narratopedia se basa en una inteligencia ascendente, distribuida y no unificada de forma descendente. Tenemos varios espacios de creación, de interacción, para difundir mensajes, para publicar relatos, espacios donde se adquieren y se comparten conocimientos. La información local conduce a la sabiduría global: entre más personas participen, interactúen, generen diálogos, debates, comentarios, compartan datos, publiquen historias, el sistema total generará más interacciones entre los participantes y en consecuencia posibilitará que la

comunidad de práctica emergente resuelva sus propios problemas y se regule más eficazmente.

- Y por último, en Narratopedia consideramos muy útil e importante alentar los encuentros casuales, debido a que como espacio de conocimiento descentralizado depende de las interacciones casuales, espontaneas de sus participantes, la construcción de un nivel superior de conocimiento. En Narratopedia se publican historias sobre la cotidianidad, que se refieren situaciones y dilemas de la vida diaria, las cuales invitan al debate, a la reflexión. En la comunidad de práctica de Narratopedia, los usuarios regulares empezaron activamente a realizar comentarios, a escribir sugerencias a los relatores. Esto evidencia un sistema emergente de crítica y control de calidad de lo que publica.

De acuerdo con lo anterior destacamos algunas características de la dimensión pedagógica, aplicables al caso de estudio de Narratopedia:

1. En primer lugar, transforma las unidades organizativas de dicho contexto mediante la integración de los usuarios-actores, en el trabajo de creación y participación de manera colectiva y autónoma. Desde esta perspectiva los usuarios-actores pueden ser vistos como agentes colectivos de investigación y de cambio social, en la medida en que son estimulados a explorar las formas de producir dichos cambios. La unidad organizativa de los actores se transforma de una unidad homogénea donde todos los actores-estudiantes desarrollan la misma actividad de manera rutinaria, a una red basada en el trabajo pedagógico integrado, esto es, trabajo en red interdependiente entre los miembros de diferentes comunidades de práctica colaborativa y cooperativa.
2. En segundo lugar, transforma la dinámica de las relaciones sociales entre el maestro y el alumno, ahora sería más bien entre el generador de creación y participación y el usuario-actor como constructor de conocimiento, desde esta perspectiva, se flexibiliza el grado de control que los maestros de antes ejercían sobre las reglas de relación social y se aumenta el grado de control que los

usuarios-actores tienen sobre las reglas que regulan sus aprendizajes (selección, secuencia y ritmo). Así pues, un modelo pedagógico integrado permite que la selección, secuencia y ritmo de los aprendizajes de los usuarios (estudiantes), se correlacionen con la problemática a investigar, con el interés por la problemática, con la red de relaciones sociales que una problemática genere y con el grado de creación, participación y desarrollo que los diversos agentes transmisores tengan en el proceso de socialización del usuario-actor-estudiante.

3. Este modelo propone una pedagogía de creación participativa, que presupone un aprendizaje auto-regulativo, autoorganizado (el cual estimula las oportunidades efectivas de autonomía de los usuarios), que se opone a procesos de aprendizaje normativos y que privilegia y presupone un conjunto complejo de contextos y situaciones donde se generan nuevos significados, interpretaciones y alternativas. Esta propuesta de modelo evoca diferentes contextos, ambientes, espacios y tiempos de aprendizaje que regulan la generación de nuevos significados, nuevas realidades, nuevos retos, diferentes problemas, los cuales se materializan en narrativas mediáticas específicas.
4. Se produce una transformación en el paradigma tradicional de evaluación del aprendizaje. En los entornos virtuales se dan diferentes procesos y formas de conocer, de auto-regular el conocimiento adquirido. Igualmente se transforman las relaciones de autoridad entre maestro y estudiantes y las transformaciones en las reglas que regulan los procesos de aprendizaje. El objeto evaluativo de este modelo pedagógico no se dan en el nivel de las actuaciones específicas, ni en el nivel de los resultados (rendimiento informativo), que se miden objetivamente y que se comparan con un conjunto de objetivos específicos, habilidades, destrezas, valores, conductas y actitudes previamente fijadas y explicitadas mediante sistemas cuantitativos, sino en el nivel de las competencias, disposiciones y actitudes cognoscitivas, interpretativas y críticas que regulan tales actuaciones, las cuales se van internalizando en el proceso de socialización intrínseco de este modelo pedagógico. La evaluación en este caso, podría asimilarse a aquella que se denomina no-individualizada, auto-formativa, de creación participativa y en la cual

las comunidades de práctica participan en la evaluación de sus actividades y experiencias, gracias a la retroalimentación permanente que se da en las interacciones entre sus usuarios.

5. En Narratopedia no puede haber una organización escolar clásica, este paradigma se transforma, cambia la estructura de relaciones entre el que sabe y el que no, entre el supuesto maestro y el estudiante, entre el observador pasivo y el actor participante, por lo tanto se plantean transformaciones en las relaciones sociales entre todos los diferentes usuarios-actores, donde emergen condiciones para la realización de un trabajo común entre los actores de construcción colectiva y cooperativa del conocimiento. Por consiguiente, en Narratopedia como sistema emergente auto organizado, se podría generar un proceso de resocialización de la experiencia pedagógica, que genere un ambiente de permanente análisis y crítica de las nuevas experiencias, que traen con ellas nuevas posiciones en relación con una distribución del poder y unos principios de control dados. Es aquí donde se da el fenómeno de la conducta colectiva, de la suma de todas las interacciones: agruparse, compartir, interactuar, publicar relatos, intercambiar, construir historias de manera colaborativa, que en Narratopedia se condensan en la totalidad de la vida narrativa del portal.
6. Con la aplicación de este modelo puede darse una transformación de las relaciones entre el contexto educativo formal y el contexto cultural primario. Es posible que en este modelo pedagógico las transformaciones en los principios de clasificación y enmarcación del proceso de aprendizaje, puedan cambiar la división social del trabajo y de las relaciones sociales, y generar nuevos significados, nuevas prácticas y contextos pedagógicos que abarquen el contexto cultural primario. Esto presupone, a su vez, una ampliación del contexto pedagógico, una valoración de los contenidos culturales, de las prácticas y problemas de las comunidades de práctica, que generen una participación activa de los usuarios de esta plataforma de creación y aprendizaje colectivo. Se destacan las competencias culturales de los usuarios-actores, quienes resuelven los problemas mediante la acción colectiva y participativa.

7. En Narratopedia el aprender colaborativamente implica intercambio entre pares – retroalimentación constante y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad de práctica puedan desempeñar distintos roles (alumno, profesor, documentalista, comentarista – crítico, gestor de recursos, facilitador) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades. La colaboración lleva a la sinergia, y asume que, de alguna forma, el todo es más que la suma de las partes, de tal forma que aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado. No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que, bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, a falta de iniciativa, a malentendidos y conflictos: los beneficios potenciales no siempre son alcanzados. El aprendizaje colaborativo en Narratopedia no implica necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar retroalimentación, cómo y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

Para terminar queremos compartir algunas conclusiones sobre este ejercicio reflexivo.

Las comunidades de práctica como sistemas emergentes son más que un punto de encuentro, son un espacio de coordinación y manifestación de las personas que las componen, que nace de la base de sus interacciones, donde el conocimiento emergente se de manera ascendente, siguiendo reglas simples, que conducen a estructuras más complejas, ya que conjugan una serie de herramientas virtuales utilizadas a diario, que se tornan en una multitud inteligente. (Rehinglod, 2001)

Una nueva oportunidad para aprender de otra manera es participar y apropiarse del conocimiento distribuido, descentralizado, compartido en una comunidad de práctica. Utilizando la *inteligencia colectiva* (Lévy, 2001), para generar un conocimiento que pueda aplicarse de forma cívica. Existen eventos como Blogpower, Comunas Digitales, Blogs & Beer, Fist Tuesday, Twitter Party, etc; que reúnen comunidades de usuarios activos en un

lugar no virtual para que se conozcan y potencien sus lazos entre ellos. Varias de estas iniciativas son seminarios o conferencias donde personas de mayor o menor participación virtual se encuentran generando sinergia y contacto fuera de la comunidad de práctica virtual.

Una pregunta que surge es, ¿cuál será el rol de las comunidades de práctica que utilizan herramientas informáticas, inscritas en una cultura digital, caracterizada por la hiper aceleración, la interactividad, el aprendizaje horizontal y la lectura en mosaico? (Boschma, 2008, Palfrey & Gasser, 2008)

Estamos convencidos de que las comunidades de práctica como sistemas emergentes son un vehículo para empezar el debate acerca de lo que está pasando en nuestro mundo, un mundo de inmersión, de interactividad, de conocimiento compartido, del saber colaborativo (Shirky, 2008; Benkler, 2006). Estamos migrando hacia un aprendizaje cada vez más centrado en el conocimiento distribuido ascendente de los pares, el autoconocimiento, la autonomía y el aprendizaje en la acción.

Bibliografía

- Brown, J. S y Isaacs, D., (1995) Building corporations as communities: the best both worlds. San Francisco, Sterling and Stone.
- Harvey, D. (1990). The condition of Postmodernity. Oxford, Blackwell.
- Michell, J., (2002). The potential for communities of practice. Australia: John Michell and Associates.
- Jenkins, Henry. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New York University. Ediciones Paidós.
- Lévy, Pierre (2004). Inteligencia Colectiva, por una antropología del Ciberespacio. Organización Panamericana de la salud.
- Lévy, Pierre. (2007) .Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Editorial Anthropos.
- Lesser, E.L.; Storck, J. (2001). «Communities of practice and organizational performance» [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 14 de Enero de 2010].

<http://researchweb.watson.ibm.com/journal/sj/404/lesser.html>

Prieto Castillo D., Van de Pol. P. (2006). e-Learnign, comunicación y educación. El diálogo continúa en el ciberespacio.. RNTC

Piscitelli, Alejandro. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Editorial Santillana.

Johnson, Steven. (2003). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Editorial Turner, Fondo de Cultura Económica.

Rheingold, Howard. (2004). Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social. Editorial gedisa.

Wenger, Etienne (1999). Comunidades de Práctica. Aprendizaje significado e identidad. Ediciones Paidos.

Wenger, E., McDermott, R, Snyder, W. (2002). Cultivating Communities of Practice. Harvard Business Press.

Sacaan M, Soraya (2008) Las redes sociales y la inteligencia colectiva: Nuevas oportunidades de participación ciudadana

Deseos, derrames y cacofonías de la creación literaria en tiempos de cibercultura

Por Jaime Alejandro Rodríguez

Introducción: La cuarta dimensión

Así describo en el artículo Sueños digitales de un escritor, la situación de bloqueo que padecemos los escritores que nos hemos atrevido a hacer uso de las extensiones que ofrecen las llamadas nuevas tecnologías:

Me encuentro en el estudio de mi casa, sufriendo el famoso síndrome de la página en blanco. Sólo que al frente no tengo ni un cuaderno, ni una resma de papel, ni una máquina de escribir, sino la pantalla de un computador portátil que muestra la típica interfaz del tablero de administración de una plataforma de blogs. Llevo ya varios minutos intentando escribir el título de mi «entrada», sin éxito; tampoco he podido empezar a llenar la plantilla de contenidos. Estoy «varado» en medio del camino creativo, pero no por falta de ideas o por desconocimiento del oficio (la publicación de tres novelas y de dos libros de relatos me ubican, sin ambages, en el «campo» de los escritores), sino por la dificultad que encuentro para tomar decisiones sobre la mejor manera de articular las distintas fuentes de información de las que me he armado para construir la entrada. Tengo abiertos en mi explorador la página de búsquedas de Google, la página de YouTube donde he construido mi propio canal, el portal de Facebook en la página del grupo que me acompaña en esta empresa (narrar el planeta nómada), un portal de podcasts donde he seleccionado varias audioconferencias, y varias páginas de información (incluida la correspondiente en Wikipedia), del tema sobre el que quiero hacer la entrada; también están en proceso de descarga dos videos y varias canciones en formato mp3 y, debido a que no alcancé a copiar en mi usb algunos archivos que ahora debo consultar, estoy conectado remotamente al computador de mi oficina, donde busco lo que necesito. De fondo suena la música de una emisora de música clásica que emite vía web.

Pero eso no es todo; en este momento escucho la voz de un amigo mexicano (a quien no conozco personalmente), quien me anuncia por Skype que ha enviado por el chat varios enlaces a su página personal, donde ha escrito sobre el asunto que estoy desarrollando y que puedo hacer uso libre de los contenidos; que puedo hacer enlaces desde mi blog, que haga lo que quiera con eso, que ese es mi rollo; sólo quiere que le cuente cómo me termina yendo. No acabo de despedirme del manito, cuando suena mi Iphone: recibo un mensaje sms que contiene un video callejero enviado por mi esposa, mi cómplice, y que llega simultáneamente como draft a mi blog. (Rodríguez, 2009).

He querido comparar esta situación con la del visitante de la cuarta dimensión. Según la explicación que ha ofrecido Carl Sagan en su ya famosa presentación de las dimensiones físicas, pertenecer a un universo con “n# dimensiones nos condiciona a percibir y a vivir de una manera determinada el mundo, sólo que entre mayor es “n” más amplio y mejor es la percepción y el conocimiento; de manera que nosotros, los habitantes de un universo de tres dimensiones, podemos apreciar y comprender el limitado mundo de planilandia (mundo de dos dimensiones), pero sólo podemos pensar o proyectar los objetos y seres de la cuarta dimensión.

La perspectiva que yo planteo es que, con el advenimiento del llamado ciberespacio, hemos descubierto una «cuarta dimensión» para la expresión y la comunicación que se suma (sin eliminar) a las anteriores: la oralidad, la escritura y el hipertexto. Esa cuarta dimensión (o frecuencia como la llama Lévy) exige otras maneras de entender la expresividad y reconfigura la operatividad misma del hacer creativo. 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, valores antes decisivos como la intención del autor y la extensión por registro de su obra quedan como 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.

Cuarta dimensión o cuarto espacio antropológico⁵¹ con sus propios instrumentos de navegación (los mundos virtuales), con sus propios objetos (las configuraciones dinámicas de colectivos sujetos-objetos-lenguajes), con sus propios sujetos (los colectivos inteligentes), con su propia epistemología (la práctica social del saber como continuum, la filosofía de la implicación), con su propio soporte (la cosmopedia⁵²); y también con su propio horizonte de eternidad. Pero igualmente con una dependencia de los otros espacios, vinculándose con ellos armónicamente (por deseos y derrames) o sufriendo la cacofonía de los espacios de “abajo” que quieren dirigirlo y violentarlo.

Propongo entonces que un «escritor» de la cuarta dimensión, un artista de la cibercultura, un coautor de la cosmopedia sólo puede mirar hacia el oeste⁵³: en busca del océano vacío, inexplorado, de los grandes descubrimientos. El Oeste es convocatoria para la partida, silencioso llamado para la apertura de un nuevo espacio. En esa exploración, este escritor hace uso de los nuevos soportes digitales no tanto para experimentar con ellos, como para convertirse en pasador, en enlace, en mediador hacia la escritura del porvenir, haciendo eco al llamado del nuevo espacio que plantea Lévy:

⁵¹ En la primera parte de su libro *Inteligencia Colectiva*, Pierre Levy describe su proyecto en sus aspectos éticos, políticos, económicos, tecnológicos y estéticos, para llegar a su propuesta «de la ingeniería del vínculo social» entendida como «el arte de hacer vivir colectivos inteligentes y de valorizar al máximo la diversidad de las cualidades humanas.» En la segunda parte desarrolla su teoría de los cuatro espacios antropológicos con la que pretende alumbrar —privilegiando más la «fecundidad filosófica y práctica» que la exactitud histórica y científica— la mutación antropológica que supone el cuarto espacio, «El Espacio del conocimiento».

⁵² Un nuevo tipo de organización de los conocimientos que más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a una red hipertextual, es un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. La cosmopedia opone al cara a cara de la imagen fija y del texto, un gran número de formas de expresión: imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, la cosmopedia contiene tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. La cosmopedia multiplica los enunciados no discursivos.

⁵³ Aludo aquí a la metáfora que emplea Lévy para dar cuenta de las relaciones cacofónicas entre los espacios: el sur es la voluntad de poder impuesta por la tierra sobre los otros tres espacios; el este es la voluntad de poder del territorio sobre la mercancía y el espacio del conocimiento; el norte es la imposición del espacio de las mercancías. Finalmente el oeste es el nuevo espacio del conocimiento

En lugar de ampliar las fortalezas del poder, refinemos la arquitectura del ciberespacio, el último laberinto. En cada circuito integrado, en cada chip electrónico se ve y no se sabe leer la cifra secreta, el emblema complicado de la inteligencia colectiva, mensaje irénico disperso al viento (Lévy, 2004).

Apropiaciones

Hay quienes ven en este advenimiento una especie de sofisticación de la expresión y de la comunicación que estaría haciéndole daño a una expresión tan «natural» como la literatura. Yo creo, sin embargo que la literatura no es un ejercicio «natural». Todo lo contrario, es un error creer que la naturalidad con la que se manejan las tecnologías de la escritura y lectura tradicionales garantiza la competencia literaria; no lo creo, incluso creo que la escritura como dispositivo ha creado una barrera expresiva que las facilidades digitales de hoy estarían socavando. Ya hace más de 20 años, Alvin Kernan en su libro, la muerte de la literatura afirmaba con respecto al futuro de la literatura

A lo mejor desaparezca con la imposición de una cultura electrónica o a lo mejor quede reducida a un papel ceremonial o, en tanto acontecimiento histórico, quizás termine en el basurero de los sueños de la historia (Kelvin, 1999).

En ese sentido, la literatura podría ser incluso más elitista como práctica hoy que el arte de la cibercultura. Lo que quiero decir es que el ciberespacio y la cibercultura no sólo no están lejos del alcance de la gente, sino que constituyen incluso el último refugio de la cultura popular, posibilidad real de empoderamiento (expresivo y creativo) del hombre común.

Yo me sorprendo cada vez más con la cantidad de expresiones creativas que encuentro diariamente como parte del proceso de apropiación de las llamadas nuevas tecnologías. Tengo una presentación online que he llamado narrativas del ciberespacio⁵⁴ en la que trato de consignar diariamente todo lo que encuentro en la red y la verdad es que no soy capaz de hacer un inventario ni siquiera abreviado de las posibilidades creativas que la gente ha

⁵⁴ Ver: http://docs.google.com/present/view?id=dgcpp5v2_234chp24zg6

abierto. En eso consistiría la dimensión práctica de la cibercultura que algunos demandan; lo que pasa es que está ocurriendo en otro circuito, con otras dinámicas, con otros esquemas, con otros criterios, con otros actores distintos a los de la tradición literaria y por eso resultan relativamente «invisibles», entre otras cosas porque se alejan del sistema productivo del que la literatura hace parte; son, desde el punto vista canónico, obras «menores» («débiles», diría Vattimo): bienes expresivos sin pretensiones, cuyo destino, gestión y alcance no están definidos ni por el ánimo de lucro, ni por un vínculo laboral que prescribe y obliga a realizar la obra, ni por las complejas dinámicas de cooperación y competencia que fuerzan cualquier campo de producción simbólica en las artes; no responden necesariamente a una continuidad del campo literario, aunque si lo impactan (y lo hacen sistemáticamente).

Deseos y derrames

Lévy entiende el cuarto espacio antropológico o espacio del conocimiento (EC) como el lugar donde deviene la inteligencia colectiva, esto es “... una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. ... el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas.” (Lévy, 2004)

Que este nuevo espacio se vuelva irreversible implica «inventar de nuevo el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva». Esa es la apuesta:

Constituir el Espacio del conocimiento significa dotarse de los instrumentos institucionales, técnicos y conceptuales para hacer la información navegable, para que cada cual pueda localizarse a sí mismo y reconocer a los demás en función de los intereses, las competencias, los proyectos, los medios y de las entidades mutuas en el nuevo espacio. (Lévy, 2004)

Construir el EC implica, entonces, construir nuevas identidades fundamentadas en las habilidades de cooperación nómada para producir conocimientos en y a través del ciberespacio. Lévi habla por eso de una «cuántica de las cualidades», es decir, de una nueva manera de poner en dinámica la palabra plural, cruzada de individuos, de grupos y de situaciones que emergen en imágenes móviles y dinámicas.

La enciclopedia del EC es, según Levy, la Cosmopedia o espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas, que reduce el discurso a la exposición, generando una suerte de simplicidad debido a que la información sobre las relaciones es implicada por su misma forma. Las relaciones entre los enunciados implican al intelecto colectivo mismo porque son sus miembros vivos los que lo despliegan. Al sumergirse en él, todo el espacio se reorganiza en función de ellos, de sus intereses, se supera la idea de laberinto por la simplicidad que genera la inmersión.

En cada inmersión los sujetos organizan el espacio, lo dibujan y lo vuelven a perfilar, lo evalúan, lo colorean, lo calientan y enfrían. Cada uno contribuye a construir y a ordenar un espacio de significación compartido sumergiéndose en él, nadando en él, viviendo en él, simplemente. (Lévy, 2004)

Lévi, como nosotros, confía en que el espacio del conocimiento alcance pronto un estado de irreversibilidad pero no a manera de decreto; “él se extenderá y crecerá al ritmo de la vida de los intelectos colectivos que lo animarán.” Y todo ello sin la necesidad de eliminar los espacios ya existentes, porque éstos dependen unos de otros, se relacionan por una «causalidad sin contacto». Los seres humanos y las situaciones se mueven en varias frecuencias, las cuatro velocidades, pero ninguna causa algún efecto directo en la otra:

Todo sucede como si dos corrientes. Una ascendente y otra descendente, ordenaran las relaciones entre espacios. De abajo hacia arriba, los espacios más lentos, más profundos, son atraídos por los más altos, los más rápidos. Los espacios inferiores son movidos o conmovidos por los espacios superiores, en la modalidad del deseo. [...] de arriba hacia abajo en la escala de Jacob antropológica, los espacios superiores se expansionan en los

inferiores, ellos los alimentan a su manera, sin percibirlos, quedándose siempre en el interior de su propia sustancia. (Lévy, 2004)

Lo ideal sería que los espacios de arriba expandan su sustancia sobre los de abajo (derrame divino) y que éstos últimos deseen a los primeros (deseo):

Lo ideal se logra cuando el Espacio del conocimiento toma su autonomía, se hace irreversible y los imaginantes colectivos polarizan el conjunto de las gravitaciones, de los derrames y de las circulaciones antropológicas, instalando así el régimen de relaciones más fluido y más libre. (Lévy, 2004)

Sin embargo, las situaciones negativas surgen cuando los espacios de abajo buscan dirigir y violentar a los espacios de arriba, por ejemplo cuando la Tierra quiere mandar al Territorio, a la Mercancía y se pone a dirigir el Espacio del conocimiento.

El mal viene del deseo de la tierra de mandar al Territorio, cuando las tribus se despedazan por la posesión del estado, cuando un jefe de clan se convierte en jefe de gobierno. Es la desgracia que reina en los países del Sur y lleva consigo guerras civiles, dictaduras, hambrunas. [...] cuando la industria y el comercio están en manos de los clanes [...] (Lévy, 2004).

El mal del Este se explica en términos de que el Territorio busca dirigir las Mercancía y al Conocimiento. El mal del Norte es el de pretender que la Mercancía domine el Conocimiento. En cambio, el Oeste es el espacio auténtico de la novedad:

Señalamos hacia el Océano vacío, inexplorado, de los grandes descubrimientos. El Oeste: convocatoria para la partida, silencioso llamado para la apertura de un nuevo espacio. (Lévy, 2004)

Pues bien, propongo aplicar las ideas de vinculación de los cuatro espacios antropológicos levisianos para explicar e ilustrar cómo está tensionada hoy la creación literaria en soportes digitales. En primer lugar, me parece importante ir un poco atrás a la genealogía misma de la novela para verla como efecto del derrame de la escritura sobre la oralidad. Con Bajtin

sabemos que la novela es un producto típico de la modernidad que asume como estructura expresiva la escritura. Pero la narración literaria (la novela y el cuento), curiosamente, se sitúa entre dos aguas. Si bien es escritura y exige por eso unas competencias especiales (al menos leer y luego leer según las condiciones propias del discurso literario), también posee rasgos de la comunicación oral y produce «efectos orales». Si bien la narración literaria participa de la lógica del registro y del solipsismo, en cuanto obra que se ofrece tras el proceso de elaboración individual a un lector preparado (formado) precisamente para deconstruir, también en su soledad, el libro que se le entrega, la narración literaria sabe, al mismo tiempo, ganarse la empatía y la participación del lector, pues utiliza, ahora en formato de escritura, la variedad del habla, recurre a las situaciones humanas y vitales cercanas, al significado compartido, y, por lo general, informa del lazo social. La narración literaria no es texto científico, aunque esté escrito, pero tampoco es oralidad simplemente transcrita. La narración literaria frente a la oralidad gana en extensión, en temporalidad, en alcance, pero mantiene viva la dimensión y la dinámica de lo oral, de lo «directo" y, sobre todo, de lo connotativo y simbólico. Es oralidad derramada.

Pese a esto, la escritura (incluida la escritura literaria) se suele sentir como «palabra muerta», tiene un corolario de pasividad que no satisface a algunos hoy. Por eso, recientemente, cuando muchos de los valores asociados a la cultura de lo escrito y de lo impreso empiezan a ser cuestionados, comienzan a aparecer resistencias a lo escrito y también recirculaciones, recuperaciones y resignificaciones que intentan volver a poner en situación lo oral. Es el caso de la narración oral escénica urbana; una actividad que ha ganado mucha visibilidad y que puede entenderse como resistencia a la escritura, al peso y a la hegemonía de la escritura. Pero esa oralidad, curiosamente no es cacofónica, es decir, no se propone gobernar toda la expresión desde lo oral, todo lo contrario, desea participación, desea más expresividad es esencialmente híbrida y por eso hace fácilmente alianzas con otros medios, con lo escénico en primer lugar y hasta con lo audiovisual, lo que la convierte en una oralidad deseante.

Un ejemplo de oralidad derramada, en este caso por la cibercultura, es el proyecto megafone.net⁵⁵, dirigido por Antoni Abad. Se trata de un dispositivo comunitario de publicación móvil en la web. Desde 2003, megafone.net 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.

Se han desarrollado varios proyectos con los siguientes colectivos: Taxistas en México DF 2004, jóvenes gitanos en Lleida y León 2005, prostitutas en Madrid 2005, inmigrantes nicaragüenses en San José de Costa Rica 2006, mensajeros en motocicleta (motoboy) en São Paulo 2007, jóvenes de los campamentos de refugiados saharauis cercanos a Tinduf en Argelia 2009. Dos de estos proyectos los realizaron personas con movilidad reducida en Barcelona 2006 y en Ginebra 2008. Recientemente en Colombia jóvenes desvinculados de grupos armados ilegales y víctimas de desplazamiento forzoso han aceptado la convocatoria de megafone.net y han empezado a compartir sus vivencias y conversar sobre el futuro que anhelan, constituyendo un escenario que, mirado de cierta forma, es también un escenario literario en la medida en que restituye el derecho al uso público de la palabra a decenas de personas que fueron silenciadas durante años, en este caso por efecto de la violencia.

Veamos ahora el weblog como caso de escritura derramada por la sustancia de la cibercultura. Parafraseando a Santiago Cortés (2006), la blogliteratura podría caracterizarse por cuatro factores:

En primer lugar, el blog sustituye la «programación» de una escritura personal por un discurso vivo, en cuanto se puede transformar continuamente y en cuanto documento compuesto por elementos de distintas naturalezas que se funden en su espacio virtual y que

⁵⁵ Ver: <http://www.megafone.net/>

incluye texto, imágenes, hipervínculos, sonido, etc. En segundo lugar, el blog se puede considerar un tipo de literatura popular especialmente por el hecho de que los escritores de blogs practican esa actividad de manera informal; son más escribientes que escritores, hombres «transitivos», personas para quienes la comunicación escrita representa una actividad y no una función. En tercer lugar, los blogs son documentos «nativos» de la red, es decir, documentos que ya no son sólo ejercicio de escritura tradicional, sino que se encuentran organizados por las «leyes» de medio electrónico.

Aunque su unidad estructural siga siendo una entrada, ésta se ha liberado de las ataduras del papel y se ha convertido en un elemento multimediático, etiquetado por ciertos elementos —permalinks— que lo vuelven buscable y recuperable. Sus entradas, por otra parte, se encuentran enmarcadas por elementos que lo relacionan con el medio que posibilita su existencia, elementos que serían completamente impensables en un medio físico, como por ejemplo el perfil del usuario, los blogrolls (listas de hipervínculos que conducen a otros blogs) o los encabezamientos de página (Cortes, 2006).

En cuarto lugar, los blogs están conformando un corpus de memoria colectiva a partir de la escritura personal, que se ha venido consolidando como un gran archivo de escritura popular y de experiencias autobiográficas que no depende ya de esas instituciones de memoria vinculadas a un poder central, sino de operadores que son básicamente ajenos a los discursos que se producen y que definen su eficacia por su potencial de acumulación:

Así, se está comenzando a crear un repositorio de la memoria escrita de acceso libre desde cualquier posición equipada para tales efectos. La conformación de ese nuevo archivo de la memoria colectiva se hace mediante la introducción individual y directa de discursos personales a un flujo de información, y ese proceso de introducción carece de cualquier criterio de exclusión ajeno a quienes producen los discursos, lo cual provoca que el nuevo mecanismo funcione fuera de cualquier limitación espacial y temporal, y, por lo tanto, apartado de nuestro modo habitual de concebir la práctica y los procesos de transmisión del saber.

La emergencia del archivo conformado por los blogs nos hace imaginar la reconstrucción de un lugar, perdido hace millones de años, en el cual es posible reencontrarse con la conciencia de todos los hombres. Día con día, millones de usuarios de blogs lanzan al mar informático botellas con pequeñas confesiones sobre su vida personal, y, como dijera sabiamente María Zambrano, es posible que lo hagan en espera de recobrar algún paraíso perdido (Cortés, 2006).

Pero hoy también podemos hablar de escrituras literarias deseantes, desde tres perspectivas: la escritura que desea desde la inexistencia del dispositivo, la escritura que desea dado el dispositivo y la escritura potenciada por el dispositivo. En cuanto al primer caso, he estado manejando la siguiente hipótesis: la escritura y su infraestructura técnica, la imprenta, configuraron el dispositivo propio de la comunicación moderna, y la novela se constituyó en su modelo expresivo más logrado. Sin embargo, el ejercicio novelesco estuvo siempre tensionado por una especie de conciencia a medias de que lo narrativo no podía lograr su mejor expresión inmersiva e interactiva bajo las condiciones de un medio que, como el libro, limita dichas funciones a la imaginación de mundos posibles por parte del lector. De ahí se desprendió toda una tradición de experimentación que algunos hacemos corresponder a un momento posmoderno de la literatura, y que tuvo como frontera el propio dispositivo donde se desarrollaba dicha experimentación: el libro. Si bien las innovaciones derivadas de esta tradición han contribuido mucho a la diversificación del género, no se lograron los objetivos entrevistados (el más allá del libro).

Con la emergencia de la posibilidad enunciativa hipertextual e hipermedial, y con la consolidación del ciberespacio como infraestructura de dicha enunciación, hemos superado la noche posmoderna y tenemos buenas razones para mirar adelante con entusiasmo. De hecho, siguiendo J. D. Bolter (2006) podríamos ofrecer un interesante panorama de escrituras deseantes, con base en ejercicios literarios modernos y posmodernos, entre los que podría incluirse la retórica de lo multilineal de James Joyce, la tradición de lo experimental (en la que deberíamos incluir el surrealismo y ciertos posmodernismos), la novela como conversación (cuyo origen estaría en el Tristram Shandy de Sterne), el recurso al palimpsesto en la escritura del Ulises de James Joyce, las figuras del agotamiento de la

literatura impresa en Borges, la narrativa fragmentada de Marc Saporta y la escritura múltiple de Macedonio Fernández, Borges y Cortázar.

Las afirmaciones con las que Bolter constata que dichas anticipaciones encarnan plenamente en una literatura de la cibercultura (de la que la ficción hipertextual sería su expresión pionera), se pueden sintetizar en estos doce puntos que he presentado en otros lugares:

El hipertexto reelabora, reevalúa y potencia estas técnicas que ya había desarrollado la ficción impresa; tanto los escritores modernos como los posmodernos tenían la intención de rehacer la ficción escrita desde adentro; los autores de hipertexto han remediado esa tradición desde la perspectiva proporcionada por una nueva técnica de la escritura; es necesario revisar toda esa tradición de experimentación a la luz de la nueva tecnología; el medio electrónico proporciona un nuevo conjunto de técnicas para transmitir la tensión (explorada y prevista por la ficción impresa) entre la corriente lineal de la narración y la serie de pensamientos asociativos provocados por ésta; las obras de autores que van desde Laurence Sterne hasta Borges no sólo son exploraciones de los límites de la página escrita, sino, también, posibles modelos para la escritura electrónica; la escritura electrónica no finge al autor múltiple o al lector participativo: los exige; las exploraciones modernas y posmodernas pertenecen al espacio de la ficción impresa, constituyen imágenes de algo irrealizable en ese medio, pero deseado como posibilidad; podemos considerar muchas de estas obras como ficciones interactivas que operan bajo las limitaciones impuestas por la imprenta; la ficción hipertextual pidió prestado y remedió el sentido de rebeldía, y logra sin esfuerzo aquello que los escritores experimentales del texto impreso sólo conseguían con grandes dificultades; en todos estos ejemplos, la ficción impresa se ve forzada a trabajar contra su medio: surge un conflicto entre el volumen como marco y el texto enmarcado, conflicto que el computador no tiene, pues ofrece un marco que se afloja siempre que el texto lo empuja; como efecto, los lectores de hipertexto ya no sólo pueden escribir en él (no sólo sobre el texto), sino que incluso pueden alterar o completar episodios; todo lo cual se traduce en una cesión de responsabilidad que hace el autor. Esta cesión es tanto un desafío

como una afirmación de que dicha forma electrónica de lectura-escritura es más auténtica que la participación que una novela tradicional permite a sus lectores.

Todas estas afirmaciones se dirigen a demostrar que sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (cibespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición «rebelde» (posmoderna) de la escritura.

Ejemplos

Para el asunto de las escrituras deseantes, dado el dispositivo, me gustaría presentar el caso de Rodrigo Parra Sandoval, escritor colombiano que la crítica ha definido como experimental y posmoderno, pero que en realidad lo que ha venido haciendo es poner en clave novelesca el deseo de su obra de ser hipertexto y obra de la cibercultura, con la clara conciencia de que existe un dispositivo más eficaz del que toma los modos y modelos. Y esto no por resistencia, no como ejemplo de cacofonía, sino como un acto de humildad, de doble conciencia: la de su incapacidad personal para acceder y expresarse con los nuevos soportes, y la de la llegada de un punto de no retorno en el que el cibespacio constituye el nuevo escenario comunicativo. De hecho, Parra Sandoval en su afán por lograr nuevas formas literarias, investiga y explora todo lo que tiene que ver con el universo virtual y los comportamientos humanos mediados por las nuevas tecnologías.

En una de sus novelas⁵⁶ (ejemplo de escritura deseante), la historia que leemos (una historia narrada a través de muchas manos y planos) se nos presenta como el resultado de un supuesto ejercicio de treinta escritores interconectados a través de modem que intercambian capítulos, opiniones, que contradicen o confirman lo escrito por los otros y siguen armando el rompecabezas con ayuda del computador y las comunicaciones.

El tercer modo de escritura deseante lo quisiera ilustrar con tres ejemplos. El primero es el proyecto «Releituras» del investigador y poeta digital Rui Torres de la universidad

⁵⁶ Me refiero a *Tarzán el filósofo desnudo* (Bogotá: Arango editores, 1996)

Fernando Pessoa (Porto/Portugal)⁵⁷, quien con su equipo ha desarrollado una potenciación para el ciberespacio de la poesía brasileira llamada poesía concreta que, como se sabe, buscaba para la poesía lírica incorporar y poner al mismo nivel del ritmo y la rima, lo visual y lo espacial, sólo que bajo la limitación del dispositivo libro. La tarea de Torres consiste en hacer la relectura de poetas concretistas, revisando minuciosamente su obra y su estética en busca de potencialidades digitales que luego traduce y desarrolla en su laboratorio, transformando la obra en obra de la cibercultura. Algo similar ha realizado Vanesa Guerrero, joven investigadora de la Universidad Javeriana (Bogotá/Colombia) bajo mi asesoría. En este caso, lo que Vanesa ha desarrollado es la relectura de cuatro novelas modernistas colombianas de comienzos de siglo XX en busca del deseo de ser obra en el ciberespacio⁵⁸. Se estudia su propuesta narrativa y su potencialidad interactiva para volcarla en alguno de los formatos del ciberespacio: el blog, la wiki, el hipermedia y hasta el sistema referencial del googlemaps. Finalmente, en el marco del trabajo de investigación Narratopedia⁵⁹ que yo dirijo, hemos emprendido, como parte de la migración de plataforma, una revisión de las contribuciones narrativas registradas en el blog inicial para establecer su potenciación en el nuevo espacio. Se trata aquí de pasar de una escritura previamente derramada (escritura para blog) a una escritura potenciada hacia la creación colectiva e hipermedial con base en el estudio de las contribuciones de la primera etapa del proyecto. La idea es que esas contribuciones iniciales se conviertan ahora en objeto de trabajo colectivo, aprovechando el portal de trabajo colaborativo en el que se desarrolla la siguiente fase de Narratopedia.

Algunas conclusiones

Un primer corolario de este panorama de deseos, derrames y cacofonías que estaría tensionando el ejercicio literario actual es que su aprovechamiento más efectivo se dará sólo si hay una disposición adecuada frente al dispositivo. No se trata solamente de acceso a los nuevos medios o de competencias adecuadas para aprovecharlos, sino de voluntad de

⁵⁷ Ver: <http://po-ex.net/evaluation/>

⁵⁸ Ver: <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/conexionlectores/>

⁵⁹ Ver: [thhp://www.narratopedia.net/](http://www.narratopedia.net/)

apropiación, es decir, conciencia del quiebre que se está dando a todos los niveles como efecto del uso extendido de las llamadas nuevas tecnologías; conciencia que puede ser tan dolorosa como lo refiere la imagen que abre este artículo o tan entusiasta como lo demuestran nuevos artistas de la cibercultura.

La verdad es que la cultura digital está poniendo en juego transformaciones que no hacen más que fortalecer ya no la literatura o alguno de sus ejercicios particulares, sino el ejercicio general. Por una parte, la circulación de comentarios de obras se masifica e incluso se abre la licencia para su transformación por parte del lector y surgen formas emergentes de lectura; por otro lado, se amplía la base de expresión gracias al uso creativo de las tecnologías de la recombinación; además, se ensancha la base productores, es decir de personas con capacidad para generar nuevas obras (así sean «pequeñas» obras); y, finalmente, se extienden los modos de producción de obras, incluyendo ahora la gestión de singularidades y el trabajo colaborativo y colectivo.

Todo esto no sin riesgos. Sven Birkerts escribió en 1994 el libro *Elegía a Gutenberg*, como respuesta a la observación que él mismo sufría de una especie de agotamiento de las competencias literarias en sus jóvenes estudiantes. Birkerts es considerado el fundador de la llamada «escuela elegiaca», según la cual es necesario denunciar las pérdidas culturales a las que estamos enfrentados por la extensión de una cultura digital que estaría sustituyendo, sin una base sociológica adecuada, los valores propios de la cultura de la imprenta.

Desde un punto de vista práctico, Birkerts observa una tendencia generacional a aprovechar los nuevos medios y despreciar los anteriores, por parte de los jóvenes, generando una especie de sometimiento de las pautas culturales y de la educación al gusto generacional, sin que los jóvenes tengan la oportunidad de apreciar las bondades y valores de medios anteriores. Para este autor se hace necesario por eso denunciar la pérdida que significaría una extensión masiva de los medios electrónicos sin una crítica adecuada y describe tres de esas pérdidas culturales así:

En primer lugar, lo que él llama la degradación del lenguaje. Para Birkerts la cultura de la comunicación electrónica alterará radicalmente los modos de uso de lenguaje. Su

complejidad y matices serán sustituidos gradualmente por una forma más telegráfica y sin complicaciones de modo que aspectos valorados y realizados en la cultura de la imprenta como la ambigüedad, la agudeza, la paradoja, la ironía y la sutileza desaparecerán rápidamente. El lenguaje se empobrecerá y como consecuencia, el número de personas que puedan enfrentarse a las llamadas obras maestras de la literatura y el pensamiento se reducirá ostensiblemente.

Otra pérdida que denuncia Birkerts consiste en la homogeneización de las perspectivas históricas. Según Birkerts, la historia se verá inevitablemente modificada. Una vez que los materiales del pasado sean desalojados de sus páginas, por la transferencia al medio electrónico, significarán otra cosa. El corpus histórico se convertirá en un cuerpo de datos sin relación, listo para su recuperación y manipulación ideológica. De otro lado el medio electrónico enfatiza exageradamente el valor del presente lo que puede conducir a la no-creencia de que las cosas hayan sido alguna vez de otra manera.

Una tercera pérdida que denuncia Birkerts es la pérdida del yo privado. Para Birkerts, actualmente nos hallamos en una fase de colectivización social que muy rápidamente puede conducir a una homogeneidad en la que el valor de la personalidad individual se va a perder, causando la destrucción del espacio subjetivo pues la expansión de las funciones electrónicas se produce siempre a costa de la disminución de la esfera privada. Entre las opciones del yo autónomo que puede verse muy afectada es la opción estética, en cuanto esta es en gran medida privada.

Mi opinión personal es que estamos encontrando nuevas formas de expresión del yo. Incluso en los ejercicios más típicos de la cibercultura como son los ejercicios de la creación colectiva, el yo individual no sólo no deja de expresarse, sino que se enriquece. Las nuevas estéticas tal vez nos impidan hablar de obras de arte en el sentido tradicional, pues están más cerca del performance, pero están ahí, sin meta ni programa, reinventando los lenguajes y abriendo nuevos espacios y prefigurando un destino cada vez más inevitable.

Referencias

Bajtin. Mijail. Carnaval y literatura (1991). En: Revista ECO #129. Bogotá, enero de 1991. Págs. 311-338

Bolter, J. Davis (2006). Ficción interactiva. En: teoría del hipertexto. La literatura de la era electrónica (Comp: María Teresa Vilariño y Anxo Abuín). Madrid: Arco Libros

Cortés Hernández, Santiago (2006). El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico. Culturas Populares. Revista

Electrónica 3 (septiembre-diciembre 2006)

«El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico».

Lévy, Pierre (2004). Inteligencia colectiva.

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

Rodríguez, Jaime Alejandro (2009). Los sueños digitales de un escritor. La convergencia digital al servicio del ejercicio literario. En: Revista Signo y pensamiento 54. Bogotá: Universidad javeriana. Enero - junio 2009, pp 131-143 ·

Vattimo, Gianni (1992). El consumidor consumido. En: Fin de siglo. Cali: Revista de la Universidad del Valle #2. Marzo-abril de 1992. Págs.16-23.