¿Narrativa digital o digitalización de la narrativa?

Bibiana Andrea Victorino Ramírez

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, IECO

Bogotá, Colombia

2011

¿Narrativa digital o digitalización de la narrativa?

Bibiana Andrea Victorino Ramírez

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:

Magister en Comunicación y Medios

Director:

Julio César Goyes Narváez

Línea de Investigación:

Comunicación visual

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, IECO

Bogotá, Colombia

2011

A las tres mujeres de mi vida: mi abuela, mi madre y Patty, porque sin ellas, no sería lo que soy.

A Josué, porque ha traído luz y amor a mi vida.

Agradecimientos

Mis mayores agradecimientos a todo el equipo de Narratopedia, especialmente a Jaime Alejandro Rodríguez por abrirme las puertas de la narrativa digital.

A mi director de tesis, Julio César Goyes, por las múltiples lecturas y su infinita paciencia.

A mi familia y amigos, por escucharme la historia una y otra vez, por perdonar mis ausencias y celebrar conmigo cada una de las palabras que componen este texto.

A Natalia, por acompañarme en este proceso y hacerme reír cada vez que lo necesitaba.

Resumen

Este texto presenta algunas reflexiones en torno a la narrativa digital, centrado en la plataforma digital Narratopedia, como objeto de estudio. Desde algunos postulados teóricos que sustentan la aparición de la narrativa digital, se describe la plataforma Narratopedia, haciendo énfasis en las posibilidades de creación que ofrece, y en sus estadísticas de uso y apropiación. Finalmente, usando dispositivos de la etnografía virtual, se abordan los usuarios y las narraciones que se alojan en la plataforma, con el objetivo de evidenciar, a partir de la práctica y de lo que dicen los usuarios sobre sus narraciones, los verdaderos alcances y significados que tiene hoy la narrativa digital.

Palabras clave: Narrativa digital, ciberespacio, etnografía virtual, experiencia, narrativa.

Abstract

This text presents some reflections on digital narrative, with Narratopedia digital platform as its objects of study. This way, we look over some of its theoretical postulates, those that support the birth of digital narrative. Narratopedia is described, with an emphasis in the creative possibilities that is offers, an in use and appropriation statistics. Finally, and from the virtual ethnography point of view, we study users and narrations of the platform, with the goal of showing through practice and user opinions the real and meaning of virtual narrative today.

Keywords: virtual narrative, cyberspace, virtual etnography, experience, narrative.

Contenido

Pág.

Resumen ..... **IX**

Lista de figuras ..... **XIII**

Introducción. *Allegro* **1**

1. Adaggio **5**
Había una vez… la narración 5
Un día las cosas cambiaron… ¿de dónde surge la narrativa digital? 11
De narraciones digitales: propuestas en marcha 20
De narraciones digitales: formas y conceptos 28

2. Andante **33**
Narratopedia para empezar… 33
¿Qué es Narratopedia? 39
Del blog a mundo artístico virtual 43
Sumergirse en Narratopedia 47

3. Allegro moderato **55**
Los caminos para abordar el tema 55
Contar el cuento… el reto de la investigación 62
Diario indiscreto de algunos encuentros por la ciudad… 69
Encuentro No. 1: Una grabación perdida 70
Encuentro No. 2: Jugador empedernido del rol 73
Encuentro No. 3: Jaime Alejandro 76
Encuentro No. 4: Un viaje por los dispositivos… 78
Encuentro No. 5: Jairo Antonio, Anacida y Sergio 81
Desencuentro: Hilmaro y Kamian 83
Definir la narrativa digital 84
Del dicho al hecho: las narraciones de Narratopedia 86
Narración No. 1: Alóleo 88
Narración No. 2: Manuela 91
Narración No. 3: So el renacer el cristal reflejante… 94
Narración No. 4: Sergio (cuerpo fragmentando) 96

4. Conclusiones. *Allegro* **99**

A. Anexo 1: Encuentro con Miguel Ángel Riaño **105**

B. Anexo 2: Encuentro con Jaime Alejandro Rodríguez **111**

C. Anexo 3: Encuentro con Offray Luna 125

D. Anexo 4: Encuentro con Jairo Antonio Pérez.....141

5. Bibliografía 151

Lista de figuras

Pág.
Ilustración 1: Narración digital. 10
Ilustración 2: Home de Storyspace 22
Ilustración 3: Home de Two, five, three (253) our tuve theatre 23
Ilustración 4: Home de Literatrónica 25
Ilustración 5: Grafiti hecho en la plataforma caminandobogota.net 26
Ilustración 6: Home de Golpe de Gracia 27
Ilustración 7: Baraja pintada por Bonifacio Bembo 37
Ilustración 8: Home Narratopedia, primera versión 40
Ilustración 9: Ejemplo de publicación 42
Ilustración 10: Gráfica de estadísticas de uso 42
Ilustración 11: Ejemplo de espacio de diseñadores en la plataforma 45
Ilustración 12: Gráfica de estadísticas de uso de la plataforma 46
Ilustración 13: Ejemplo de perfil 47
Ilustración 14: Gráfica de aportes por usuario 48
Ilustración 15: Gráfica de estadísticas de colaboradores 49
Ilustración 16: Gráfica de comentarios hechos por los usuarios 50
Ilustración 17: Ejemplo de comentarios 51
Ilustración 18: Gráfica de comentarios recibidos por usuarios 52
Ilustración 19: Gráfica de estadística de comentadores 53
Ilustración 20: Gráfica uso de imagen en el perfil 64
Ilustración 21: Digitalfredy 71
Ilustración 22: Publicación del Digitalfredy 72
Ilustración 23: Trunimrod 73
Ilustración 24: Ilustración de Trunimrod y comentarios 75
Ilustración 25: Jaime Alejandro 77
Ilustración 26: Offray 80
Ilustración 27: Jairo Antonio 82
Ilustración 28: Sergio 82
Ilustración 29: Anacida 82
Ilustración 30: Publicación de Hilmaro 84
Ilustración 31: Vista de Alóleo 88
Ilustración 32: Vista de Manuela 92
Ilustración 33: Vista de Sergio 96

Introducción. *Allegro*

La verdad es que la imagen no es lo único que ha cambiado. Lo que ha cambiado, más exactamente, son las condiciones de circulación entre lo imaginario individual (por ejemplo, los sueños), lo imaginario colectivo (por ejemplo, el mito), y la ficción (literaria o artística). Tal vez sean las maneras de viajar, de mirar, de encontrarse las que han cambiado, lo cual confirma la hipótesis según la cual la relación global de los seres humanos con lo real se modifica por el efecto de las representaciones asociadas con las tecnologías, con la globalización y con la aceleración de la historia.

Marc Augé

De narraciones y narradores digitales: la experiencia en Narratopedia es resultado de los textos que he visitado en mi viaje de lectura, de los recorridos que me han llevado a disfrutar de las buenas tardes de literatura, de la labor de enfrentarme a la teoría y a los textos ensayísticos y de la exploración de las narrativas que se encuentran en la red.

Esos caminos me llevaron a cuestionarme sobre el rol de lector y su relación con las formas actuales de narrar. Así, en este estudio abordo las transformaciones que ha sufrido la narración con el auge de las nuevas tecnologías y, cómo la necesidad de narrar y crear, ha llevado a la exploración y a la búsqueda alternativa de contar, mostrar y decir. Esta necesidad y disposición cultural se ven plasmadas en la plataforma digital Narratopedia, proyecto liderado por el profesor Jaime Alejandro Rodríguez, de la Universidad Javeriana.

Narratopedia es un espacio en la web que reúne a diseñadores, desarrolladores, creadores e investigadores, todos interesados en la narrativa digital y en la posibilidad de crear a partir de las herramientas que les ofrece la plataforma, y a través del lenguaje que constituye su propio saber: imágenes, bits, ceros y unos, sonidos, conceptos y palabras.

Indagar sobre los conceptos teóricos que han soportado la aparición de la narrativa digital, describir cómo funciona la plataforma y qué posibilidades le ofrece a sus usuarios, exponer los alcances de Narratopedia en relación con su uso y contar cómo son los usuarios y sus narraciones, son los objetivos de esta investigación y el tema de los capítulos que la componen.

De manera que en el capítulo uno, ***Adaggio***, hago un recorrido por algunos de los conceptos teóricos que han puesto en tensión la forma hegemónica de narrar y se interesan por plantear posibilidades estructurales que transgreden la linealidad, la finitud y la autoría, características propias de las narrativas modernas. Además, me interesé por plantear algunas reflexiones en torno al rol del lector, para contextualizar la función creativa que se le atañe en los procesos emergentes de la red.

En ***Andante,*** capítulo dos, describo mi objeto de estudio: Narratopedia. En este capítulo hago un recuento de los cambios que ha sufrido la plataforma desde que salió al aire en el año 2007, evidenciando, cómo esas transformaciones tienen su cimiento en la necesidad de ampliar el panorama de creación. Hoy, Narratopedia es una plataforma que promueve la creación en el ciberespacio y la formación de comunidades, en torno al desarrollo y reflexión de procesos de creación.

Hago evidente en este capítulo, el cambio como una de las características fundamentales de Narratopedia, de manera que la mutabilidad, la transformación y el no fin, le otorgan sentido y son particularidades de las narraciones que en ella se alojan.

Finalmente, en el capítulo tres ***Allegro Moderatto,*** presento la forma y los resultados de mi abordaje a la plataforma. Para hacerlo, me nutrí de los postulados de la etnografía virtual y de las herramientas de la etnografía tradicional, como una forma de transitar entre lo real y lo virtual, entre el encuentro cara a cara y los recorridos por la web. Los resultados de este abordaje me permitieron conocer la experiencia de los usuarios de la plataforma, el significado que le dan al hecho de participar y ser parte de ella, e interactuar con las narraciones, como una manera de analizar y evidenciar las transformaciones que postula la teoría y que los usuarios expresan como una necesidad.

Y así como diría Cervantes, desocupado lector, este texto es una invitación a leer sobre los cambios que los creadores están dando a su forma de narrar, es resultado de mis preocupaciones y necesidades y, sobre todo, es una composición, de ahí los nombres de los capítulos, composición que no está hecha de notas, sino de palabras, imágenes y vínculos.

1. Adaggio

Había una vez… la narración

¿Qué se gana, de hecho, y qué se pierde, cuando los seres humanos dan sentido al mundo contando historias sobre él mismo usando el modo narrativo de construir la realidad?

Jerome Bruner, "La educación puerta de la cultura"

Narrar el mundo y dotarlo de sentido ha sido una de las necesidades del hombre desde que existe. Cada fenómeno, objeto, sentimiento y experiencia ha sido nombrada, expresada, contada o ejemplificada a través de palabras, símbolos, imágenes y sonidos. Narrar es una práctica cotidiana que aferra al hombre a un tiempo, un espacio y una cultura determinada. "Somos seres vivos y somos seres de lenguaje, no vivimos en el espacio físico, sino en el espacio de lo nombrado, significado, hechos de palabras, de símbolos" (Marín, 2005:73).

Sólo nombrándose el hombre se constituye y sólo cuando nombra el mundo logra que exista. "El sujeto mismo es un pliegue de la naturaleza, está constituido por el mundo, por el cosmos. El mundo, a su vez, nos constituye, nos habla, nos piensa, nos da significación" (Marín, 2005:77). Así, la narración puede ser entendida como enunciado de la experiencia, como posibilidad de entrar en comunicación con el otro; se convierte en herramienta que permite transmitir conocimientos, múltiples sensibilidades y, finalmente, darle la oportunidad al sujeto de sumergirse en la red de significados que lo atraviesan constantemente.

> Primero estaba el mar. Todo estaba oscuro. No había sol, ni luna, ni gente, ni animales, ni plantas. Sólo el mar estaba en todas partes. El mar era la madre. Ella era agua y agua por todas partes y ella era río, laguna, quebrada, mar y así ella estaba en todas partes. Así, primero sólo estaba La Madre. Se llamaba Gualchováng.
>
> Mito de creación Kogi.

Para el alemán Walter Benjamin, la experiencia comunicable sólo se puede traducir en narración, en la medida que la necesidad narrativa se encuentra en estrecha relación con la oralidad, la tradición, la comunidad y su saber. El narrador toma lo que narra de su experiencia y también la de aquellos que lo escuchan, por eso, la oralidad se entendería como la reflexión de la experiencia.

Benjamin, define la novela como el fin de la narrativa, ya que la novela, por estar anclada al libro, no permite el consejo, actividad que sólo se puede dar en el marco de la comunicación, en tanto se escucha y se toma distancia de la vivencia. La experiencia tiene que ver con las historias de vida, la cotidianidad, la tradición y el saber local, es decir, tiene que ver las vivencias de las personas, su quehacer, su mundo, sus historias.

La novela no permite que esta necesidad surja, pues la única voz y la única historia que prevalece es la del autor, que no se puede compartir o escuchar. Para Benjamin, el peligro al que se enfrenta la narración es la información, ya que ésta se muestra siempre como nueva e inmediata, además, está regulada por los medios de comunicación, que impiden el encuentro del hombre con el suceso. “Narrar historias siempre ha sido el arte de seguir contándolas, y este arte se pierde si ya no hay capacidad de retenerlas. Y se pierde porque ya no se teje, ni se hila, mientras se les presta oído” (Benjamin,1991).

Contursi y Ferro (2000:13) definen la narración como un discurso construido en una línea temporal, definición fuertemente sustentada en la episteme occidental, donde la importancia que ha adquirido el tiempo en la mentalidad y en la vida cotidiana del hombre, podría explicar el hecho de que la narración, en tanto representación de la temporalidad, tenga un valor central en la cultura y se haya convertido en una práctica generalizada.

Desde otra óptica, Mieke Bal (2006) ofrece una definición más ligada a la lingüística. Para ella, el texto es un todo finito y estructurado que se compone de signos lingüísticos, de manera que un texto narrativo es aquel donde un agente relata una narración. Esta definición, cercana a la funciones y a la *arquitectura* que componen el relato, abre el camino para hablar de las narraciones de tipo literario, la narrativa como la modalidad más importante, a través de la cual se le atribuye un significado a la experiencia humana.

Lo literario es entonces experiencia que “trata de la vida y las necesidades humanas” (Rosenblatt, 2002:55). La literatura, al igual que la lengua, es un producto social, donde el rol del artista es crear obras que, a partir de sus vivencias y conocimientos, aporten un nuevo significado al mundo: poner en palabras nuevas viejas experiencias. La literatura es una forma sublime de expresar sentimientos e ideas sobre el mundo y sobre el ser. Para Roland Barthes la literatura no se trata únicamente de un conjunto de obras, ni tampoco es una categoría intelectual, sino más bien, un trabajo que tiene que ver con la escritura, con la lectura y la interpretación. Siguiendo esta línea, Rodríguez (Rodríguez, Para el estudio y disfrute de las narraciones, 2004:15) define la narración como un espacio donde se compromete la actividad creativa, tanto del que narra, como de quien lee o escucha; una posibilidad de expresión y de comunicación que interpela nuestros sentidos y nuestra atención. Detrás de toda narración hay una historia que contar; narrar es una acción que está estrechamente ligada con la necesidad de comunicar, de establecer un vínculo con los otros, por lo que incluso los discursos científicos y filosóficos se pueden calificar como narrativas que pretenden dar cuenta de la observación de la experiencia humana.

Experiencia y vínculo se relacionan de manera estrecha con la idea de Heidegger, de que el individuo es *ser en el mundo,* dependiente de las relaciones que establece con los otros, y con las instituciones y en constante interacción con lo que le rodea. Estas relaciones se dan por medio del lenguaje, gracias a éste, el individuo **virtualiza** la realidad: “las cosas no existen por sí mismas, existen por nuestra mirada, por nuestro uso, por nuestro cálculo, por nuestra expectativa. El animal simbólico es una fuerza que interpreta, que constituye el mundo, que constituye el sentido” (Marín, 2005:73).

> Se denomina narración al resultado de la acción de narrar, esto es, de referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial.
>
> es.wikipedia.org/wiki/Narración

La virtualización del mundo, no sólo permite narrarlo para dotarlo de sentido, sino comprender que las acciones del hombre están determinadas por el actuar de los otros y por la interacción con diferentes artefactos y tecnologías. De esta forma realidad y virtualidad son inseparables, el hombre interpreta los signos del mundo y los dota de

sentido, los narra. Así, “no habitamos mundos, sino hipermundos, no somos sólo imágenes sino hiperimágenes y no utilizamos sólo textos sino hipertextos” (Marín, 2005:77).

La narración es el lugar donde se evidencian y validan formas privilegiadas de ver y trasmitir el sentido del mundo. En algunas ocasiones, estas narraciones están soportadas en estrategias hegemónicas que conceden el poder de contar y escribir a unos pocos, y naturalizan soportes para trasmitir y hacer circular el conocimiento y las narraciones. Con la aparición de las tecnologías que han trasformado las formas de creación y de trasmisión del saber y el conocimiento, la narrativa se ha diversificado y paulatinamente se va adaptando “a las exigencias de un mundo contemporáneo atravesado por la velocidad y la imagen, la fragilidad del ser y la relativización de las verdades fundamentales establecidas por los grandes relatos modernos” (Rodríguez, Para el estudio y el disfrute de las narraciones, 2004: 63).

Visite http://www.youtube.com/watch?v=iwPi0qgvfIs

Esta transformación enfrenta a la narrativa con los límites impuestos por el formato libro, el marco que encuadraba el texto y la palabra encerrada en la linealidad, además de relativizar la visión única y la voz autorizada del autor y la interpretación como única acción pasiva que se da de parte del lector. De la misma forma, la práctica de la lectura y la escritura se transforma, alejándose del discurso de la escuela y del libro como tecnologías privilegiadas para trasmitir el saber, y acercándose a **las tecnologías digitales** que han permitido a los individuos, no sólo vivir nuevas experiencias, construir nuevas prácticas, sino también hallar nuevos significados que son definidos a partir de nuevas lógicas, géneros y formatos de narración. Cantar, contar, escribir, leer y narrar, son acciones que se transforman, y en la web, se potencian.

> *“La web nos sitúa de modo privilegiado ante formas de comunicación profundamente humanas y en sus características particulares se concentran muchas de las transformaciones que trae el nuevo siglo del nuevo milenio. Considero que la web con sus variados modos de organizar información, de conexión en tiempo real (chats, e-commerce, etc.) y de correo electrónico, entre otros, hace vivas otras concepciones de realidad, de espacio y tiempo, y también otras formas de interrelación humana*.” (Restrepo, 2005: 5).

En la red se propicia la aparición de nuevas formas de producción literaria que desbordan la visión moderna que tenemos de literatura, es decir, abren espacio para la hipertextualidad, la creación colectiva y el juego, y se alejan de la noción de un arte exclusivo, para convertirse en expresión de lo inclusivo. La autoridad de lo impreso es superada, y la relación creador lector se hace estrecha, en la medida en que es más participativa. La relación que el sujeto establece con estas nuevas tecnologías se ha alejado del plano del uso para constituir sus prácticas. El concepto de **mediación** de Jesús Martín Barbero define claramente esta nueva relación "la mediación ha dejado de ser instrumental para convertirse en estructural, pues la tecnología remite hoy, no a unos aparatos, sino a unos nuevos modos de percepción y de lenguaje, a unas nuevas sensibilidades y escrituras" (Citado por Pereira, José Miguel; Villadiego, Mirla, 2005).

La narrativa digital hace su aparición ante la crisis de la novela, representante de la episteme moderna, en la cual el orden y las formas estables, consagraron al libro y al autor como figuras autorizadas de la creación literaria. Ante el arribo de la posmodernidad, la estabilidad del discurso literario se transformó en explosión de nuevas sensibilidades, nuevas formas de narrar que superan las fronteras de los géneros literarios y que apelan a la reconfiguración de la figura del autor, que deja de ser un individuo creador para convertirse en un "ensamblador de diversos fragmentos de la cultura y como un editor de collage y textos" (Rodríguez, Para el estudio y el disfrute de las narraciones, 2004:103). A su vez el lector, asume una posición más activa, creativa; se apropia de nuevas tecnicidades para contar, para crear nuevas textualidades que narren su realidad y su historia.

Esta oportunidad, que se traduce en un cambio de práctica, da un nuevo significado a la creación literaria que, en apariencia, deja de ser exclusiva de las élites educadas, para convertirse en posibilidad de comunicación de la mayoría, que además, potencia nuevas formas de interacción y creación. La narrativa digital promueve la disolución de las fronteras entre lo que es literatura canónica y lo que no, entre realidad y ficción, entre la dimensión privada y la pública, entre lector y escritor. Se pasa de lo exclusivo y competitivo, propio de la tradición impresa, a un entorno inclusivo y solidario, potenciado por los nuevos soportes de creación literaria.

Por todo lo anterior, referirse a narrativa digital puede contribuir a la comprensión, descripción, valoración y análisis de eso que podría también llamarse, narrativa interactiva: una nueva forma de narrar que está configurada gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación y, específicamente, al uso del hipertexto, una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen fragmentos de textos, que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, vídeo, etc., promoviendo una lectura multilineal, multisecuencial o no lineal, y trasladando así, parte del poder de los autores a los lectores. (Rodríguez, www.javeriana.edu.co, 2008)

Ilustración 1: Narración digital.

Esta narrativa implica un cambio de soporte ya que se concibe como una narrativa en red, pasando de la linealidad a un entramado de recorridos que posibilitan un ejercicio multimodal, donde la palabra, el sonido, la imagen y el video se conjugan para dar paso a nuevas estéticas y géneros. Las obras que se conciben de esta forma son el resultado de la participación y la interactividad, los lectores se convierten en autores múltiples que no sólo interpretan sino que realizan. La narrativa digital ha potenciado algo que **antes existía solo en la teoría: la** textualidad entendida como red (Bajtín, 1982, 1986; Kristeva, 1978, citados por Scolari, 2008: 114), la confluencia de géneros y la aparición de procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno dónde interactúan diferentes voces, diferentes experiencias, potenciando un espacio enunciativo en el que una variedad de intereses reclaman sus orígenes, mitos y tendencias futuras.

Un día las cosas cambiaron… ¿de dónde surge la narrativa digital?

Una politextualidad que demanda la necesidad de construir un nuevo orden del conocimiento – diferente, o al menos alterno, al establecido por el orden del libro-, acorde con esa expansión del texto y de sus modos de lectura. Hoy ya no estamos limitados por la extensión espacio – temporal del texto – al contrario: el texto ha "estallado" en múltiples formas - , ni por el límite funcional entre escritor y lector – al contrario, la textualidad se ha hecho dinámica, interactiva, participativa-, así como tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen- al contrario, estamos frente a una auténtica neoescritura que sabe fundir palabra e imagen…

George P. Landow

Son muchas las aproximaciones que se han hecho al tema de la narrativa digital, acercamientos que componen un campo en construcción y que han evolucionado en concordancia con los avances tecnológicos y las necesidades de expresión a las que se encuentran ligadas. Hoy, las tecnologías han introducido cambios en la manera como se crea, circula y recibe la literatura, además de influir en ideas que sustentan el modelo hegemónico de narración, como el libro, el autor y el lector, por sólo nombrar algunos.

Esta mutación, abonó el campo para la aparición de la literatura creada en entornos electrónicos, lo que llevó a muchos críticos y estudiosos de la literatura a "gravitar en torno a tres ejes básicos: 1) el nuevo escenario literario de interacción; 2) el objeto de estudio en sí, el texto, y 3) el análisis del tótem tecnológico en que se ha convertido el ordenador en la cibercultura como nuevo soporte literario" (Borràs Castanyer, 2005:23).

Dentro de ese panorama, la narrativa ha sido una de las expresiones que se ha visto influenciada por esos cambios, no sólo desde el determinismo tecnológico, sino al interior de su epistemología. La narrativa digital, entendida como "un medio muy potente y diverso que exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, y que instaura posibilidades inéditas de interacción y de creación" (Acerca de

Narratopedia); plantea preguntas como ¿cuál es el lugar de la obra?, ¿quién es el autor? ó ¿en qué consiste esa nueva interacción creativa? ó ¿por qué narrar en soportes digitales?

Para contestar estas preguntas y construir un panorama de los aportes teóricos que propiciaron la aparición de la narrativa digital, el contexto en que se inscribe y los conceptos que permitirán dar respuesta al problema de investigación de este proyecto, se hará un recorrido inicial por algunos de ellos.

Es necesario entender la potencia de las narrativas contemporáneas, que nos permite expresar el relato que producimos de nosotros mismos, como sujetos y como culturas. La fuerza de la narrativa digital radica en la posibilidad de contarse hoy, de manera inmediata y en contacto permanente con el otro que también me significa, además de tener al alcance de la mano el poder de la palabra, que también es acción. Se trata de “la pluralización tanto de los modos de existencia del texto escrito como de sus usos sociales. Lo que a su vez, está implicando que la lectura pierda su focalidad, para desplegarse sobre otras escrituras y textos: desde el videojuego al videoclip, desde el grafitti al hipertexto.” (Barbero, 2002:60).

Esta posibilidad ha sido tema de interés por parte de varios teóricos enmarcados en los estudios del lenguaje y la literatura, uno de ellos, el postestructuralista Roland Barthes, con sus ideas cuestionó el concepto moderno de narración. En su libro S/Z, Barthes describe la textualidad como el lugar donde “abundan las redes que interactúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; un texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda clasificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcanza la vista; son indeterminables” (Citado por Landow, 2009 27).

Podemos entender el texto entonces como un entramado de redes y enlaces, que no responden a una organización jerárquica, sino que se tejen a partir de relaciones y referencias, y concluir, parafraseando las palabras de Barthes que el texto es un tejido de citas provenientes de mil lugares de la cultura.

Pero esta visión alternativa no es la única cualidad del texto a la que se refiere el autor. Para él, la relación texto – escritor, texto – lector, debe superar esa distinción y la narrativa debe hacer del lector un productor potente.

> *"Nuestra literatura se caracteriza por el despiadado divorcio que la institución literaria mantiene entre el productor del texto y su usuario, entre el propietario y el cliente. El lector se encuentra sumergido en una especie de ociosidad; es intransitivo e incluso serio: en vez de funcionar por sí mismo, en lugar de acceder a la magia del significante, al placer de la escritura, se le deja solamente la pobre libertad de aceptar o rechazar el texto"* (Barthes, 2009:37).

Por mucho tiempo se abordó la lectura con la intención de comprender lo que el autor ha querido decir, pero sin tener en cuenta lo que el lector entiende. Barthes hace un llamado a **escribir la lectura**, a reflexionar sobre aquello que sucede cuando leemos, que en últimas es la producción de un texto, que también está mediado por nuestra experiencia. Esta nueva forma de abordar la lectura, le otorga al lector y a los usuarios de la red la capacidad de creación.

Barthes dio la clave a Theodor Nelson y más adelante a George Landow para hablar de hipertexto y extender su uso en el campo de la teoría y la creación narrativa. Hipertexto "se refiere a un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición… una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija qué se lee mejor en una pantalla interactiva" (Landow, 2009:25). De acuerdo con esta definición, los hipertextos son una serie de bloques de texto conectado por enlaces, que permiten diferentes itinerarios de lectura.

Esta idea de hipertexto rompe con el discurso literario moderno, donde el sujeto enunciador es el autor, creador absoluto y autorizado para publicar; "La figura del autor, cuya imaginación creadora se tenía como fuente de la literatura, empieza a ser asumida más como la de un "ensamblador" de diversos fragmentos de la cultura y como un editor de collages o textos". (Rodríguez, Para el estudio y el disfrute de las narraciones, 2004: 103).

Visite http://www.youtube.com/watch?el=ES&hl=es&v=SRMG2aUowz4

El hipertexto abandona la autoridad narrativa de una única voz autorizada que da cuenta de la coherencia del relato, para dar paso a una multitud de voces, provenientes de los usuarios que se convierten en autores lectores y que encuentran en la literatura una forma de expresión íntima pero a la vez colectiva, una forma de recuperación de su memoria social. En este sentido el hipertexto y teoría cultural convergen y postulan que es necesario abandonar los sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad, para pasar a las nociones de multilinealidad, nodos, nexos y redes.

Compuesto por bloques y nexos, el hipertexto permite multiplicar los trayectos de lectura, desplazando al lector a otro espacio de escritura. Los lectores, no sólo tienen la capacidad de interpretar el texto, sino que tienen la posibilidad de crear, alterar o completar episodios de un texto o una novela, transformando así su rol, de lectores pasivos a creadores activos.

> "*A la vez herramienta para el escritor y medio para el lector, los documentos en hipertexto permiten a los escritores, o a grupos de autores, conectar datos entre sí, crear trayectos en conjunto de material afín, anotar texto ya existente y crear notas que remitan tanto a datos bibliográficos como al cuerpo del texto en cuestión… El lector puede pasearse por esos textos anotados, referidos y conectados de forma ordenada aunque no secuencial*". (Landow, 2009:17)

Esta nueva práctica declara un cambio radical frente a la escritura lineal y al autor, es el anuncio de la muerte del discurso moderno como una única forma de producción de conocimiento, de sentido y de noción de verdad. El hipertexto representa un cambio fundamental en la forma de significarse y comunicarse, de ahí, que pueda considerarse un concepto revolucionario con una apuesta política clara. "Las diversas prácticas de la lectura, las tecnologías de la información y la cultura, han sufrido transformaciones que tienen contextos e implicaciones políticas" (Landow, 2009:81). Será necesario entonces describir e investigar cómo esas experiencias narrativas, en realidad, están fomentando narraciones donde todo es válido, y la práctica narrativa sustenta la aparición de nuevas identidades y nuevas expresiones de la cultura popular.

George Landow (2009), al relacionar el hipertexto con la creación literaria digital plantea algunas características que es indispensable tener en cuenta para llegar a comprender cómo se tejen estos textos:

- El rechazo a la linealidad afecta la historia y la trama tradicional. El productor de narrativa digital debe pensar en una trama multidimensional y en una historia potencialmente infinita. La promoción de lo dialógico, afecta el diseño de la obra que debe facilitar la intervención del lector, es él quien escoje el camino, lo modifica e influye en el desarrollo de la historia.

- Se potencian modelos narrativos como: el diseño de trayectos de lectura, los cuadros anidados (estructura de cajas chinas), trenzas, círculos encadenados, enlace de subsecuencias. Propone igualmente poner en práctica una lógica de combinaciones. En la narrativa digital es el autor quien ofrece posibilidades de trayecto, pero es el lector quien construye su sucesión temporal y su caracterización, dependiendo de sus intereses. La lectura hipertextual no es completa ni necesariamente aleatoria.

La imagen de una madeja puede ser la más acertada para describir la forma en que funciona el hipertexto, que sin duda es “un artefacto intelectualmente seductor que comporta también un reverso, en el sentido de que nos muestra lo que esconde hasta que no hemos actuado y hemos hecho una elección. Un instrumento que puede ser peligroso, incluso amenazante por opaco, y sin embargo, que hay que tener presente por su especial relevancia y trascendencia en esta revolución textual”. (Borràs Castanyer, 2005:37).

El concepto de hipertexto puede ser entendido como un modelo teórico, en la medida que compone una propuesta para organizar la información, permitiendo seguir sus relaciones asociativas y no solamente lineales. También puede ser visto como una abstracción, ya que es una forma ideal en la cual toda la cultura escrita por toda la humanidad podría estar al alcance de todos en el contexto de la cibercultura:

> *"La cultura propia de las sociedades en cuyo seno, las tecnologías digitales decididamente soportan las formas dominantes tanto de información, comunicación, conocimiento como de investigación, producción, organización y administración", en la que "además de sistemas materiales y simbólicos, están integrados agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, colectivos, instituciones y sistemas organizativos, una multiplicidad de contenidos y representaciones simbólicas junto con valores, significados, interpretaciones, legitimaciones, etc.". (Rueda, 2008:9).*

Algunos autores como Gerad Genette (1982, citado por Borràs Castanyer, 2005: 34) lo han definido como "todo texto derivado de uno anterior por transformación simple (diremos, en adelante, *transformación* sin más) o por transformación indirecta (que denominaremos *imitación)* que conecta palabras y frases cuyas significaciones se responden y se hacen eco más allá de la linealidad del discurso." Landow (1992) se refiere al hipertexto como un sistema infinitamente des-centrable y re-centrable cuyo punto de focalización provisional depende del lector. (Citado por Borràs Castanyer, 2005: 35).

Estas definiciones se centran en dos puntos claves para entender la aparición de la narrativa digital. Por un lado, el tema de la textualidad, y por otro, el de la lectura. El primero intenta explicar el modo en que los atributos del texto sustentan la narrativa digital, no está alejada del contexto histórico y social en la que se produce. Su carácter tecnológico no la aleja de tradiciones o significados socialmente construidos, por el contrario, su práctica potencia los procesos de significación y el cruce de multitud de símbolos culturales.

El segundo, la lectura, que en este contexto debe ser entendida como un proceso dinámico, en el que el lector construye su itinerario y no se deja llevar por el orden impuesto por el autor. La lectura de textos digitales invita a la exploración y la creatividad, las ramificaciones y derivaciones que hacen parte de la estructura propia del texto digital son una invitación a explorar lo desconocido; un lector de textos impresos sabe a lo que se está enfrentando, un camino seguro y un final visible: en su materialidad física y en la concreción de la historia que está leyendo.

Así, el hipertexto, en definitiva es “más que un texto que, de serlo, es siempre virtual porque nunca será aprehendido por los lectores del mismo modo, puesto que, la implicación personal, la elección de cada uno, lo imposibilita- es más bien un proceso de lectura.” (Borràs Castanyer, 2005:33). Un proceso creado por el lector gracias a las posibilidades de combinación que le ofrece al el soporte electrónico.

Sin embargo, el estudio de la narrativa digital no puede estar desligado del contexto en que se desarrolla: la cibercultura. Carlos Scolari en su libro *Hipermediaciones. Elementos de una Teorías de la Comunicación Digital Interactiva,* hace un fructífero recorrido sobre los momentos y teorías que se han desarrollado en los últimos años al respecto y los organiza a través de fases.

La primera hace referencia a la cibercultura popular, de origen periodístico, caracterizada por una naturaleza descriptiva y la visión de Internet como nueva frontera. Aquí aparecieron conceptos como internet o ciberespacio, tomados de la novela de ciencia ficción *Neuromante* de William Gibson, publicada en 1984 (Scolari, 2008). Durante este periodo, surgen los primeros debates sobre la muerte del libro y los efectos de la digitalización.

La segunda fase de la reflexión cibercultural, se enmarca en la aparición de comunidades virtuales y la configuración de la identidad en línea. Un ejemplo de investigación en esta área son los estudios de la autora norteamericana Sherry Turkle, que trabajó en torno a la construcción de identidad a través de los juegos del rol.

Desde la sociología y la antropología se mostró interés por las comunidades en entornos digitales y la intersección de los individuos con estas. En el caso

Neuromancer o Neuromante (en español) (1984) es una novela de ciencia ficción escrita por William Gibson. Fue su primera novela y es una de las pocas en haber obtenido los tres premios más importantes en la literatura de ciencia ficción: el Premio Nébula, el Premio Hugo y el Premio Philip K. Dick. Neuromante es la novela principal de la corriente denominada cyberpunk, y de ella beben la mayor parte de trabajos que posteriormente se han acogido a esta etiqueta. El título proviene de la composición de los términos; "neuro" (mental) y "mante" (sujeto o actor de "mancia" que significa adivinación y por extension magia (ej: nigromante, quiromante). Así tenemos "neuromante" como traducción directa de neuromancer, el título en inglés. http://es.wikipedia.org/wiki/Neuromancer

puntual de la literatura digital, el estructuralismo checo se encargó de realzar la labor del lector. Desde esta escuela la obra es entendida como un lugar de indeterminación, es decir, que las sombras del relato son dotadas de significado por los recorridos hechos por el lector, actividad que produce diferencias al momento de enfrentarse a una misma obra.

Más adelante la reflexión sobre cibercultura se ocupa de conceptos como la interacción, la accesibilidad y la conectividad; los autores que se inscriben en esta línea entienden la cibercultura como un lugar de encuentro, un generador de discursos, un espacio enunciativo (Scolari, 2008:137).

Comenzando el nuevo siglo, el objeto de estudio es Internet con sus nuevas relaciones, interacciones y posibilidades textuales. Los trabajos investigativos se hacen sobre análisis discursivos o retóricos del contenido, sobre la arquitectura y los enlaces de la red, desde una óptica estructural o desde la etnografía de la red con investigaciones de tipo sociocultural.

También aparecen estudios sobre retórica hipertextual, con énfasis en la poética hipertextual, que debe ser entendida como el canon que configura la interacción mediante el hipertexto. Entre sus exponentes están Landow, Slatin y Moulthrop. Los temas de investigación se amplían y actualmente se centran en “las comunidades virtuales, las identidades, la reconfiguración de las interfaces, la ficción interactiva (vista desde la narratología) o la inteligencia artificial” (Scolari, 2008:137).

Dentro de la cibercultura, la nueva práctica de escritura electrónica supera las formas jerárquicas y lineales de expresión propias de la cultura impresa para abrir espacio a la renovación en los campos del saber y poder, así como en la explosión de nuevas sensibilidades y narrativas en relación con las tecnologías de la información y de la comunicación; estos espacios abiertos por las plataformas de creación pueden ser considerados como lugares de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad. Pero sobre todo, como el nuevo lugar de la cultura y la comunicación, donde la mediación tecnológica deja de ser instrumental, para convertirse en modos de percepción y lenguaje. Pierre Lévy propone la categoría de superlenguaje, que va “más allá de la oralidad y del texto impreso para ubicarse en el cruce entre el multimedia y el dialogismo colectivo que permite la red digital” (Scolari, 2008:73).

Derrick de Kerckhove en su libro *La piel de la cultura* (1999:153), propone tres categorías indispensables al momento de analizar las prácticas dentro de la cibercultura:

- Interactividad: es la relación entre la persona y un entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos y que se ha desarrollado, fundamentalmente, en la esfera del arte.
- Hipertextualidad: acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte por la nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos, lo que se convierte en oportunidad para reconfigurar modos de producción y acceso a medios lineales. Las principales tecnologías de los medios de información actual son ayudas al procesamiento, es decir, ayudas a la inteligencia.
- Conectividad: es la necesidad –deseo- posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia.

Estas prácticas sólo se hacen posibles bajo el concepto de acción - inteligencia colectiva, que Pierre Lévy define como:

> "*Una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: 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. Una inteligencia repartida en todas partes: tal es nuestro axioma de partida. Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad*". (Lévy, 2004:19).

Para Lévy la inteligencia colectiva comienza con la cultura y con los procesos de comunicación comunitaria y aumenta con ellas, porque sólo el pensamiento y la práctica de las personas pueden perpetuar sus ideas e invenciones y poner en movimiento las de la sociedad. En ese movimiento el colectivo inteligente debe trazarse como objetivo de la negociación permanente del orden de las cosas, de su lenguaje, del papel de cada cual, el desglose y la definición de sus objetos, la

reinterpretación de su memoria. “Nada es estático, pero no se trata sin embargo de desorden o de relativismo absoluto ya que los actos son coordinados y evaluados en tiempo real según un gran número de criterios, ellos mismos constantemente reevaluados en contexto”. (Lévy, 2004: 21).

Este tipo de acción colectiva cobra fuerza en fenómenos culturales como las redes sociales y la acción en entornos de colectividad, favorecidos por la aparición de herramientas soportadas en avances tecnológicos, como los chats, la mensajería instantánea, entre otros. Estas herramientas influyen en la forma de relacionarnos y en la forma como se organiza la acción social y colectiva. La fuerza de las multitudes inteligentes proviene, en parte, de la penetración de las nuevas inteligencias colectivas informáticas y de las telecomunicaciones en antiguas prácticas sociales de asociación y cooperación.

De narraciones digitales: propuestas en marcha

“Los nuevos lectores contribuyen a elaborar nuevos textos, y sus nuevos significados están en función de sus nuevas formas”
D.F. McKenzi

Dar nombre a la narrativa generada por un computador es una tarea que ha tomado más de 20 años de reflexión. Laura Borràs Castanyer hace un interesante recorrido al

respecto en su artículo “Teorías Literarias y retos digitales” (2005), en el que brinda un panorama sobre los antecedentes de la narrativa digital, los cambios y prácticas que han propiciado la aparición de este tipo de narración.

En su artículo, la autora hace una descripción de este tipo de narrativa, que le permite identificar momentos y características que determinan su clasificación. La primera tiene que ver con el grado de complejidad tecnológica que está involucrado en la producción de la narración, por un lado, los relatos sustentados en el uso de hipertextos simples, que se enlazan a través de nodos textos, imágenes y sonidos; por otro, las narraciones hipermedias, que utilizan complejas formas de programación, así como software diseñados especialmente para su producción.

La segunda clasificación tiene que ver con el tipo de lectura que propone la narrativa a partir de los elementos que se encuentran en la pantalla o el tipo de lector que requiere, por ejemplo, si se trata de un usuario, un operador, un interactor o un jugador. Estas dos clasificaciones son la base para identificar diferentes producciones que involucran cambios a nivel lingüístico y transformaciones sujetas a la creación en la pantalla o por medio de plataformas en línea. De esta forma, Borràs Castanyer (2005:42) habla de:

- Literatura/textualidad digital frente a textualidad/literatura impresa: de lo estático a lo dinámico.
- Literatura/textualidad electrónica nacida para el espacio digital, que no puede leerse fuera de él.
- Ciberliteratura, se refiere a aquellas narraciones donde el computador o el software utilizado pueden ser señalados como coautores, pero también aquellos textos que son trasladados a formatos digitales.
- Literatura hipertextual, sustentada en el uso del hipertexto como elemento fundamental de la creación. Hipertextos, que se ocupan en su mayoría de enlazar textos.
- Hiperliteratura, se refiere a literatura multilineal surgida de los recorridos hechos por los lectores.
- Literatura ergódica, que según Espen Aarseth, espera y reclama un esfuerzo por parte del lector, que atraviese su sentido.

Así, en principio se puede hablar de narrativa hipertextual, es decir, aquella que sustenta su escritura en el uso de hipertextos, relacionados unos con otros. En general, este tipo de narrativa se caracteriza por no tener un único camino de lectura establecido por el autor, sino que ofrece al lector la oportunidad de elegir y construir su propio recorrido de lectura. En algunas ocasiones la participación del lector no se limita a la lectura, también existe la posibilidad de que se convierta en coautor, en ese sentido se puede hablar de los tipos de narrativas hipertextuales: las colaborativas y las exploratorias.

Las primeras son aquellas que propician la participación del lector, y le ofrecen la oportunidad de continuar la historia, comentarla, editarla, transformarla. La segunda, lo limita a la exploración, que no es pasiva, ya que puede crear su recorrido, pero lo ubica en la tarea tradicional de decodificar. Estas dos divisiones también definen la finitud de la obra, por un lado, las narrativas hipertextuales colaborativas, están en permanente construcción, cada lector-autor puede agregar nuevos contenidos, lo que hace que las obras construidas bajo este modelo sean mutables, en movimiento, inacabadas. Las narrativas hipertextuales exploratorias son historias concebidas por autores, que en general, retoman los modelos tradicionales de narrar, donde la resolución del conflicto y el final son uno de sus rasgos distintivos.

En el campo de la creación se puede ejemplificar a nivel mundial, la creación de narrativas que potencian la navegación, la interacción y el juego. En 1990, una empresa llamada Eastgate, lanzó un programa de hipertextos llamado Storyspace, que fue diseñado por Jay David Bolter, John B. Smith y Michael Joyce.

Ilustración 2: Home de Storyspace

Para acceder a Storyspace consulte http://www.eastgate.com/storyspace/index.htmlhttp://www.eastgate.com/storyspace/index.

"Storyspace sigue la terminología de Bolter llamando a los nodos espacios de escritura. Estos se mostraban en ventanas desplegables sobre un escritorio que incluía los habituales menús desplegables y una barra de herramientas. El espacio de escritura podía contener texto, gráficos, sonido y vídeo. Los nodos también actúan como contenedores de otros espacios de escritura; de este modo, se soportan los grupos. Las características de corrección de texto son, lamentablemente, mínimas; mientras que el control de fuentes era muy simple y no estaban disponibles ni el formato de párrafo ni el de estilo." (Lapuente).

Afternoon, a story, es una de las obras más conocidas de Michael Joyce, creador del programa y quien lo utilizó para construir la historia de un hombre que ve un accidente automovilístico, el auto chocado se le parece al de su ex esposa y cree, que los cadáveres que yacen al lado del auto, son el de ella y su hijo. A partir de este ***nodo***, el lector hace clic en los diferentes vínculos que ofrece el texto, y que lo conducen a diferentes escenarios, tiempos y personajes de la historia.

Para acceder a la novela de Ryman acceda a http://www.ryman-novel.com/

Otro ejemplo de narración que se sustenta en vínculos, es el proyecto adelantado por Geoff Ryman, *Two, five, three (253) our tube theatre*, la historia de un accidente del metro en Londres. La interfaz de la novela ubica al lector en un mapa por el cual puede navegar, y que es el mismo recorrido que hace el metro. La novela cuenta la historia de los 253 pasajeros que van en los siete vagones con los que cuenta el tren, de manera que el lector puede escoger a qué vagón y a que pasajero acceder. La novela termina de dos formas: cuando las historias de los pasajeros se agotan y cuando el tren finalmente se estrella. Esta novela está estructurada en hipervínculos, que convocan las historias de los pasajeros que el lector está interesado en conocer. Se puede decir que esta es una de las formas básicas de la narrativa digital, ya que sólo permite que el lector construya su recorrido de lectura, pero no le da espacio para la interacción o la creación.

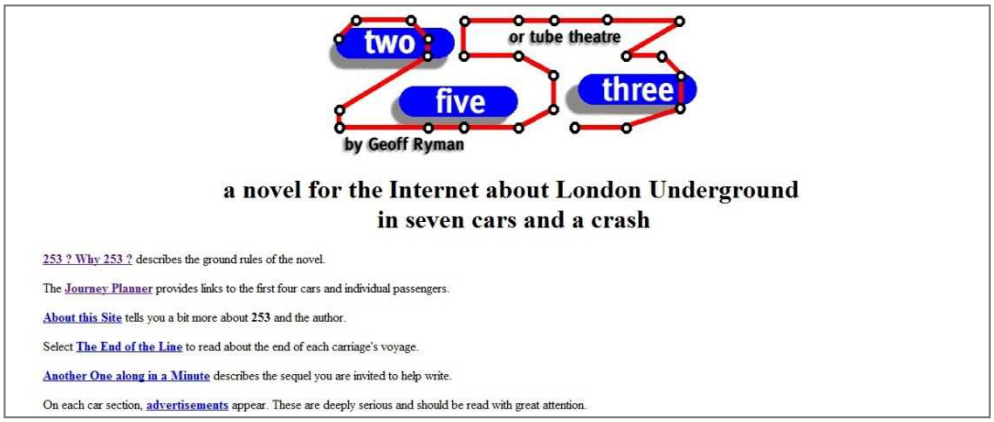


Ilustración 3: Home de Two, five, three (253) our tuve theatre

Encuentre la Wikinovela http://www.wikinovela.org/

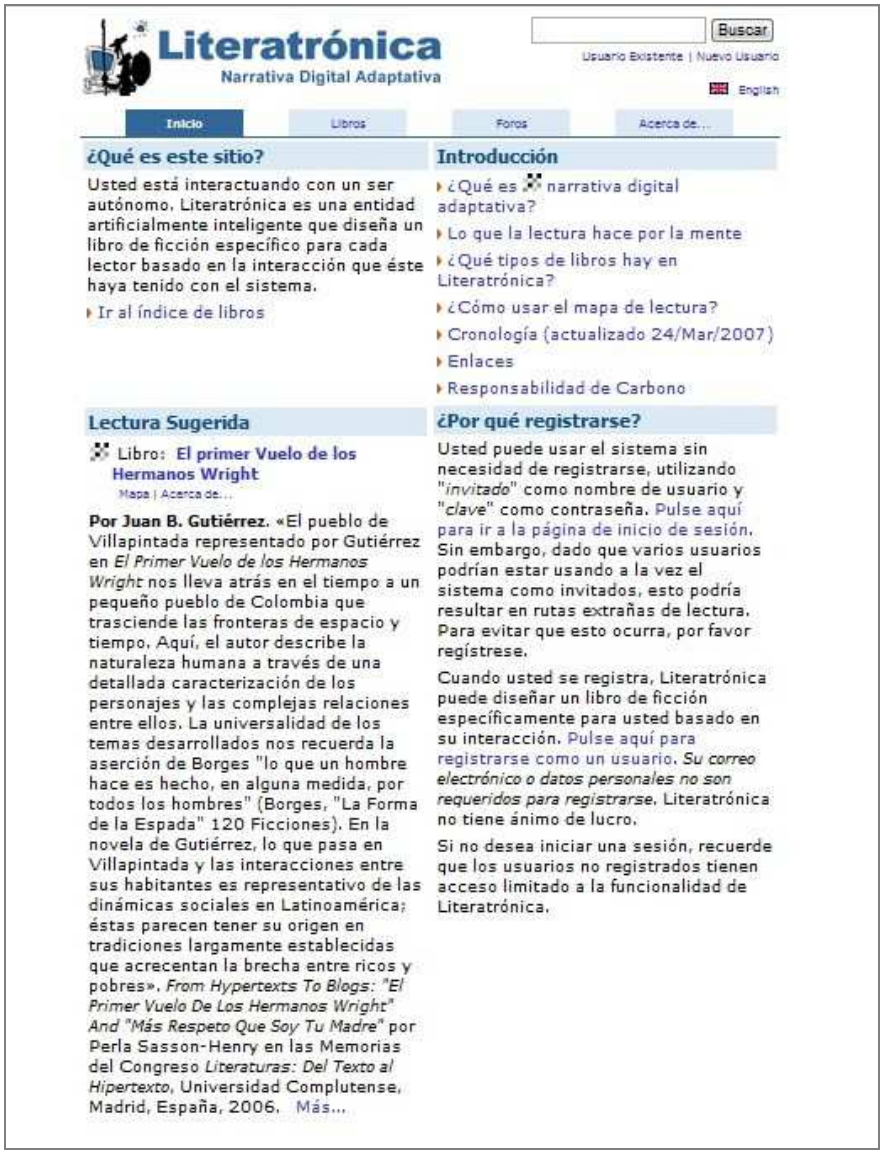
En España se desarrolló la *Wikinovela*, proyecto de Patricia Fernández y Santiago Pérez, catedráticos de la Universidad de Deusto (País Vasco), propuesta de creación hipertextual colectiva y multilingüe, que estuvo abierta al público entre el 24 de abril de 2006 y el 24 de julio de 2006, bajo estas condiciones de colaboración:

- Modificar el texto inicialmente propuesto por los autores
- Continuando cualquiera de los inicios propuestos
- Proponiendo ramificaciones del argumentos a través de la creación de enlaces

El resultado de este proyecto fue la congregación de varios narradores entusiastas que aportaron en el desarrollo de la novela y el ejercicio. Wikinovela es tal vez la experiencia de creación colectiva más relevante que existe hasta el momento.

En Colombia, los mayores aportes al tema de la creación de narrativa digital lo han hecho Juan B. Gutiérrez, Carlos Roberto Torres y Jaime Alejandro Rodríguez. El primero, ha trabajado desde mediados de los noventa con "la narrativa digital, el hipertexto y la narrativa digital adaptativa que se caracteriza por la presencia de un sistema de información o un motor de inteligencia artificial que actúa como elemento intermediario entre el autor y el lector" (Narratopedia, 2010). De esa forma nació la plataforma *Literatrónica*, de modelación matemática de contenidos de carácter literario. Así, esta plataforma:

> "*Busca una forma apropiada de expresión para la literatura a través de Internet y, 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 este 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 este haya leído antes*" (Rodríguez, 2011:60)



Para acceder a Literatrónica consulte
http://www.literatronica.net/src/Initium.aspx?lng=HISPANIA&opus=11&pagina=1&nuntius=&artifex=

Ilustración 4: Home de Literatrónica

La apuesta de esta plataforma es generar historias a partir de la interacción con el lector, esto quiere decir, que se parte de una historia que ya existe, que fue creada por un autor y que puede ser leída de diferentes formas por el lector, ya sea de manera lineal o aleatoria. Este recorrido de lectura se incluye como un nuevo campo en la base de datos que soporta la plataforma, de manera que propone caminos de lectura a seguir, ya sea el que inicialmente determinó el autor, u otro, almacenado en su base de datos. El resultado de este ejercicio, es que cada lector tiene un libro único, y este sólo es posible en la plataforma, no en el impreso.

Carlos Roberto Torres desarrolló el proyecto caminandobogotá.net, un ejercicio experimental de diseño y narración multimodal, en el que integra imagen, animación y sonido. El usuario de esta plataforma es una especie de ***Flaneur*** que recorre las calles de Bogotá a través de diferentes narraciones que se encuentran allí, por ejemplo puede acceder a videos, grafitis y otras narraciones desde las cuales se puede contar y recorrer la ciudad. Además, la plataforma ofrece un espacio para que los usuarios plasmen su ciudad a través de un grafiti.

Ilustración 5: Grafiti hecho en la plataforma caminandobogota.net

Jaime Alejandro Rodríguez ha contribuido al tema con dos proyectos, Gabriela Infinita y Golpe de Gracia. La primera nació como novela tradicional, luego se modificó a través del uso del hipertexto y finalmente se publicó como una hipermedia, donde el uso de audio, video, animaciones e infografías son indispensables en la arquitectura del relato.

> "*La historia comienza situando a Gabriela, el personaje que sirve de enlace entre las diferentes partes de la novela, vagando por las calles destrozadas de Santa Fé de Bogotá. La historia de Federico y Gabriela, por un lado, del compromiso político de Federico por otro, y de las personas atrapadas con Gabriela en un edificio bombardeado son tres momentos clave en una novela llena de ellos. Pero hay mucho más,*

> *porque Gabriela infinita es ante todo la novela de una generación colombiana, la que hoy anda por la cuarentena, atrapados entre los sueños de los sesenta y el doloroso "despertar" de los ochenta. Por eso la novela no se articula en torno a una voz única, sino que hay muchas, voces personales mezcladas con ecos históricos, políticos, literarios, música que marcó una época y amores apasionados por ideas y por personas. Voces que se cruzan, se buscan y a veces rebotan en la pared del monólogo. La hipernovela se cuenta desde el presente, en un tono de nostalgia crítica y desengaño que cuestiona todo lo que se creyó en la juventud."* (Pajares, 1999).

Golpe de Gracia, es una obra hipermedial interactiva, que combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación. La historia se centra en un personaje que es atacado y "casi muere". El reto que se le propone al lector es escoger el camino que le permita recoger las pistas necesarias para entender por qué y quién atacó al personaje principal. Para lograrlo, el lector puede navegar por "tres mundos narrativos: Cadáver exquisito, Línea mortal y Muerte digital"; y por cuatro "salas de profundización: juegos, lectura, estudio, construcción". En estos espacios se proponen diversos grados de interacción, que van desde la tomas de decisiones para realizar los recorridos hasta la construcción colectiva de texto, pasando por la participación en varios juegos interactivos.

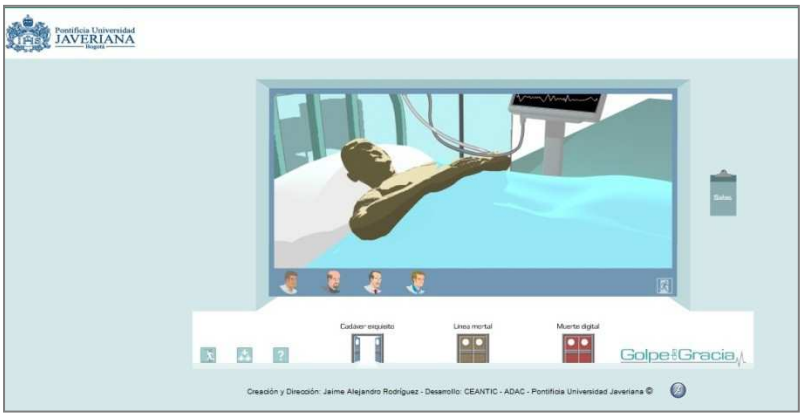
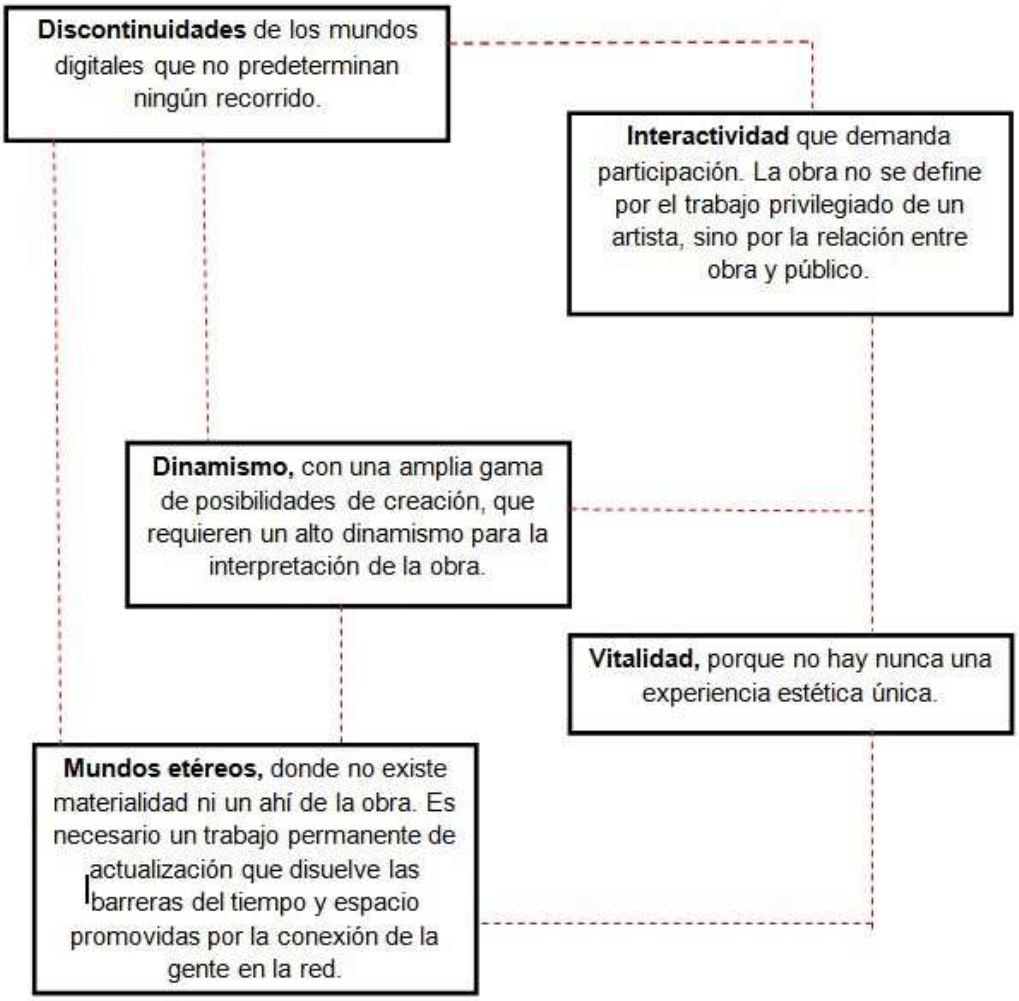


Ilustración 6: Home de Golpe de Gracia

Todos los ejemplos citados y la caracterización inicial de Borràs Castanyer, esbozan algunos de los elementos que pueden definir la creación y la producción de la narrativa digital. No obstante, es importante señalar cuáles son las características básicas que la componen, y de esa forma sentar las bases para su análisis.

De narraciones digitales: formas y conceptos

Desde los nacientes estudios de Internet y de la hipertextualidad, la narrativa digital ha sido definida por diferentes teóricos, el primero de ellos, Steven Holtzman (1997) propones seis elementos que constituyen una estética digital:



Por otro lado, Marie Laure Ryan, Janeth Murray y Espen Aarseth han identificado una serie de elementos esenciales en la creación de este tipo de narrativas, como son:

Movilidad textual: relacionada con la navegación, el autor crea contenidos electrónicos basados en la sucesión de acontecimientos, de manera que no sólo se ocupa de producir el texto, sino determinar los posibles recorridos.

Argumento multiforme: Murray lo asocia con un sistema de generación de historias, es decir, a una colección de fragmentos textuales y reglas combinatorias que generan significado narrativo cada vez que se pone en marcha.

Retórica hipermedial: definida como la capacidad de integrar y hacer converger elementos textuales y no textuales, es decir, multimodales, que hacen posible el acceso no secuencial mediante la interactividad del usuario.

Alta multimodalidad: uso de diversidad de soportes integrados: texto, imágenes, animaciones, audio y video.

Desplazamiento: técnica que rompe el significado convencional al presentar un episodio junto a otro, sin dejar que el usuario pueda suponer una relación.

Fragmentación: disposición del discurso en diferentes lexías unidas por enlaces.

Narraciones por acumulación: representa la red, la estructura típica del hipertexto literario, que permite que existan circuitos.

Obsolescencia: en la narrativa digital no hay tiempos de conjugación, sólo existe el presente, la actualidad, la puesta en movimiento del arte, esto es, su actualización.

Sin final: “La conclusión es en cualquier obra de ficción algo sospechoso, aunque aquí esto se hace explícito. Cuando la historia ya no avance o cuando de vueltas o cuando se canse usted de caminos, la experiencia de la lectura termina” (Michael Joyce, 2006). Es decir, que en un entorno digital el fin del relato no está determinado por el fin del argumento o el fin físico de la obra, por el contrario, queda abierta la posibilidad de empezar de nuevo, experimentar, cambiar, releer y volver sobre los pasos sin el dolor de un final.

Transformación: el lector asume las indicaciones que le plantea la narración desde la perspectiva de lo mutable, esto es, las configuraciones que hace en la medida en que accede a los múltiples trayectos planteados por la narración.

Inmersión: Ryan la define como la experiencia corpórea donde es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual en relación con la experiencia estética. Rescata tres componentes constitutivos de esta experiencia: espacio, tiempo y emoción, y los relaciona con los tres elementos básicos de la narrativa: el escenario, los argumentos y los personajes, para explicar por qué el destino de los personajes o el suspenso de una situación genera reacciones físicas o emocionales tangibles en el lector, que potencian su participación en los entornos virtuales y que generan la **interacción**, propiciando lo colaborativo y en un alto grado lo creativo.

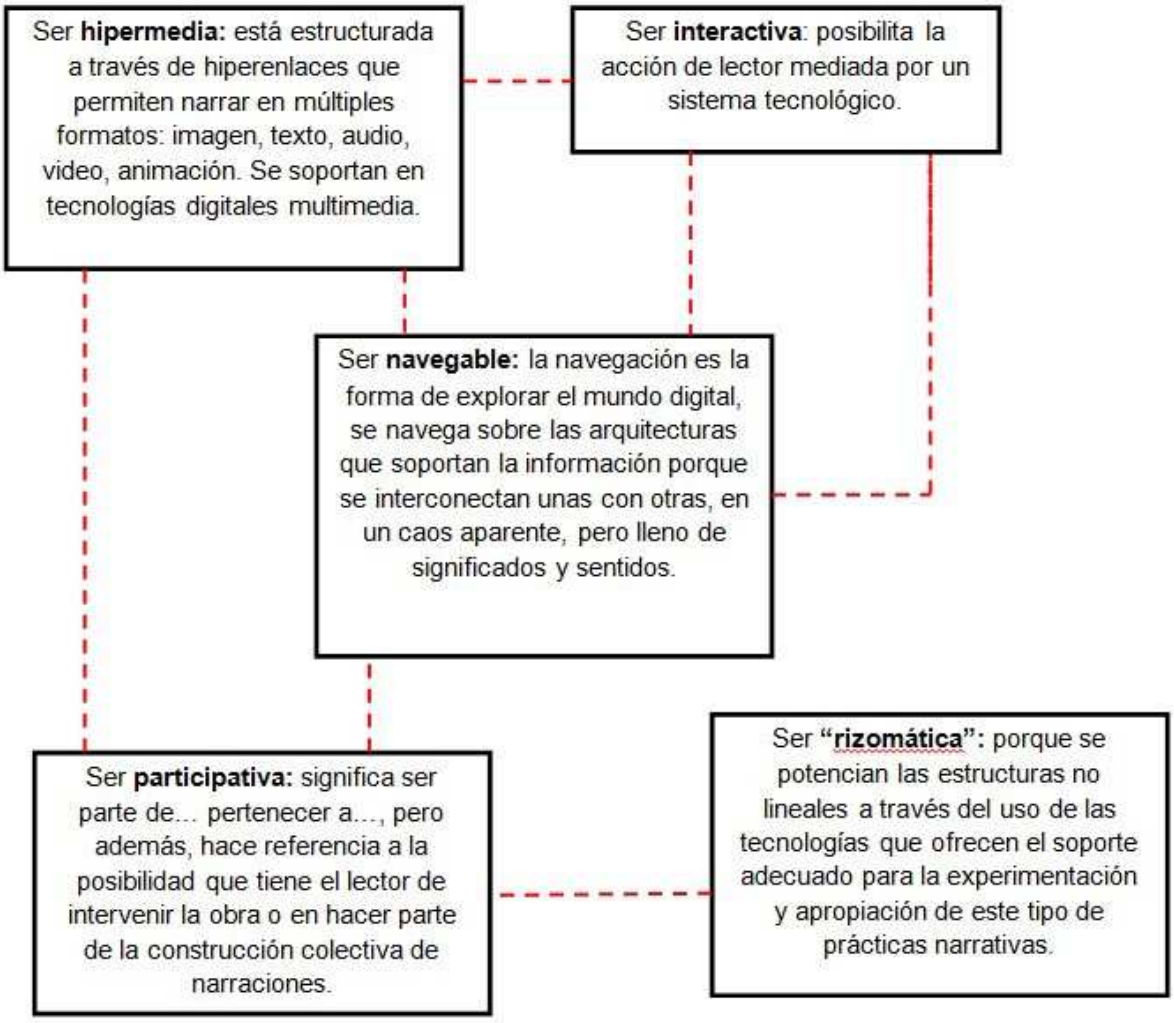
Interactividad: uno de los presupuestos más importantes de las nuevas narrativas es la reconfiguración del lector que pasa a ser co-autor en la medida en que ejerce su potencial creativo, cuando decide, sobre las líneas narrativas y los personajes.

Al respecto Janeth Murray (1999) establece una diferencia entre realidad virtual y mundo real: la interactividad. Ésta utiliza el clic, los enlaces, los iconos o las palabras como medio de acción, mientras que en la realidad las actuaciones están mediadas por el cuerpo. La “participación corpórea en la realidad virtual es la que crea el mundo, de la misma manera en que se puede decir que nuestras actuaciones en el mundo recrean la realidad. Así, el lenguaje deberá convertirse en un gesto, una forma corporal de estar en el mundo”.

El tema de la interactividad es abordado por Ryan en dos niveles: el primero, lo constituye el medio o soporte tecnológico, el segundo es intrínseco a la obra misma. También identifica una tipología de interactividad a partir de la libertad que proporcionan al usuario y del grado de intencionalidad de sus intervenciones. La autora destaca la interactividad selectiva, en la que el usuario realiza una acción deliberada pero no puede prever las consecuencias de sus acciones. Pero sin duda, la que más nos interesa desde el punto de vista de la creación colectiva es la fase de la interactividad productiva que implica plena participación de un usuario en la escritura del texto, para participar en un diálogo o interpretar papeles. Desde la perspectiva del autor el formato interactivo puede buscar, al decir de Ryan (2006), efectos como controlar el progreso del lector en el descubrimiento de los hechos, proponer y dejar que el lector explore versiones alternativas de un núcleo de hechos razonablemente sólidos, proponer y dejar que el lector explore muchos posibles futuros para el mundo textual, sugerir relaciones analógicas entre segmentos, permitir al usuario ampliar determinadas pantallas o pasajes y observarlos más de cerca, para interrumpir el discurrir de la narración o para proporcionar contexto.

El rizoma es un concepto, que describe de manera visual las potencialidades del hipertexto, pero al mismo tiempo es una forma de percibir las prácticas narrativas y las necesidades de expresión de los narradores, ya que no hay voces únicas y autorizadas, como tampoco hay obras que gocen de una única autoría. "En contraste con los sistemas centrados (incluso policéntricos) en modos jerárquicos de comunicación y senderos preestablecidos, el rizoma es un sistema acentrado, no jerárquico, no significante, sin una memoria general y sin memoria organizadora" (Landow, 2009: 95). A partir de esa descripción podemos decir que el rizoma no tiene ni principio ni fin y los nudos de los que está compuesto se pueden convertir en centros que explotan nuevas ramificaciones, esa es la idea central en la que se soporta la producción de la narrativa digital. Superación de la linealidad y apertura para la introducción de términos como enlace, conexión, trayectos y tramas, que son las cualidades constitutivas de la nueva textualidad.

En conclusión, se puede decir que la narrativa digital se caracteriza por[1]:



[1] Este esquema se inspiró en la presentación Narrativa digital: concepto y práctica, disponible en: prezi.com/rjyfluqzbsdr/narrativa-digital-concepto-y-practica

2. Andante

Narratopedia para empezar…

Contar cómo me encontré con *Narratopedia*, es tal vez remontarme a mis lecturas adolescentes, lecturas que se debatían entre los collages literarios de Cortázar, la literatura fantástica de Calvino, las aventuras de *Calabozos y Dragones* y la serie *Elige tu propia aventura.*

Más tarde entendí por qué esos libros, *Rayuela, El castillo de los destinos cruzados,* los calabozos y las aventuras, llamaban fuertemente mi atención; la importancia que sus escritores dan al lector, ese interlocutor que se encuentra al frente de la página, que soy yo y usted, que pasa largas horas disfrutando de un libro en el sofá de su casa o, como en una postal de la modernidad, sentado en medio de la inmensidad de una solitaria biblioteca, tomando apuntes y meditando sobre las palabras que encuentra en gordos volúmenes. Herederos de las vanguardias literarias, Cortázar y Calvino sintieron la necesidad de explorar en su narrativa, ir más allá de la forma tradicional de contar y apelar al lector, ese sujeto aparentemente pasivo con el que establecían una relación en la ausencia.

Rayuela reivindica la importancia del lector y hasta cierta forma lo empuja a una actividad y protagonismo negado por la novela clásica en la que éste era llevado por la linealidad de una historia en la que lo más importante era «lo que pasaría al final». En *Rayuela* el argumento no importa o sólo importa en tanto es el escenario en que los personajes habitan y se desenvuelven, en una libre y profunda vitalidad que el autor les otorga y de la que él mismo dice no hacerse responsable.

http://es.wikipedia.org/wiki/Rayuela_(novela)

Tablero de dirección

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a elegir una de las dos posibilidades siguientes:

El primer libro se deja leer en forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra *Fin*. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. En caso de confusión u olvido, bastará consultar la lista siguiente:

73-1-2-116-3-84-4-71-5-81-74-6-7-8-93-68-9-104-10-65-11-136-12-106-13-115-14-114-117-15-120-16-137-17-97-18-153-19-90-20-126-21-79-22-62-23-124-128-24-134-25-141-60-26-109-27-28-130-151-152-143-100-76-101-144-92-103-108-64-155-123-145-122-112-154-85-150-95-146-29-107-113-30-57-70-147-31-32-132-61-33-67-83-142-34-87-105-96-94-91-82-99-35-121-36-37-98-38-39-86-78-40-59-41-148-42-75-43-125-44-102-45-80-46-47-110-48-111-49-118-50-119-51-69-52-89-53-66-149-54-129-139-133-140-138-127-56-135-63-88-72-77-131-58-131-

Con objeto de facilitar la rápida ubicación de los capítulos, la numeración se va repitiendo en lo alto de las páginas correspondientes a cada uno de ellos.

Rayuela, Julio Cortázar. Editorial Cátedra, Madrid, 2004. Pág. 111.

Por esa misma época, en 1974, Gary Gygax y Dave Arneson, crearon el primer juego del rol, *Dungeons & Dragons,* cuyo texto fue publicado primero en Estados Unidos y luego rápidamente traducido a varios idiomas. Gygax y Anerson pusieron en manos de los lectores un libro que abiertamente les daba la posibilidad de escoger los caminos a seguir en la narración, la posibilidad de interactuar con la obra y manipular su lectura.

En 1979, la editorial Batam Book publicó el primer ejemplar de la serie *Elige tu propia aventura*, que fue conocida como hiperficción explorativa o "libros juego", en los que el lector tienen la posibilidad de tomar decisiones sobre la forma de actuar de los personajes y modifica el transcurso de la historia

Rayuela, popularmente conocida por su capítulo siete…*toco tú boca, con un dedo toco el borde de tú boca, voy dibujándola como si saliera de mi mano, como si primera vez tú boca se entreabriera, y me basta cerrar los ojos para deshacerlo todo y recomenzar…*[2] (Cortázar, 2008)*,* fue publicada en 1963. Calificada de transgresora, revolucionaria y hasta de antinovela es más que la historia de amor entre Horacio Oliveira y la Maga, *Rayuela* traspasó los límites impuestos por la novela moderna, se olvidó de la linealidad, fragmentando la vida de los personajes y convirtiendo el lenguaje en protagonista. En ella, el lector, pasó de ser testigo a

[2] Utilizo el adjetivo de popular para calificar la novela de Cortázar por una situación personal. Recuerdo que en mi adolescencia, mis compañeros utilizaban este capítulo como una estrategia de enamoramiento, así que entre las mujeres de mi generación Cortázar y *Rayuela* se reducían, lastimosamente, a este pasaje.

cómplice, de pasivo a lector activo, sus decisiones afectaban la historia, sus decisiones marcaban su propia lectura, su propio recorrido, que antes, estaba predeterminado.

La novela se puede leer de manera tradicional, siguiendo el orden numérico y de capítulos, pero Cortázar también propone en la **Tabla de dirección,** que presenta al comienzo de su libro, una forma alternativa de lectura, donde el orden regular de los capítulos y las páginas es alterado por uno que recurre a los saltos, a los avances y los retrocesos. De esta forma, la literatura se olvidó de la linealidad y el lector, también. Esta segunda lectura desacralizaba el orden y la forma tradicional de leer, convirtiendo los capítulos en una suerte de ojal, que ajustan a cualquier botón.

Hoy *Rayuela* sigue siendo un ícono, del que Saúl Yurkievich, asegura que es el resultado de experimentaciones, de la combinación de fragmentos, “un collage que se inspiró en los intentos inaugurales de Apollinaire y de la difusión de la estética de lo inacabado, fragmentario y discontinuo a la que responden varios de los libros mayores de la vanguardia hispanoamericana como Ecuatorial y Altazor de Vicente Huidobro y Trilce de Cesar Vallejo”. (Yurkievich, 1994:109).

Rayuela es la novela juego, donde el lector es el que impone las reglas, encuentra los fragmentos y los une, de esta forma se convierte en el compañero, en el coautor de la obra que el escritor argentino anhelaba y esperaba encontrar con sus libros.

Italo Calvino por su parte, se interesó por explorar con las estructuras narrativas y del lenguaje. En *El castillo de los destinos cruzados* la narración esta soportada en las cartas del tarot, cada tirada constituye una narración a partir de la cual se puede conocer la vida de los protagonistas, que han perdido su voz. La novela va describiendo a los personajes y sus historias a partir de la carta que por azar fue seleccionada.

Al igual que el lenguaje glíglico del capítulo 68 de *Rayuela,* en esta novela, las cartas se convierten en un lenguaje cifrado que exige del lector más que una lectura.

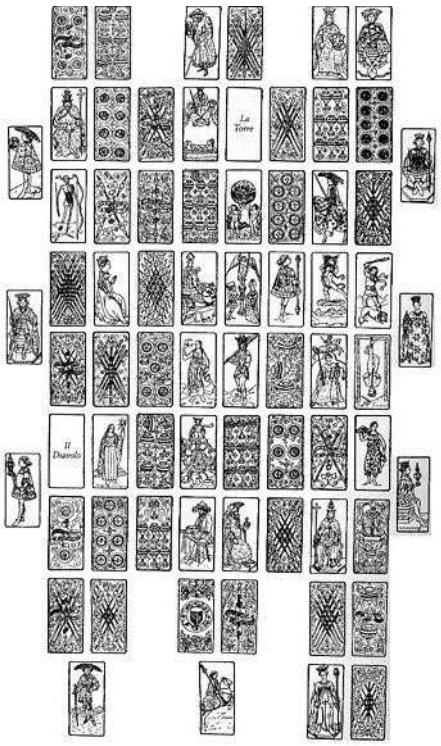
El glíglico es un lenguaje creado por Julio Cortázar y presente en su novela Rayuela, cuyo capítulo 68, que evoca una escena erótica, está completamente escrito en él. Se trata de un lenguaje musical que se interpreta como un juego, además de ser un lenguaje exclusivo, compartido por los enamorados, que los aísla del resto del mundo. El glíglico tiene la misma sintaxis y morfología que el español, usando palabras normales con otras inventadas pero reconocibles como sustantivos o verbos, y puntuando correctamente las frases.

http://es.wikipedia.org/wiki/Gl%C3%ADglico

"La idea de usar las cartas de Tarot como una máquina narrativa combinatoria me la dio Paolo Fabbri, quien en un seminario de 1968 sobre las estructuras del relato presentó una ponencia sobre *el relato de la cartomancia y el lenguaje de los emblemas*, indica Calvino, el significado de cada carta depende del lugar que ocupa en la sucesión de cartas que le preceden y la siguen. Cartas reunidas al azar producen una historia en la cual se puede reconocer un sentido. Como un crucigrama hecho con figuras y no con letras*."* (Sociedad lunar. Literatura expandida).

En este caso, el lector participa del juego de azar, juego que configura una estructura alternativa de narración, y dota de nuevos sentidos la lectura. Esta novela es resultado de las inquietudes y reflexiones del autor, que en uno de sus ensayos sobre literatura afirmó que:

> "*En todas las épocas y las sociedades, una vez establecido un determinado canon estético, un modo determinado de interpretar el mundo, una determinada escala de valores morales y sociales, la literatura puede perpetuarse a sí misma mediante sucesivas confirmaciones y algunas actualizaciones y profundizaciones. Pero a nosotros nos interesa otra posibilidad de la literatura: la de poner en discusión la escala de valores y el código de los significados establecidos."* (Calvino, 1995:181).



En el prólogo de la novela el autor indica que utilizó la baraja pintada por Bonifacio Bembo para los duques de Milán en el siglo XV. Para el caso de la segunda parte, *La taberna de los destinos cruzados,* utilizó una baraja de tarot de Marsella.

Ilustración 7: Baraja pintada por Bonifacio Bembo

De manera que los *Castillos* representa un esfuerzo por romper con los códigos establecidos, por experimentar hasta qué punto las palabras podían combinarse unas con otras, generar nuevos significados y sentidos, y obtener una explicación del mundo partiendo de una nueva forma de narración.

Alejados de los grandes cánones literarios, y con un interés más lúdico y porque no, comercial, Gygax y Anerson estructuraron el primer juego de rol, y la publicación de su historia en forma de libro se convirtió en expresión de las nuevas propuestas narrativas que se soportan actualmente en plataformas web. En esta serie de libros, se tenían muchas más de dos posibilidades de leer la historia, como en *Rayuela,* la lectura se multiplicaba en muchas posibilidades,

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol»
de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramatúrgica.

http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_rol

dependiendo de la decisión de lector o el jugador. Aún más importante, estos libros posibilitaron la creación de nuevas historias, cómo si *Calabozos y Dragones* fuera el primer núcleo de la estructura rizomatica que se multiplicaría en las mesas, casas y encuentros de jugadores alrededor del mundo.

Con estas lecturas encontré dos puntos clave que marcaron mi búsqueda y que encontraron en Narratopedia un lugar de realización, funcionamiento e interrogación:

1. Las nuevas posibilidades narrativas a partir de la experimentación con estructuras alternativas, uso de herramientas diferentes a la palabra y la mutación que ha sufrido la narración a raíz del contacto con las tecnologías.
2. El nuevo papel adquirido por el lector, que a partir de las facilidades ofrecidas por la tecnología puede ser productor de sus propias narraciones, sin necesidad de la intervención de otros.

Las dos se ocupan por aquello que Barthes llamó **escribir la lectura,** reflexionar sobre lo que sucede cuando leemos y sobre todo, cuando la lectura hace parte indispensable de los nuevos usos que se da a la tecnología y las nuevas formas de narrar.

Michel de Certau concibe a los lectores como viajeros “fundadores de un lugar propio, herederos de los labradores de antaño pero en el terreno del lenguaje, cavadores de pozos y constructores de casas, los lectores son viajeros, circulan por tierras ajenas, nómadas dedicados a la caza furtiva en campos que no han escrito, arrebatando los bienes de Egipto para gozar de ellos”. De manera que los lectores navegamos sobre el mar de los cambios, de las tensiones y las experiencias; desde las cuales inauguramos prácticas que nos determinan y transforman nuestra relación con el entorno, desde la cuales fundamos significaciones.

Para de Certeau, la lectura no está inscrita en el texto, ya que éste no evidencia los cambios que se dan en las prácticas, las relaciones sociales y las tensiones políticas y económicas de una cultura. Si bien, entiende que en principio su producción tiene que ver con los intereses y las necesidades de los productores, cuestiona la idea de que los lectores no pueden ser activos ante la recepción de los textos, que para él, se han

convertido en formas de naturalizar estructuras de poder, discursos hegemónicos y modelos únicos de significación.

De Certeau le otorga existencia al texto, en la medida que éste cuenta con un lector que lo dota de significación, sólo así se puede establecer una relación activa, donde el lector más allá de recibir formas acabadas e incuestionables, otorga nuevos significados al texto en la medida que genera nuevas dinámicas con él. Es decir, que los cambios en la práctica de la lectura y en el rol de lector, no sólo están mediados por los avances tecnológicos y las transformaciones sociales, sino por las nuevas dinámicas que generan en la gente y los nuevos sentidos que configuran. No se puede abordar los textos como elementos acabados y muchos menos las prácticas de lectura como únicas e inmutables; los usos y significaciones son producto del encuentro del mundo del texto, con el mundo del lector, así surgen diferentes modos de leer, diferentes relaciones con lo escrito, diferentes competencias y por supuesto, diferentes tipos de lectores.

Las reflexiones de Certeau son un excelente antecedente para abordar la plataforma digital Narratopedia, y abordar los cambios en la manera como se crea, circula y recibe la narración.

¿Qué es Narratopedia?

Descubrí *Narratopedia* en el 2007, en esos días estaba interesada por las transformaciones que se habían dado en las prácticas de la lectura y la escritura en relación con los avances tecnológicos y los cambios culturales, sociales y económicos de los últimos años; un tema amplío, debo admitirlo, pero que me hizo tropezar con la plataforma. En sus inicios, Narratopedia era una plataforma weblog que buscaba que sus usuarios contarán sus *"historias mediante diversos formatos (palabras, imágenes, animaciones, videos, fotografías, audio".* La idea inicial era crear un espacio para narradores deseosos de publicar sus historias, pero con un añadido; además de publicar, los usuarios tenían la opción de formar una comunidad para compartir historias, comentarlas y si se animaban, continuarlas. Así, comenzó *Narratopedia*:

Ilustración 8: Home Narratopedia, primera versión

Uno de los primeros objetivos de la plataforma era formar una red global de narradores en lengua española, proporcionándoles herramientas técnicas para la publicación en Internet de relatos sustentados en diversos formatos. Narratopedia entendía el trabajo de la creación narrativa como "un ejercicio discursivo que hace uso de las nuevas morfologías digitales para comunicar interactivamente una historia".

Para lograrlo, ofrecía a los usuarios una serie de motivos para la narración, que buscaban la creación de historias y promover el uso de las diferentes herramientas, de

manera que en el espacio *Ciudad universitaria*, los usuarios podían publicar historias relacionadas con el entorno universitario que habitaban, recorrían y conocían. En *Crónicas de viajes*, los usuarios relataban experiencias de viaje, que no siempre eran físicas, *fotonarraciones*: pretendía fomentar la creación narrativa con imágenes que tuvieran la intención de contar algo y que dejarán atrás el estatuto de acompañamiento que se le ha otorgado a la imagen en la edición tradicional. *Graffinarraciones,* se apoyaba en una animación flash, donde el narrador personificaba a un transeúnte cualquiera que tenía en su mano un spray, herramienta que le servía para escribir frases o pensamientos en una pared. *Mudanza, narrando mi cuerpo, otras minificciones* y *videonarraciones*, eran las últimas categorías propuestas.

Jaime Alejandro Rodríguez, creador de la plataforma, califica esta primera fase como piloto y señala que los resultados obtenidos con la primera versión de Narratopedia le permitieron a él y su grupo de investigación entender las lógicas de interacción entre los primeros usuarios y entusiastas de la plataforma, además de, identificar las necesidades tecnológicas que se hacían evidentes en la medida que el uso de la plataforma aumentaba. Así habla Rodríguez cuando hace referencia al tipo de narraciones que se presentaban en esa primera Narratopedia:

> *"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 el 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 gráfico más como acompañamiento que como parte de la estructura narrativa. Se utilizan 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 se trata de fotografías que funcionan simplemente como adorno"* (Jaime Alejandro Rodríguez, 2011: 21).

Tal y como Rodríguez lo afirma, la mayoría de los usuarios publican historias donde el texto tiene la mayor relevancia y carga narrativa, mientras que las imágenes y el audio

se limitan a ser acompañamiento. Esta preferencia puede deberse al uso de una plataforma weblog, que privilegia las entradas o publicaciones textuales, organizadas de manera cronológica (de la más actual a la más antigua) y que limitan la inclusión de imágenes o audios.

Ilustración 9: Ejemplo de publicación

Sin embargo, también es posible pensar que más allá de una limitación tecnológica de la herramienta, la preferencia de los usuarios por publicar textos se debe a una idea preconcebida que se tiene acerca de la creación literaria, donde la linealidad, el límite y las estructuras totalizantes son las reinas, a eso le podemos sumar la falta de conocimiento y práctica con las herramientas que ofrecen este tipo de plataformas, de manera que no representan una oportunidad al momento de narrar alternativamente.

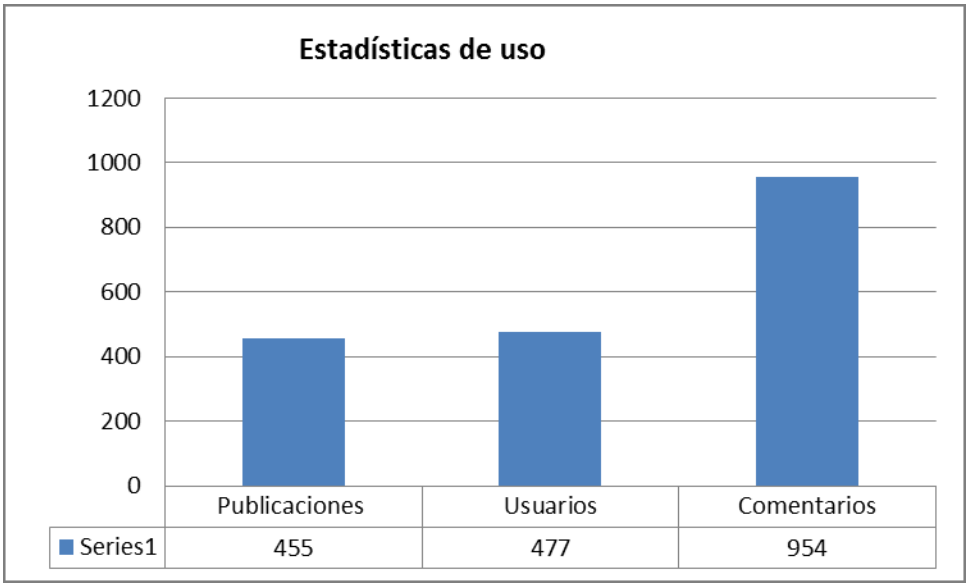


Ilustración 10: Gráfica de estadísticas de uso

Este gráfico visualiza algunas cifras tomadas de la plataforma[3], que evidencian la importancia que tienen los comentarios en relación con las publicaciones, esto se debe a que en sus inicios la plataforma contó con la colaboración de un grupo de estudiantes de literatura, que conformaron un "consejo editorial" encargado de comentar cada una de las entradas y guiar a los usuarios en el desarrollo y mejoramiento de sus publicaciones. Esta tarea fue asumida poco a poco por algunos de los usuarios que estaban más interesados por comentar lo que sucedía en la plataforma y no tanto en publicar sus propias narraciones. Paulatinamente el grupo de estudiantes desapareció y la dinámica de contribuciones recayó únicamente en la comunidad de usuarios de la plataforma. De otra parte, estas cifras muestran la potencialidad que tienen este tipo de herramientas a la hora de conformar comunidades, que era uno de los objetivos del proyecto y que en esta primera versión de *Narratopedia,* cobró mucha importancia.

Del blog a mundo artístico virtual

Hemos nombrado, junto a Michel Authier, cosmopedia a un nuevo tipo de organización de los conocimientos que reposa ampliamente en las posibilidades abiertas desde hace poco por la información para la representación y la gestión dinámica de conocimientos. Más que un texto de una sola dimensión, o incluso una red hipertextual, estamos frente a un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, la cosmopedia opone un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonidos, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etc.

En última instancia, la cosmopedia contiene tantas semióticas y tipos de representaciones como se puede encontrar en el mundo mismo, la cosmopedia implica los enunciados no discursivos.

Pierre Lévy

[3] Cifras tomas el 28 de abril de 2011. La primera plataforma *Narratopedia* está aún activa y se puede consultar a través en la siguiente dirección http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/

El proyecto *Narratopedia* hoy busca ser "una plataforma para la creación (colectiva) de contenidos digitales. Promueve dos grandes funcionalidades: el trabajo colaborativo y la publicación de entradas de diversa índole: texto, hipertexto, imagen, audio, vídeo, conversaciones, marcadores. Ofrece una poderosa herramienta de edición de hipermedias y referencia e ilustra otras herramientas de edición. Hace alianzas con colectivos que desarrollan actividades similares. Da cabida a grupos interesados en los aspectos técnicos de la publicación y la edición digital, el estudio de nuevos modos narrativos y las derivaciones educativas del fenómeno de la cibercultural*".* (Narratopedia).

Este cambio se convierte en la oportunidad para que el lector creador, soñado por Cortázar, se haga realidad. La plataforma como producto cibercultural, inserta en la web 2.0, mejor conocida como la web social, exige la figura del **presumidor,** nombre que le ha dado el teórico argentino Carlos Scolari a ese receptor con nuevos atributos, ese lector que además de descifrar, efectivamente tiene la posibilidad de crear e interactuar, posibilidad que en *Narratopedia* se potencia a partir de dos propuestas: el trabajo colaborativo y la producción de objetos digitales de narración.

> *"La primera está vinculada a los llamados espacios de interacción, que son espacios virtuales de encuentro de personas que comparten alguna actividad y necesitan de la comunicación virtual y de herramientas de interacción, 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".* (Jaime Alejandro Rodríguez, 2011: 22)

Los espacios que originalmente componen la plataforma son: narradores, investigadores, desarrolladores, diseñadores, pedagogos, críticos, herramientas y Narratopedia

social/cultural. La herramienta web[4] que soporta *Narratopedia* cuenta con dos características fundamentales: es integrada y emergente.

Ilustración 11: Ejemplo de espacio de diseñadores en la plataforma

Offray Luna, uno de los integrantes del grupo de trabajo de *Narratopedia* y que tuvo a cargo la reestructuración de la plataforma, integrada hace referencia*:*

> *"Al hecho de que en una sola plataforma tiene wikis, blogs, microblogs, depositorio de bockmarks, repositorios de archivos, de imágenes, videos, reproductores de esos medios, catalogadores con nubes de etiquetas, etiquetado social, comentarios para todos los objetos. Actualmente existen*

> software Cyn.in Community Edition, sistema de gestión de conocimiento de código abierto distribuido bajo la licencia Pública General (GNU) o GPL (General Public License), versión 3. Por tanto, el usuario es libre de usar el software colaborativo Cyn.in y modificarlo de acuerdo con la licencia. Si 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. (Jaime Alejandro Rodríguez, 2011, pág. 26

[4] Cyn.in, la información sobre la herramienta se puede encontrar en la siguiente dirección electrónica http://www.cynapse.com/cynin

> *plataformas que brindan una de esas cosas, la plataforma de wiki, la plataforma de… pero no había ninguna que nos brindará todo al tiempo, entonces la característica integrada quiere decir que es una única infraestructura de información que brinda toda esta funcionalidad"* (Luna, 2011).

Los usuarios pueden crear narraciones o entradas ya sea utilizando sólo una de las posibilidades que le brinda la plataforma o combinándolas en una sola publicación. Por otro lado, la característica emergente se refiere a la posibilidad que tienen los usuarios de modificar la estructura de la plataforma y crear nuevos espacios de interacción. Esta característica responde a las lógicas de la web, donde todos los productos están en constante construcción, además dota a la plataforma de un carácter interdisciplinar que evidencia su interés en fomentar, no sólo la creación, sino la reflexión crítica alrededor del tema de la Narrativa Digital. Cada uno de los usuarios puede aportar a partir de sus preocupaciones personales nuevos espacios de reflexión e interacción. Hoy se pueden identificar en la plataforma cuatros nodos de interés:

- Alcance académico: espera hacer una revisión del estado de la narrativa digital colectiva.
- Alcance social: consolidación de una comunidad unida a través de las facilidades de la red social.
- Alcance pedagógico: la plataforma busca que los narradores no sólo aprovechen las facilidades técnicas de la plataforma, sino que se potencie el aprendizaje colaborativo.
- Alcance crítico: integración de una comunidad de comentaristas y observadores críticos de los contenidos narrativos.

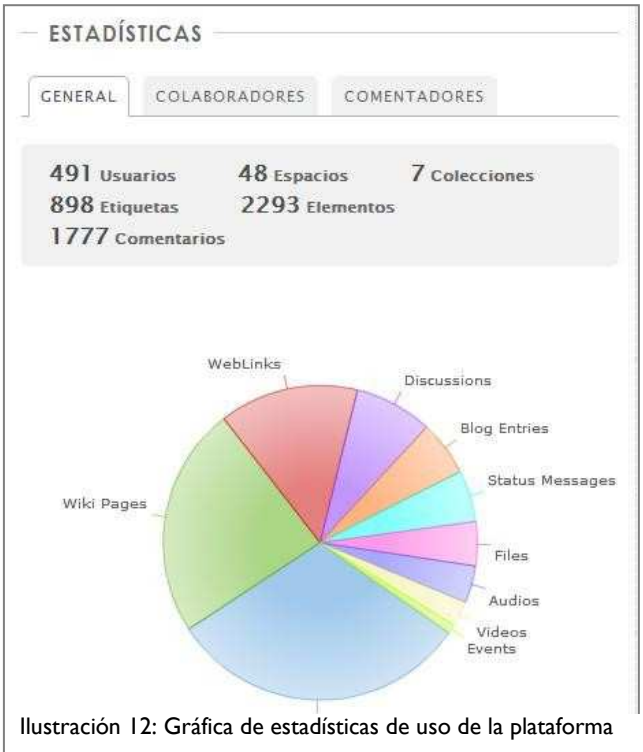


Ilustración 12: Gráfica de estadísticas de uso de la plataforma

Los resultados de esos espacios de interés se reflejan en las estadísticas que arroja la plataforma, ya que el proyecto está

interesado en hacer públicas sus tendencias de uso. Así que hasta el 22 de abril de 2011, *Narratopedia* contaba con 491 usuarios, 1.777 comentarios, 2.293 elementos, entre otros. La gráfica siguiente muestra la cifras de uso e interacción:
Como podemos ver en la imagen, hay un interés por conocer y generar estadísticas de uso de los colaboradores y los comentadores, los dos tipos de usuarios con los que cuenta *Narratopedia.*

Vale la pena destacar el número de comentarios y el número de elementos que alberga la plataforma. Un análisis más detallado sobre el uso efectivo de la plataforma ayuda a aclarar estos resultados.

Sumergirse en Narratopedia

El primer paso para participar de la plataforma es crear una cuenta de usuario, que no sólo permite ser parte de la comunidad, sino que abre la posibilidad de ser más que un transeúnte en la web, es la oportunidad de conocer a los usuarios de la plataforma, a través de sus entradas, comentar sus publicaciones, editar sí se quiere su trabajo y participar activamente del proyecto en curso.

Ilustración 13: Ejemplo de perfil

Con la idea de conocer el trabajo de los usuarios, sus textos (en el sentido amplio de la palabra), además del funcionamiento de la plataforma y la interacción que se da en ella, abrí una cuenta de usuario, ejercicio que me permitió observar las dinámicas y particularidades de la plataforma.

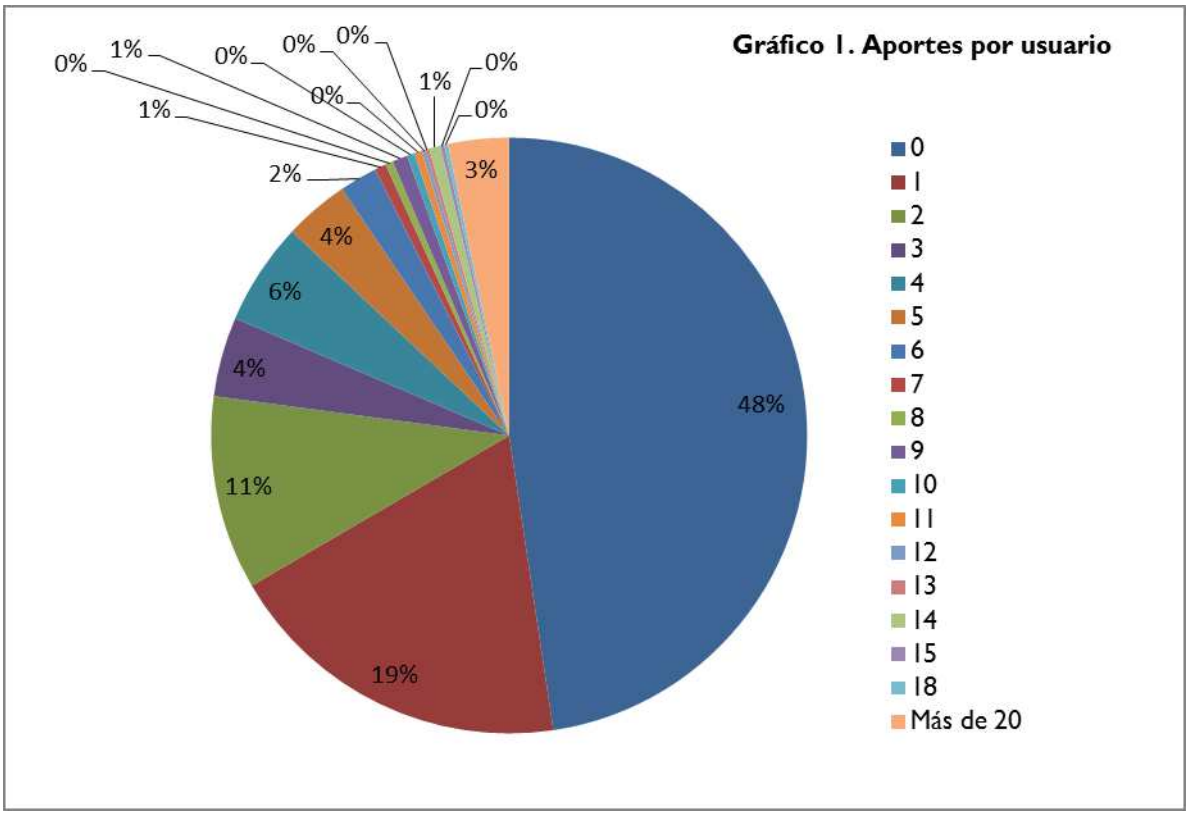


Ilustración 14: Gráfica de aportes por usuario

El 22 de abril de 2011, *Narratopedia* contaba con 491 usuarios, de los cuales, sólo un 3%, es decir 16 usuarios, contaban con más de 20 participaciones, como se evidencia en el gráfico 1. La gran mayoría, el 48% no cuenta con ninguna participación. En la imagen de estadísticas se muestra que la verdadera participación se da en un número reducido de usuarios, entre los que se destacan algunos de los miembros del equipo de trabajo de Narratopedia: jaimealejandro, offray, sergiop, jahir, JairoAntonioPerez.

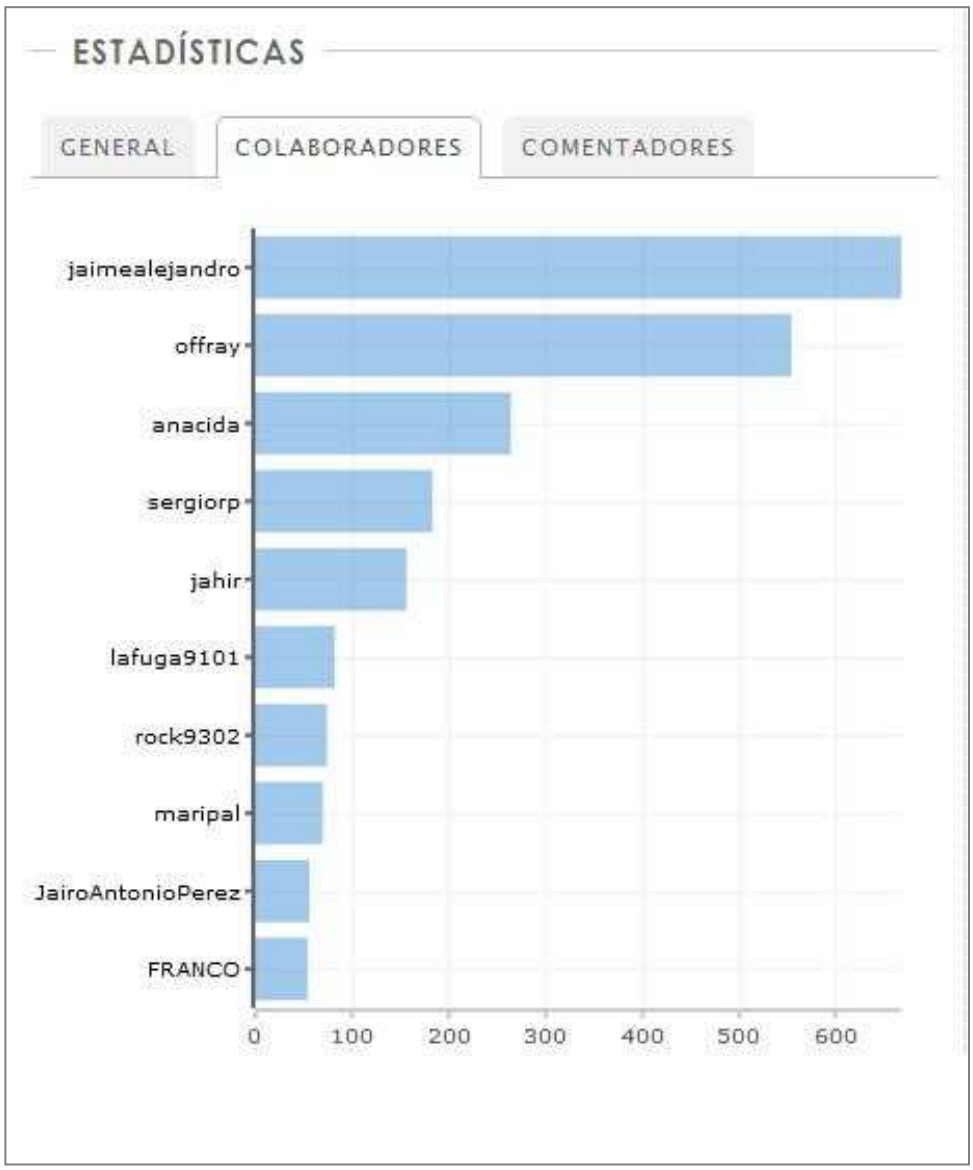


Ilustración 15: Gráfica de estadísticas de colaboradores

Otro porcentaje representativo es el de los usuarios que cuentan con uno o dos aportes en su perfil, 19% y 11% respectivamente, como indica el gráfico 1. Cada una de las entradas queda “posteada” con una fecha, y al revisar las entradas que se agrupan en esos porcentajes, se puede notar que fueron publicadas en una fecha, después de la cual el usuario no muestra más actividad.

Con respecto a las participaciones es importante aclarar que pueden ser de dos tipos, y en ese sentido también se pueden clasificar los usuarios. Por un lado, están aquellos más interesados en publicar, los colaboradores, su número de aportaciones es alto en

relación a los comentarios que hacen a otras publicaciones. Por otro lado, se encuentran usuarios con publicaciones muy bajas o nulas, pero con un número representativo de comentarios, es decir, los comentaristas.

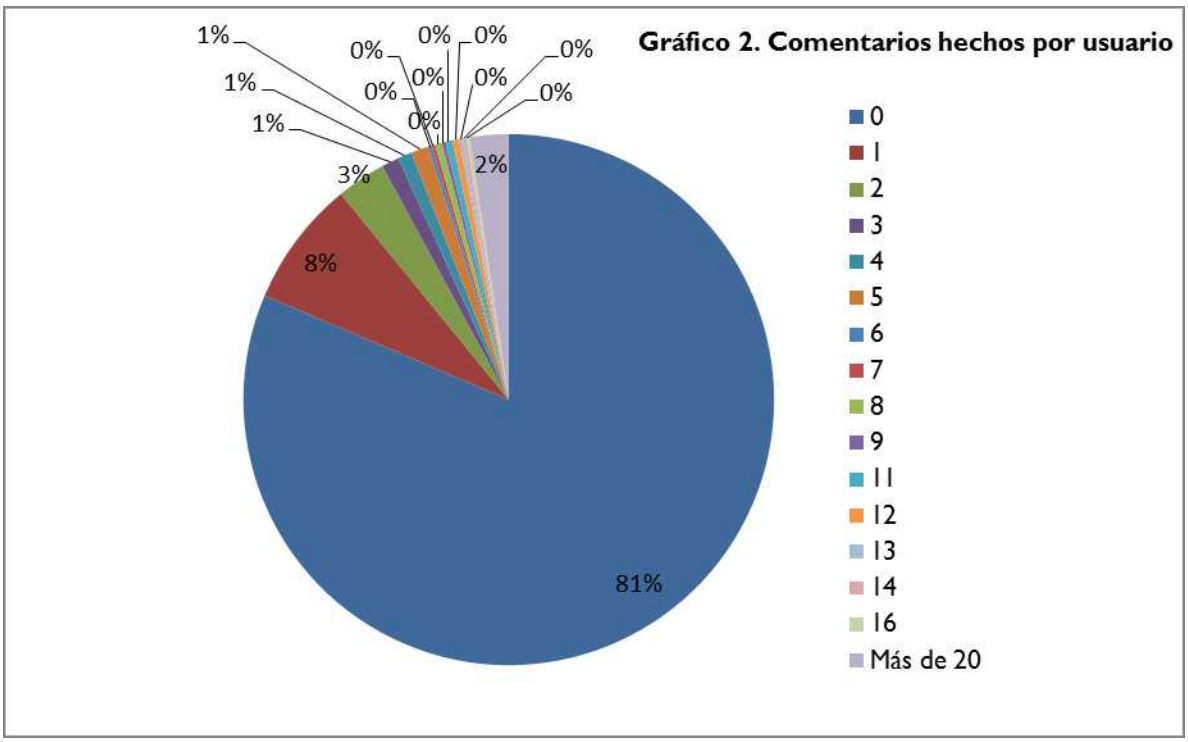


Ilustración 16: Gráfica de comentarios hechos por los usuarios

En el gráfico 2, la mayoría arrolladora es la de los usuarios que no han hecho ningún tipo de comentario, el 81%, es decir 381 usuarios. Para poder interpretar esta gráfica quisiera recordar uno de los postulados bajo los cuales *Narratopedia* cobra forma:

> "*la creación colectiva, expresión máxima de la interactividad participativa, con la que se pretende abandonar los viejos esquemas de creación autoral para dar vía libre a 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".* (Jaime Alejandro Rodríguez, 2011: 12).

Lamentablemente la premisa de que **las obras de la cultura digital ya no se construyen de manera individual, sino colectiva,** apenas parece tener eco entre los usuarios de Narratopedia. El 13%, es decir 46 de los usuarios, se preocupan por comentar de manera activa y permanente las publicaciones que a diario se dan en la plataforma, pero de estos comentarios muy pocos buscan convertirse en continuaciones de las historias propuestas, comulgando de esta forma con la idea de la creación colectiva. Por el contrario, se limitan a pequeñas correcciones o comentarios interpretativos, pero no de tipo creativo.

Ilustración 17: Ejemplo de comentarios

La plataforma permite, además de comentar las entradas, votar para hacerlas las más populares e incluso calificarlas con cara triste o feliz, calificación que depende más del gusto de los votantes que de criterios estéticos literarios. De forma que los comentarios que puede recibir una entrada, depende en gran parte de la popularidad que logre. Así, es posible encontrar publicaciones muy comentadas y muy votadas, como también se pueden ver algunas que pasan inadvertidas. En el gráfico 3 se evidencia el porcentaje de aportes con los que cuenta cada uno de los usuarios de la plataforma.

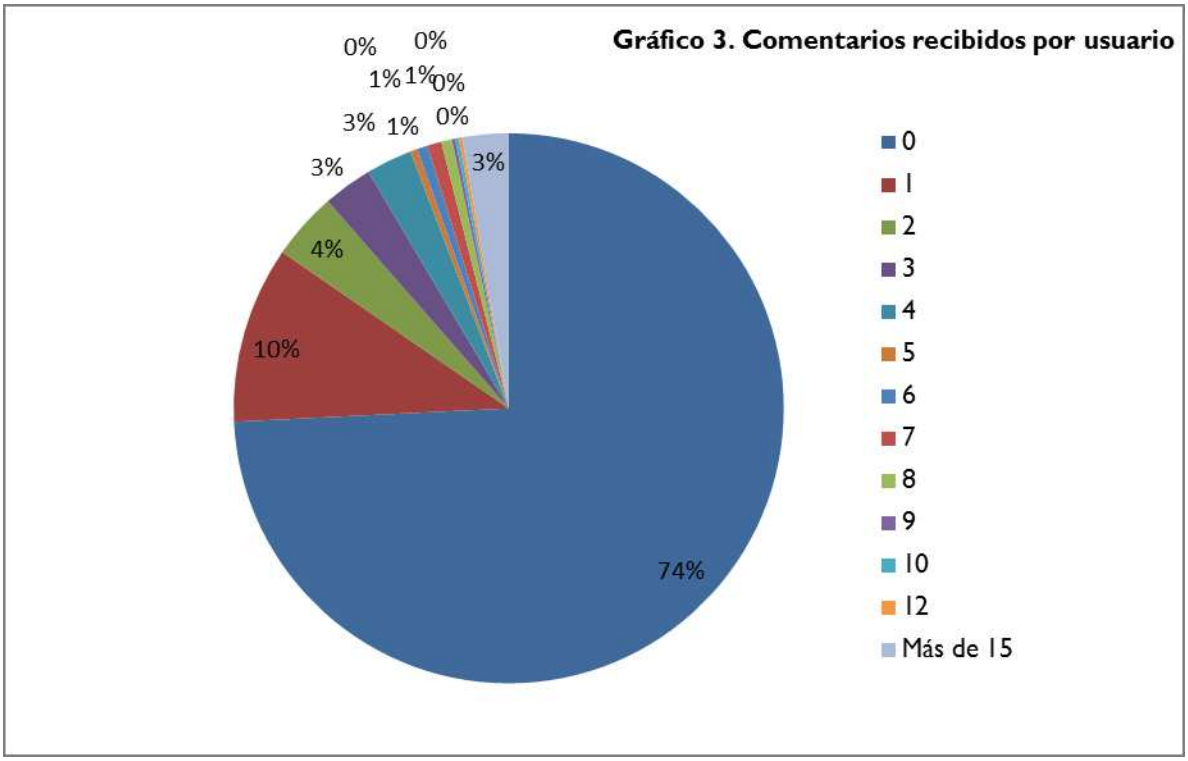


Ilustración 18: Gráfica de comentarios recibidos por usuarios

El 74% de los usuarios, es decir 357, no ha recibido ningún comentario. Pero es necesario tener en cuenta que 231 de los usuarios inscritos en la plataforma no han publicado nunca y por ende, no pueden recibir ningún comentario. Por otro lado, este bajo porcentaje de comentarios recibidos demuestra que la idea del comentario o de coproducción aún no está presente en la mente de los usuarios o en sus lógicas de producción de narrativas.

Nuevamente, los usuarios que más se destacan en la categoría de comentadores, a nivel general, son aquellos que por diferentes razones se encuentran vinculados con *Narratopedia:* anacida, offray, jaimealejandro, sergiop, KAMIAN, JairoAntonioPerez.

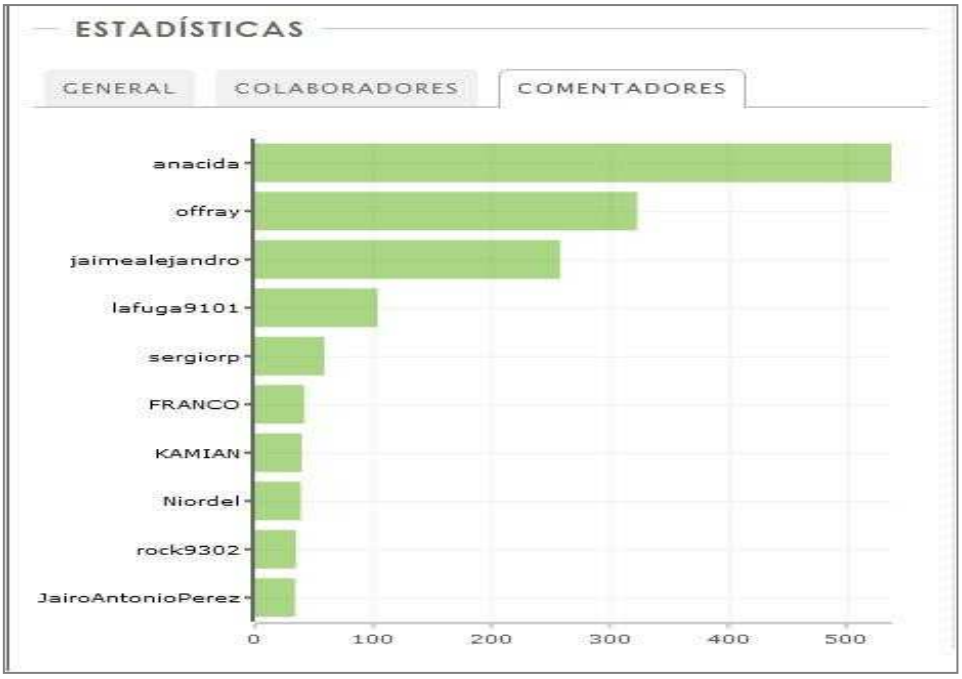


Ilustración 19: Gráfica de estadística de comentadores

Estas gráficas e imágenes ayudan a construir un panorama del uso y la interacción de tipo instrumental que se da en la plataforma. Sin embargo, para conocer a los narradores y sus narraciones es necesario abordarlos y conocerlos un poco más de cerca. Porque en definitiva la narración digital no se limita a la capacidad instrumental de los usuarios, tiene que ver con sus necesidades y experiencia.

3. Allegro moderato

Los caminos para abordar el tema

Caminante, son tus huellas el camino y nada más, caminante no hay camino, se hace camino al andar… estos versos fueron escritos en 1912 por el poeta español Antonio Machado. Años después, Joan Manuel Serrat retomó el poema y no sólo lo musicalizó, sino que al estilo de Pierre Menard, lo compuso de nuevo, lo hizo suyo, lo ando otra vez.

Andar el camino significa descubrir las huellas y las marcas que han quedado olvidadas, ver con atención los gestos que pasan desapercibidos y sorprenderse ante lo nuevo; los detalles que permiten escribir un poema, hacer una canción, sirven también para construir un texto con el que pretendo compartir mis hallazgos y ofrecer otra mirada sobre la producción de narrativa digital en Narratopedia.

En el camino que recorrí para adelantar esta investigación, me crucé con autores y conceptos que me dieron las bases para hacer mi propia composición,

Pierre Menard, autor del Quijote, es un relato del argentino Jorge Luis Borges, incluido en su libro *Ficciones* (1944). Pierre Menard, el otro autor del Quijote, no quiere reversionar el Quijote, tampoco pretende escribirlo tal y como lo haría Cervantes en el siglo XVI: el reto de Menard es mucho más sugerente.

El cuento empieza con una protesta de un crítico a causa de la omisión del nombre del poeta simbolista, Pierre Menard, en un catálogo. Y para testimoniar eso, menciona la opinión de una baronesa y de una condesa, y aún enumera toda su producción en orden cronológico. Pierre Menard es un oscuro escritor francés recientemente fallecido, cuyo mayor logro fue escribir, en el siglo XX, los capítulos noveno y trigésimo octavo de la primera parte del Quijote, y un fragmento del capítulo veintidós. Los capítulos son iguales, en cada palabra y cada coma, a los escritos originalmente por Cervantes. Sin embargo no son una copia.

http://es.wikipedia.org/wiki/Pierre_Menard,_autor_del_Quijote

mi apuesta metodológica. Y de la misma forma que Serrat retomó las palabras de Machado para cantar su experiencia, yo retomó las de Guber, Geertz y Hine, para compartir la mía.

Partiendo de la idea de investigar para compartir, yo, a modo de mapa, trazaré los recorridos más relevantes de mi camino – experiencia de investigación, haciendo énfasis en las ideas y los textos que dieron forma a mis intuiciones.

El primer paso fue pensar ¿qué era lo que encontraba de particular en Narratopedia?, ¿qué de lo que ocurre allí me interesa?, ¿cuál era mi preocupación?... en últimas, cómo abordar un fenómeno que fácilmente se me podía escurrir de las manos. Las primeras respuestas que obtuve fueron resultado de la lectura de Rosana Guber, autora del libro *La etnografía. Método, campo y reflexividad.*

Guber define la etnografía como "una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como "actores", "agentes" o "sujetos sociales") (Guber, 2001: 12). Entonces surgió la primera pregunta: ¿quiénes se encuentran en Narratopedia?, ¿quiénes constituyen y dan sentido a esta plataforma?... y la respuesta surgió casi que naturalmente: ¡los usuarios!, esos sujetos que hallan en Narratopedia la posibilidad de contar, de leer, de compartir, de contribuir o de experimentar a partir del código que les ofrece la herramienta. Son los narradores, los actores indispensables de la plataforma y sus prácticas las protagonistas de mí texto.

Para el sociólogo Anthony Giddens la etnografía es el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social para lo que es imprescindible el trabajo de campo como herramienta básica. La investigación etnográfica pretende revelar los significados que sustentan las acciones e interacciones que constituyen la realidad social del grupo estudiado; esto se consigue mediante la participación directa del investigador. Con frecuencia, el investigador asume un papel activo en sus actividades cotidianas, observando lo que ocurre y pidiendo explicaciones e interpretaciones sobre las decisiones, acciones y comportamientos.

http://es.wikipedia.org/wiki/Etnograf%C3%ADa

Pero la definición de Guber tiene dos componentes indispensables, por un lado, los actores que dan sentido a los fenómenos que los investigadores deciden abordar, y por

otro, los resultados de ese abordaje, que sin duda responden a una **práctica de conocimiento,** retomando sus palabras exactas. La etnografía, más que una herramienta para describir un fenómeno, se constituye en una posibilidad de construcción de conocimiento a partir de la experiencia, de la práctica, que en mi caso, surge igualmente desde una doble perspectiva: la primera, la práctica narrativa de los usuarios de la plataforma y los significados que le otorgan y, la segunda, mi experiencia e interacción con los usuarios y sus narraciones.

Abordar la etnografía desde la experiencia fue clave para entender que los resultados de mi investigación no iban a ser cuantitativos, comprobables, demostrables, acabados. Por el contrario, y siguiendo la lógica de la experiencia, los resultados obedecen al carácter del fenómeno y el contexto en que surge, es decir, están en movimiento, son mutables y su finitud responde, más a una necesidad de la investigación, que a un cierre de tipo temporal y de fin de la experiencia en la plataforma. Concebir de esta forma los resultados, implica ampliar la mirada sobre la metodología, sobre el rol del investigador y por supuesto, le concede a la experiencia un carácter epistemológico indispensable.

Rosana Guber

Licenciada en Ciencias Antropológicas (UBA), Magister en Ciencias Sociales (FLACSO-Buenos Aires) y en Antropología (Johns Hopkins University) y PhD en Antropología (Johns Hopkins University, EE.UU.). Investigadora del CONICET-IDES y directora del Centro de Antropología Social del IDES. Coordina la Maestría en Antropología Social del IDES/IDAES, Universidad Nacional de San Martín. Es profesora de métodos etnográficos en esta maestría y en los postgrados en Antropología de la Universidad de Córdoba, Misiones y Norte de Chile. Es autora de *El salvaje metropolitano*, *Etnografía: método, campo y reflexividad*, y varios artículos sobre etnografía y trabajo de campo.

http://www.caicyt.gov.ar/cursos/agenda/curriculums/rosana-guber-construccion-de-proyectos-de-investigacion

Para Guber, es indiscutible que la etnografía se debe adelantar con comunidades ubicadas en territorios específicos y que deben ser abordadas por el investigador con el propósito de conocer sus prácticas cotidianas, sus costumbres, sus imaginarios y encontrar en ellas los significados que sus miembros le otorgan; pero en ese abordaje, el investigador debe despojarse de su vestido de objetividad y trascendencia, para establecer una relación donde observar y participar son indispensables. De esa forma, la autora, no sólo pone en entredicho el rol que por años

han desempeñado sinnúmero de investigadores, sino que ratifica que la observación debe trascender a la descripción a través de “marcos de interpretación dentro de los cuales los actores clasifican su comportamiento y le atribuyen sentido”. (Guber, 2001:14).

La forma en que Guber describe el quehacer de la etnografía me enfrentó a la primera disyuntiva para abordar mi tema de investigación: ¿qué pasa cuando la comunidad con la que deseo trabajar no se encuentra en un espacio físico determinado? ¿Qué pasa cuando sus lugares de encuentro ya no responden a un lugar geográfico, sino uno mediado por la virtualidad? Y más aún, ¿qué pasa cuando los significados, prácticas y experiencias que comparten se han desterritorializado?, ¿cuando el sentido y significado que otorgan a sus modos es mediado por una necesidad de orden creativo?

Sin duda, estos cuestionamientos me obligaron a ampliar la mirada sobre la etnografía y sus alcances. Pues más allá del problema que se me presentaba sobre la territorialidad, debía encontrar la forma de describir lo que sucede cuando los narradores interactúan en la plataforma, problematizar ese campo de la realidad que es la creación de narrativas a través de dispositivos tecnológicos y entender la forma en que se constituyen comunidades que trasciendan el orden de lo físico para concederle estatuto ontológico a la virtualidad.

De esa forma adquiere sentido otro de los postulados de Guber sobre la investigación: esta no se hace sobre la sociedad sino con y partir de ella, “el investigador debe, pues, aprehender las estructuras conceptuales con que la gente actúa y hace inteligible su conducta y la de los demás” (Guber, 2001:14). Así, para poder dar cuenta que lo que sucede en Narratopedia fue necesario interactuar con la plataforma, entender su funcionamiento y dar el siguiente paso, relacionarme con los narradores, para obtener algunos atisbos de lo que significa narrar digitalmente para ellos. Esta apuesta se sustenta en el concepto de **descripción densa** de Clifford Geertz, desarrollado en la introducción de su libro *La interpretación de las culturas*. La descripción densa puede ser entendida como la capacidad de observar con cuidado, desentrañar las estructuras de significación para descubrir códigos que permitan describir detalladamente y entender los fenómenos que abordamos desde una perspectiva interpretativa.

Esta condición de la descripción se enlaza con lo que Guber llama la propiedad reflexiva del lenguaje, para ella "las descripciones y las afirmaciones sobre la realidad no sólo informan sobre ella, la constituyen. Esto significa que el código no es informativo ni externo a la situación sino que es eminentemente práctico y constitutivo" (Guber, 2001: 45). El lenguaje provee sentido a cada una de las prácticas, usos y búsquedas de una agrupación o de una comunidad en particular, y es a través de la capacidad reflexiva del lenguaje que el investigador logra trasmitirlas. Los miembros de la comunidad no son conscientes "del carácter reflexivo de sus acciones pero en la medida que actúan y hablan producen su mundo y la racionalidad de lo que hacen" (Guber, 2001:46). El investigador debe dilucidar entonces, la información que se encuentra en los enunciados de los sujetos y comprender los contextos en que se produce, para que estos tengan sentido.

Cristine Hine

Profesora de la Universidad de Surrey (Gran Bretaña), es una de las investigadoras más reconocidas en el ámbito de los estudios de Internet, concretamente en el ámbito de la etnografía. Su obra publicada en el año 2000, *Virtual Ethnography* (traducida al español como *Etnografía virtual*, UOC, 2004), constituye una referencia para el estudio social y antropológico de Internet. Recientemente ha editado un nuevo libro titulado *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*'(Oxford, 2005), en el que se proponen diferentes aproximaciones metodológicas para el estudio cualitativo de Internet.

http://estalella.wordpress.com/2006/11/30/etnografia-de-las-conexiones-heterogeneas-christine-hine-dixit/

Desde esa perspectiva se puede trazar otro recorrido, el que une los postulados de Guber, con los de la socióloga inglesa Christine Hine. En su libro *Etnografía virtual,* Hine propone la etnografía virtual como una metodología ideal para abordar los fenómenos que se dan al interior de Internet y que tienen que ver con nuevas formas de socialización, de reunión, formación de comunidades y producción de conocimiento.

Esta nueva concepción de etnografía, más cercana a los intereses y usos de la red, debe ser entendida como una posibilidad de "investigación sobre internet para el estudio empírico de sus usos actuales" (Hine, 2004:10). Lo que implica partir de la experiencia de los usuarios y de la experiencia del investigador, para identificar las formas como se utiliza la red y la manera como se incorpora en la vida cotidiana de las personas. La etnografía virtual no pretende reflexionar en torno a los cambios que ha sufrido la

tecnología, su intención es abordar los usos que se dan en internet y la construcción de sentido que se le otorga a esas prácticas emergentes.

> *"Una etnografía en internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de la tecnología. En su forma básica, la etnografía consiste en que un investigador se sumerge en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades, significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objeto es hacer explicitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas".* (Hine, 2004:13).

La propuesta metodológica de Hine aborda internet y las expresiones que potencia como objetos culturales que adquieren sentido socialmente, a través de su producción y uso. Es decir, que desde su propuesta, la red no sólo es una herramienta, sino que tiene sentido en la medida en que es utilizada por la gente, y una de las formas de emplearla y generar nuevas expresiones es la conformación de comunidades de interés, que promueven la agrupación, ya no desde espacios físicos, geográficamente ubicados y determinados, sino alrededor de temas de interés, necesidades particulares o causas comunes.

Así, el enfoque de la etnografía virtual ubica la comunidad, no desde la territorialidad, sino desde la posibilidad de sustentarse a través de prácticas compartidas, espacio que se estructura a través de las relaciones.

> "*Se trata del espacio como una instancia de flujos que, a diferencia del espacio en tanto lugar, se organiza alrededor de la conexión y no sobre la localización; flujos de personas, de información o de dinero, que circulan entre nodos que, a su vez, conforman una red de asociaciones cada vez más independientes de la ubicación local*". (Hine, 2004:77).

En Narratopedia la comunidad se promueve desde la creación, los flujos que la atraviesan constituyen el espacio de lo técnico, lo pedagógico, lo narrativo, y los miembros se agrupan por el interés de narrar, de reflexionar sobre la narrativa digital y

promover el uso de la plataforma. Sin embargo, los flujos que constituyen las comunidades son el resultado de tensiones y negociaciones anteriores, formas de organización que evidencian intensiones y significaciones de la misma comunidad. “Cuando hablamos de su conformación social queremos decir que la tecnología es el resultado de procesos de negociación entre distintos grupos de interés que observan en ella diferentes ventajas y desventajas” (Hine, 2004:46). En el caso de Narratopedia, estas negociaciones tienen que ver con la elección del sistema gestor que sostiene la plataforma, su estructura organizativa, las posibilidades y las herramientas con las que cuentan los usuarios, que determinan el modelo de comunidad que constituyen y por supuesto, el modelo de narración digital que promueven.

La constitución y representación de la comunidad está fuertemente ligada al quehacer con la tecnología y el lugar que estos usos ocupan, de manera que al acercarme a Narratopedia como una comunidad que actúa a través del ciberespacio “podemos empezar a estudiar exactamente qué se hace, por qué y en qué términos” (Hine, 2004:33).

Aunque el ciberespacio no debe confundirse con el Internet real, el término se refiere a menudo a los objetos e identidades que existen dentro de la misma red informática, así que se podría decir, metafóricamente, que una página web "se encuentra en el ciberespacio". Según esta interpretación, los acontecimientos que tienen lugar en Internet no están ocurriendo en los países donde los participantes o los servidores se encuentran físicamente, sino "en el ciberespacio"

http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberespacio

Abordar desde este enfoque la plataforma implica entender que “el impacto de la tecnología depende de que los usuarios aprendan a emplearla de cierta manera, lo cuál sería contingente con el desarrollo de las relaciones sociales entre los diseñadores y los usuarios a través (y alrededor) de la máquina” (Hine, 2004:17). Es decir, que la experiencia de los narradores está mediada por su experticia, y que la creación de verdaderas narraciones digitales tiene que ver más con la capacidad que tienen los usuarios de apropiarse de la herramienta, que con sus cualidades estéticas. De manera que, en apariencia, la narrativa digital se ubica más del lado de la estructura que de un trasfondo literario.

Contar el cuento… el reto de la investigación

"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"

Leonardo Valencia

Así como Leonardo Valencia utilizó uno de los inicios de novela más conocidos en la historia de la literatura para hablar sobre su experiencia de escritura, yo retomé una de las herramientas más conocidas y utilizadas en la investigación etnográfica para emprender mi experiencia investigativa: la entrevista.

Con el objetivo de observar y entender qué se hace en Narratopedia recurrí en principio a la entrevista, como una herramienta para conocer a los narradores y el valor que tiene su práctica narrativa. La entrevista es un recurso ideal para saber qué piensa la gente, qué opina, qué sentimientos le generan ciertas situaciones y al mismo tiempo, es una herramienta que permite conocer aspectos de la vida de las personas, su cotidianidad y lo que significa para ellos sus acciones. "El sentido de la vida social se expresa particularmente a través de discursos que emergen constantemente en la vida diaria, de manera informal por comentarios, anécdotas, términos de trato y conversaciones" (Guber, 2001:75).

Leonardo Valencia es el autor del artículo *Crónicas de viaje de un novelista a la literatura digital y su regreso (felizmente) escarmentado,* en el que reflexiona sobre la novela digital y el rol del autor. Se puede leer en el libro *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura.* Publicado por la Pontificia Universidad Javeriana y Colciencias.

Sin embargo, el interés no era plantear entrevistas esquemáticas, preguntas cerradas y contenido guiado y verificable, independiente de la situación en que se dieran. Por el contrario, la intención fue buscar un espacio de conversación con los narradores, centrado en una serie de temáticas definidas con anterioridad, pero no concluyentes ni que impidieran que nuevos temas fueran abordados en la conversación. Es decir, el

encuentro pensado como un espacio donde el "valor no reside en su carácter referencial - informar sobre cómo son las cosas - sino performativo" (Guber, 2001:76).

El primer paso para desarrollar estas entrevistas fue entrar en contacto con los narradores. Una vez revisados los perfiles de los 485 usuarios decidí escoger 20, que cumplieran una de las siguientes condiciones: la primera, diferentes tipos de publicaciones, textos lineales, textos acompañados de imágenes o sonidos, narración a través del uso de imágenes, sonidos, videos, narraciones hipervicunladas; la segunda, número de interacciones con la plataforma y, la última, usuarios que hubieran mudado su perfil de la plataforma anterior a la nueva Narratopedia. Hecha la revisión, los primeros contactados fueron:

No.	Narrador	Nombre de usuario	Contribuciones	Comentarios
1	Falcon Cezis Garzón	Thelemite	5	20
2	Hilda María Romero	Hilmaro	7	12
3	Digitalfredy	Digitalfredy	11	0
4	Saira Carvajal	Saira	9	0
5	So	So	12	16
6	Agmidalitis	Cesare Gafurri	20	5
7	Sylvia Daniela Leyva	Aspasia	26	2
8	Yeison	Jheico	34	14
9	Trunimrod	Trunimrod	47	2
10	Paul Davila	Niordel	50	39
11	Camilo Andrés Suarez Araque	Kamian	52	40
12	Franco	Franco	54	42
13	Jairo Antonio Pérez	JairoAntonioPerez	56	34
14	Juan David Cifuentes	rock9302	74	35
15	Laura	laguga9101	82	104
16	Jahir Pérez García	Jahir	156	29
17	Sergio A. Rivera	Sergiorp	183	59
18	Ana	Anacida	267	538
19	Offray Vladimir Luna Cárdenas	Offray	556	324
20	Jaime Alejandro R.	Jaimealejandro	668	258

Todos los usuarios seleccionados cuentan con una imagen de perfil y nombre de usuario, lo que denota la apropiación de la plataforma y de la forma como se constituyen los narradores en ella.

La construcción de perfiles personales es una condición que comparten no sólo comunidades como Narratopedia, sino la mayoría de redes sociales, educativas y laborales que se encuentran en el ciberespacio. Construir el perfil es el paso número uno para hacer parte de una comunidad y obtener una singularidad en ella; cada plataforma o comunidad ofrece diferentes opciones, sin embargo, las básicas son la imagen y el nombre de usuario. Cada miembro puede escoger la imagen con la que desea mostrarse al mundo; algunos escogen fotos (en diferentes poses y escenarios), otros se identifican con imágenes de personajes famosos, caricaturas, dibujos y otro tipo de elementos como flores, automóviles y animales; también hay usuarios que deciden diseñar su propio avatar y en otros casos, deciden dejar el espacio en blanco y no utilizar ninguna imagen. Lo mismo sucede con el nombre de usuario, algunos utilizan su nombre “de pila”, otros apodos, seudónimos, e incluso otros nombres, inventados, creados y porque no, deseados.

Al revisar los perfiles en Narratopedia se observa que de los 485 usuarios con los que contaba la plataforma el 22 de abril de 2011, sólo el 23% contaba con una imagen en su perfil, como lo muestra la gráfica 1.

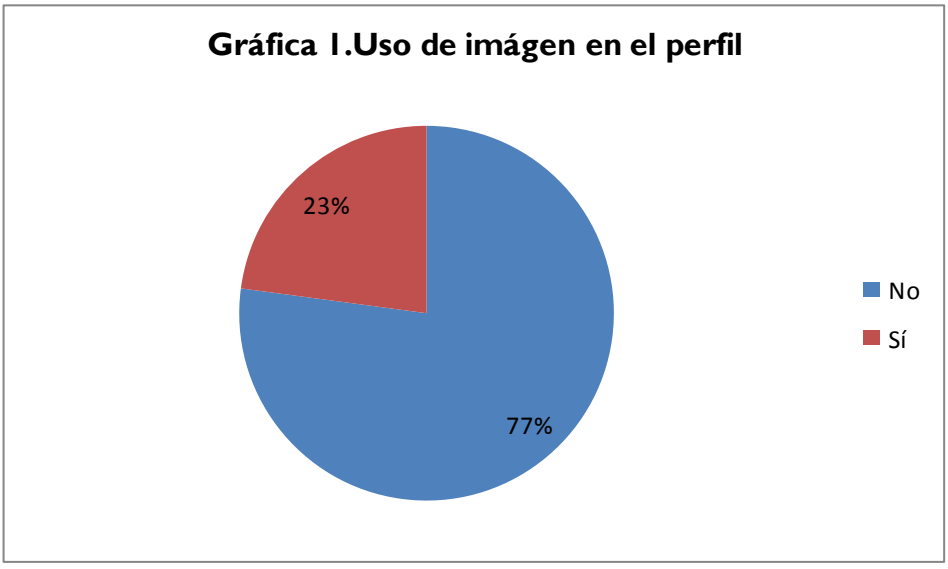


Ilustración 20: Gráfica uso de imagen en el perfil

Esta cifra denota el grado de interacción y de apropiación de los usuarios con la plataforma, ya que la imagen no sólo evidencia una forma de constituirse, sino que evidencia la relación que tiene el usuario con la tecnología. Es decir, que la imagen muestra, por un lado, las destrezas que tiene el usuario en la manipulación de este tipo de espacios, y por otro, el interés que le causa constituirlo o no. Así, el hecho de que los elegidos contarán con una imagen en su perfil, independientemente del número de comentarios o contribuciones que hubieran hecho, muestra que han establecido una relación con la plataforma y no son simples transeúntes que se han registrado para luego nunca regresar.

El nombre de usuario es otro de los mínimos que hacen parte del perfil. En el caso de los usuarios de la plataforma, la gran mayoría utiliza palabras que devienen de su nombre o palabras que han utilizado para identificarse en otros sitios de la red, o seudónimos. La imagen y el nombre que utilizan los usuarios en la plataforma, evidencia la manera en que habitan el espacio, dan cuenta de su experiencia y ponen en imágenes y palabras el significado que está tiene para ellos.

La plataforma cuenta también con un **directorio de gente,** donde el usuario registrado puede ver los perfiles de los miembros de la comunidad. En algunos casos, estos perfiles cuentan con datos para el contacto como número de teléfono, página web o inclusive correo electrónico. Sin embargo, no es una obligación del usuario publicar esta información.

Los usuarios de Wikipedia cuentan sobre sus nombres de usuarios

BlackBeast: Bueno, mi historia comienza cuando estaba pequeño. Desde pequeño fui un gordito. Pero a medida que fui creciendo (edad), fui engordando y no crecía en tamaño. Llegó un punto en que era un gordito, bajo, y de paso feo. Por lo que parecía un monstruo. Así que me auto-apodaba el monstruoso. Sin embargo, a medida que crecí, me fue gustando el pseudónimo, de monstruoso, pero estaba más grande, así que me lo cambie a Bestia Negra. Pero quería que fuese un poco más reconocido, así que me puse BlackBeast. Así que a lo largo de los años, alrededor de 8 a 10 años atrás, he sido la Bestia adonde vaya. Por cierto, ahora soy más alto, no tan gordo (XD), pero si feo =P. Así me convertí en La Bestia Wikipédica.
Ensada: Poca historia, yo vivo en Sada. Ensada ! ¿Digamelón?
Escarlati: Como es obvio, se trata del apellido castellanizado con el que firmó al final de su vida Domenico Scarlatti. Escarlati
http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Significado_de_los_nombres_de_usuario

En mi investigación utilice la opción de enviar correo electrónico desde la plataforma para establecer el primer contacto. En esa comunicación hice mi presentación, contándoles quién era, por qué los estaba contactando y les conté brevemente en qué consistía mi proyecto; además, les plantee mi intención de concertar un encuentro con ellos, que bien podía ser a través del correo, utilizando el chat o, de quererlo, de forma presencial.

Esta comunicación no surtió los resultados esperados, tal vez, porque algunos narradores no estaban interesados en participar de la invitación que les hice o porque no recibieron mi correo (la plataforma no cuenta con una herramienta que permita verificar que la comunicación haya sido recibida efectivamente por el destinatario). Luego me enteré, que unos meses antes otro investigador interesado en la plataforma los había contactado y los resultados de esa interacción habían sido nefastos, el investigador además de entrevistarlos los empezó a bombardear con peticiones de información constantemente, de manera que muchos habían tomado la decisión de direccionar sus correos a la carpeta de basura y no volver a participar de este tipo de invitaciones.

Primer correo electrónico enviado:

Buenas tardes, mi nombre es Andrea Victorino y soy estudiante de la maestría de Comunicación y Medios de la Universidad Nacional, sede Bogotá. En este momento estoy trabajando en mi tesis de maestría que he centrado en el tema de la narrativa digital y, puntualmente, me interesa la experiencia narrativa que se da en la plataforma Narratopedia. Hoy, soy una de las usuarias de la plataforma y a través de ella me pongo en contacto con usted para solicitarle una entrevista, en la que podamos compartir algunas ideas sobre sus publicaciones. De antemano agradezco su atención y quedo atenta a su respuesta. Mi correo es bibianv@yahoo.com, espero contar con su ayuda. Un saludo cordial, Andrea Victorino.

Sin embargo, este pequeño fracaso se volvió un incentivo para contactar de nuevo a los narradores. Esta vez mi comunicación abandonó el tono de formalidad que tenía la primera, en esta segunda les conté porqué me interesaba Narratopedia, qué en ella llamaba mi atención y retomé de nuevo el tema de mi proyecto. En esta ocasión al llamado respondieron nueve generosos usuarios:

No.	Narrador	Nombre de usuario	Total contribuciones	Total comentarios
1	Hilda María Romero	hilmaro	7	12
2	Digitalfredy	Digitalfredy	11	0
3	Trunimrod	Trunimrod	47	2
4	Camilo Andrés Suarez Araque	Kamian	52	40
5	Jairo Antonio Pérez	JairoAntonioPerez	56	34
6	Sergio A. Rivera	sergiorp	183	59
7	Ana	anacida	267	538
8	Offray Vladimir Luna Cárdenas	offray	556	324
9		jaimealejandro	668	258

	Jaime Alejandro R.			

Para mi sorpresa, siete de los nueve usuarios que respondieron me expresaron que preferían encontrarse de manera personal conmigo. Este hecho marcó un giro frente a los planteamientos de Hine, que insiste en la idea de que la interacción entre el investigador y los miembros de la comunidad debe hacerse a través del mismo medio y bajo la lógica de la participación virtual, es decir, a través del correo o el chat, pero nunca de forma presencial. Subvertir esta condición no fue problema para mí, intuía que el encuentro cara a cara permitiría una conversación fluida, sin condicionamientos de número de palabras o de ancho de banda, y se convertiría en parte indispensable de mi experiencia de investigación.

Preparar los encuentros incluyó revisar nuevamente cada uno de los perfiles, fijándome en el tipo de interacciones que los usuarios tenían con la plataforma, las características de sus publicaciones, además de la relación que establecían con otros usuarios. También fue indispensable tener en cuenta los postulados del marco teórico de mi investigación, a fin de relacionar lo que dice la teoría sobre la narrativa digital y lo que dicen los usuarios sobre su práctica narrativa y el uso y significado que le dan a la plataforma. Los temas de conversación fueron:

Experiencia y narración
¿Por qué quiere narrar?
¿Cómo define narración?
¿Qué significa narrar?
¿Y en la experiencia? (motivaciones, pensamiento)
¿Plasma en sus narraciones su experiencia personal?
¿Narrar se convierte en una posibilidad de contarse? ¿Cómo una ventana al mundo?
¿Por qué Narratopedia y no el papel?
¿Por qué utilizar Narratopedia y no otras plataformas o herramientas?
Después de utilizar la plataforma ¿Qué ha cambiado en su forma de narrar?
¿La linealidad, se ha abandonado?
¿Lo digital es diferente por su inmaterialidad?

La mirada conflictiva: la autoridad
¿Quién es el autor?
¿En sus escritos quién es el autor? (usted o el colectivo)
¿Cómo se da la relación autor – lector?
¿Usted sólo escribe o también comenta?
¿Cómo son sus aportes?
¿Espera que otros usuarios le comenten? O ¿simplemente le interesa publicar?

Participación
¿Por qué participar en Narratopedia?
¿Cuál es el rol que cumple en la plataforma?
¿Qué sentido tiene esa participación?

Conectividad y colectivo
¿Dónde queda lo inclusivo?
¿Lo inclusivo es sinónimo de solidario?
¿Cuándo se habla de conocimiento colectivo se podría hablar de una nueva jerarquía?

Definiciones
¿Qué es narrativa digital?
¿Qué diferencias hay entre la narrativa digital y la narrativa tradicional?
¿Qué es diferente en cuanto lo técnico?
¿Cuál es el lugar de la obra?, ¿Quién es el autor?
¿En qué consiste esa nueva interacción creativa? o ¿por qué narrar en soportes digitales?

Diario indiscreto de algunos encuentros por la ciudad…

Los límites de mi lenguaje,
son los límites de mi mundo

Ludwig Wittgenstein

A pesar de la buena disposición de los usuarios que me respondieron, lograr un encuentro efectivo no fue posible con todos. Sin embargo, las conversaciones que sostuve me sirvieron para comprender el rol que juegan los usuarios en la plataforma, los intereses que los vincularon y que los mantienen en ella; y de paso, me permitieron establecer unas categorías que caracterizan la narrativa digital a la luz del uso de la plataforma, categorías que adquieren sentido a través de sus ideas, su práctica y su conversación.

El resultado de estos encuentros, mi experiencia a través de las conversaciones, las ideas e impresiones más importantes que surgieron en cada una de ellas,

Nota aclaratoria

Si bien en los **Anexos** se encuentran las transcripciones de la mayoría de los encuentros que sostuve con los usuarios de la plataforma, me parece importante aclarar la intención de narrar los encuentros. El objetivo de esta apuesta es hacer mi propia lectura de ellos, resaltando las impresiones, sensaciones y situaciones que me parecieron reveladoras para el tema de mi investigación. Así, no trato de aprehender la situación, sino construir a partir de la memoria y la experiencia.

se refieren en esta primera parte.

Encuentro No. 1: Una grabación perdida

Digitalfredy se llama Fredy y el día de nuestro encuentro tenía puesto un buzo con la palabra Fredy al frente, lo que lo hacía imperdible. Nuestra cita fue en el café Juan Valdez de la calle 53 con carrera séptima, a las 9:30 de la mañana. Fui la primera en llegar, estaba nerviosa, era mi primer encuentro y nunca había hecho este ejercicio, tenía lista la grabadora, comprobé que funcionara, tenía mis temas y un agenda para tomar notas, por si acaso. El escenario era tan formal, tenía esa pose de investigadora… estaba segura que mi encuentro no iba a resultar. Me compré un café.

Diez minutos más tarde vi a Fredy y leí Fredy, sonreí, seguro era él, me levanté y lo saludé con la mano, él me correspondió y nos presentamos con una sonrisa. Cuando empecé a hablar, las palabras me salían rápidas una tras otra, siempre me pasa eso cuando estoy nerviosa, Fredy me escuchaba con atención, empecé a contarle de qué se trataba mi proyecto, por qué lo había contactado y entre abandonar mis nervios y hacer mi discurso coherente me olvidé de algo importante: prender la grabadora, así que recuperar nuestra conversación y los resultados de ella, se convirtió en un ejercicio de memoria, difícil cuando uno se confía en que todo está grabado.

Así y casi sin quererlo, mi vivencia se convirtió en experiencia y ésta en narración, recorrido que plantea Benjamin en *El narrador,* y que propone la memoria como la única posibilidad de narración, como la voz de la experiencia.

Fredy es ingeniero de sistemas y desde hace un tiempo se ha interesado por el desarrollo de software libre. Llegó a Narratopedia por un amigo y se encargó de crear los dominios de la plataforma, además de ayudar con algunos requerimientos técnicos cuando Narratopedia empezó a utilizar el sistema de gestión de contenidos cyn.in. Hasta ese momento, sus publicaciones en la plataforma se habían limitado a recoger el historial de su trabajo, un compromiso que el grupo de investigación de Narratopedia tenía con Colciencias, pero que más allá de la tarea, Fredy ve como una herramienta de muchísima utilidad para futuros desarrolladores.

Esa afirmación me permitió entender que la apuesta de Lévy por la creación colectiva y la generación de conocimiento "comunitario" como lo llamó Fredy, no es un discurso que anda en el aire. Para personas como Fredy es una concreción y una práctica diaria; él abiertamente afirma que lo interesante de plataformas como Narratopedia, que se desarrollan sobre software libre (código abierto), es que se convierten en una oportunidad para incentivar la participación digital y sobre todo, de interactuar con otros que están apasionados con los mismos temas. De ahí que su principal interés en Narratopedia no haya sido la posibilidad de narrar sino de utilizar y conocer la plataforma; utilizarla al recorrerla, reconocer las herramientas y posibilidades que ofrece y finalmente, alterarla.

De su hacer diario, de sus intereses actuales quise dar un paso atrás y le pregunté por su primera experiencia de trabajo colaborativo, que resultó ser la construcción de una wiki a la que emocionado calificó de **realmente poderosa;** me decía que muchas veces la gente cree que una wiki sólo se puede utilizar para adquirir información y se olvida que en ella son potenciales productores y ese fue su gran descubrimiento: escribió, dio clic en publicar y ahí estaba…¡en la red!…su aporte, algo suyo, que podía leer todo el mundo o… nadie.

Para Fredy el resultado de los ejercicios colaborativos en la red y la posibilidad de publicación inmediata tienen dos consecuencias: la primera, que se encuentra mucha información, muchas publicaciones buenas y malas, y la gente no tiene un criterio claro que le permita diferenciar lo que le sirve de lo que no; la segunda, tiene que ver con el ejercicio de la publicación, Fredy asegura que a las

Ilustración 21: Digitalfredy

personas no les gusta correr el riesgo de publicar, porque temen ser juzgadas o que su trabajo lo califique de regular, malo…él dice que es necesario vencer ese miedo para apropiarse de los espacios que ofrece la red, como única posibilidad de romper con las fronteras que imponen los Estados. Es ahí donde identifica el sentido democratizador de esas propuestas, que no se amparan bajo la legitimación de las empresas o del Estado, sino que se legitiman en los acuerdos de la gente, cuando la palabra de todos vale y se eliminan las jerarquías.

Las palabras de Fredy reflejan una diferencia entre la narrativa clásica y las creaciones en soportes digitales. La primera siempre acude a la autoridad para legitimarse, de ahí la necesidad de contar con prólogos, epígrafes, editoriales, nombres reconocidos. La narrativa digital no necesita de esas ayudas, ya que el principio de autoridad desaparece y lo que vale es la necesidad de expresión, por encima de intereses institucionales.

La postura de Fredy me impactó por su claridad y coherencia, él está convencido de que es necesario trabajar en colectivo y de que las fronteras ya no existen, el ciberespacio es el lugar de encuentro y creación para él, más aún cuando declara que su verdadera identidad es Digitalfedy, y no el Fredy que trabaja, come y tiene preocupaciones; para él, ese personaje que camina por la calle y paga los recibos, es tan sólo reflejo de su ser, de digitalfredy. Cota: casi dos meses después de nuestro encuentro, Digitalfredy publicó un poema en Narratopedia, una sorpresa para mí, ya que insistió que la narración no le interesaba. Tal vez descubrió que el lenguaje de los bits también compone poesía.

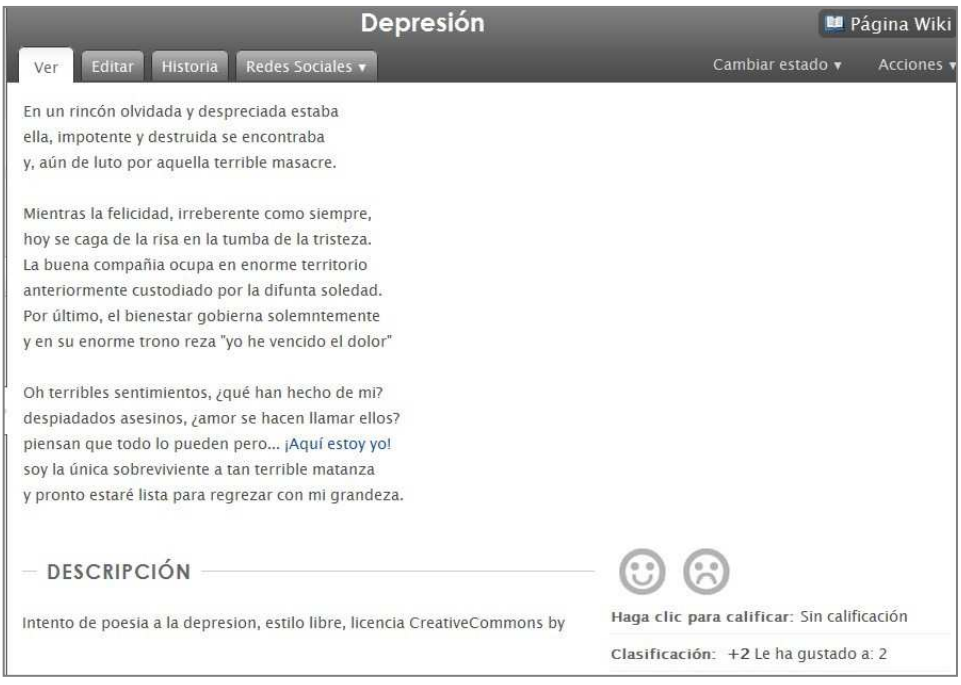


Ilustración 22: Publicación del Digitalfredy

Encuentro No. 2: Jugador empedernido del rol

Trunimrod era un misterio para mí, el nombre no me decía nada, la información consignada en su perfil tampoco y ese número 25 de imagen, hasta ese momento no tenía significado. Cuando le envíe el correo electrónico para contactarlo me sentí hablando con una "entidad indefinida", no sabía sí mi interlocutor era hombre, mujer, joven, adulto… entrar en contacto me implicó enfrentarme a la lógica del espacio que estaba abordando. Acostumbrada a nombres e imágenes físicas, fue difícil concebir el contacto con una identidad construida a partir de la virtualidad, de los intereses de la red. En ese momento me enfrenté a la incertidumbre, a la desaparición de puntos fijos que me dieran confianza, me enfrenté a los cambios, de los que tanto había hablado hasta el momento.

Trunimrod es Miguel Angel Riaño, filósofo y jugador empedernido de los juegos de rol, quien gracias a esa experiencia terminó vinculado con la Universidad Javeriana y el proyecto Narratopedia. Nuestro encuentro se dio en uno de los edificios de esta Universidad, ubicado junto a la pendiente avenida circunvalar. La caminada, la subida y el sol impidieron que afloraran mis nervios nuevamente. Cuando llegué Trunimrod ya me estaba esperando, me recibió amablemente y me ofreció un vaso de agua, creo que se me notaba el agotamiento.

Ilustración 23: Trunimrod

Mientras él me traía el vaso de agua yo alisté mis temas, mi libreta y mi grabadora, esta vez la prendí desde el principio, así que la transcripción de la entrevista se puede leer bajo el título de **Anexo. 1**.

Una vez acomodados, empezamos a conversar, le conté de que se trataba mi proyecto y por qué los estaba contactado, y de manera inmediata él me empezó a contar por qué estaba vinculado con la plataforma.

Así descubrí que el número 25 que utiliza como imagen obedece al nombre del proyecto que lidera al interior de la plataforma, **proyecto 25,** un juego de rol en vivo que se promovió desde Narratopedia el año pasado.

Este proyecto se constituyó en una estrategia para promover el uso de la plataforma e incentivar la publicación de narraciones. Trunimrod me contó que en los juegos de rol siempre existe la figura del director, encargado de aclarar las reglas y las líneas temáticas y espaciales a partir de las cuales se va a desarrollar la jugada, de manera que el inicio del juego es claro y los participantes continúan la partida ayudados de la improvisación.

En el diseño del juego participaron varias personas, vinculadas de una u otra forma a Narratopedia. Bajo el postulado de promover el trabajo y la creación colaborativa, la historia que guió la partida fue creada a varias manos y la invitación a los participantes era a crear nuevas historias a partir de ese inicio. Y eso es lo que más le gusta a Trunimord de la plataforma, que “uno nunca está solo” (Trunimrod, 2011), los comentarios, la participación constante y la camaradería surgen en la plataforma de manera inmediata, y eso hace que las publicaciones de los usuarios se puedan mejorar. Me contó que hace poco publicó una ilustración, porque estaba trabajando en la idea de crear un videojuego, y apenas lo publicó en la red, los comentarios de otro usuario lo hicieron encontrar antecedentes en su propuesta que había pasado por alto.

Ilustración 24: Ilustración de Trunimrod y comentarios

Este comentario me abrió espacio para plantear el tema de su participación, de su rol como autor y me causó impacto ver su cambio de actitud, al principio de la conversación estaba muy seguro de lo que hablaba, del por qué del juego, de su trabajo en él, pero cuando le planteé este tema me pareció que su seguridad perdió lugar y surgió un Trunimrod inseguro, casi tímido. Cuando volví a escuchar lo que conversamos al respecto logré entender que él se siente muy seguro en los juegos de rol porque es un terreno que conoce y que se queda en un grupo reducido de participantes, pero la plataforma supone un lugar más abierto, dónde es necesario despojarse de ese miedo del que hablaba Digitalfredy, además de la adquisición de una destreza tecnológica.

El reflejo de lo anterior se puso en evidencia cuando Trunimrod me contó que al vincularse al proyecto 25 empezó a buscar documentos que hablaran sobre la metodología para desarrollar un juego de rol y para su sorpresa no encontró nada; así que como ejercicio personal se puso en la tarea de escribir un texto de esas características, con el objetivo de colgarlo en la plataforma y compartirlo con los usuarios; inmediatamente le pregunté por qué no lo hacía de una vez, ya que cómo él lo había

dicho antes, en la plataforma los usuarios podrían comentarlo y sus retroalimentaciones seguro iban a enriquecer su texto. Sin pensarlo me contestó con un no seco y firme, refirió que no lo podía hacer hasta que el texto no estuviera terminado y él sintiera que estaba pulido y listo para ser leído por los otros. A manera de argumentación me dijo que él no quería publicar algo "malo" y más aún, que la gente se enterara que ese texto malo había sido escrito por él… mi pregunta inmediata fue ¿cómo? Sí en Narratopedia tú eres Trunimrod, en ninguna parte dice que eres Miguel Ángel.

Este encuentro me planteó varias cuestiones: si bien se habla de promover ejercicios colaborativos, actuar bajo ese postulado implica un desplazamiento que es fácil hacerlo desde ejercicios teóricos o investigativos, pero que en la práctica personal aún no se logra, ya que hay de por medio un tema de autoría, vanidad y apropiación de una identidad digital. En la práctica personal, aún perviven algunos rastros de modernidad, dónde la presencia de un yo definido que se separa claramente del quehacer en la red, donde la presencia de la autoría sigue siendo relevante y la construcción colectiva es apenas una iniciativa, pero no una práctica concreta.

Encuentro No. 3: Jaime Alejandro

"Yo diría que hablar de narrativa digital es un riesgo que implica distinguir lo narrativo de lo no narrativo, y lo que hizo Narratopedia fue disolver eso en la práctica" (Rodríguez, 2011). Esta frase la extraje del encuentro que sostuve con Jaime Alejandro Rodríguez, profesor del Departamento de Literatura de la Universidad Javeriana y creador del proyecto Narratopedia.

No era la primera vez que me encontraba con él, Jaime Alejandro fue un contacto permanente desde que me empecé a interesar por el tema de la narrativa digital y Narratopedia. Sin embargo, este encuentro fue especial, pues dos condiciones se conjugaron para hacer de esta charla un espacio aclarativo y enriquecedor. Media hora antes, había terminado mi conversación con Trunimrod y podría decirse que tenía el tema caliente y muchas ideas en mi cabeza; si a eso se le suma que Jaime Alejandro es una persona expresiva y apasionada, el resultado fue un encuentro muy nutrido, que se

puede leer completo bajo el título **Anexo No. 2** y que sin duda se constituye en una síntesis de lo que sucede en Narratopedia y la práctica narrativa de los usuarios.

Ilustración 25: Jaime Alejandro

Jaime Alejandro entiende la plataforma como una herramienta que permite el trabajo colaborativo y la creación de contenidos digitales. Desde esa perspectiva, abre las posibilidades de narración a todos los campos de interés que se han inaugurado en Narratopedia, con el objetivo de ser "más incluyentes y no exclusivos de la narración" (Rodríguez, 2011). Esto implica entender la narrativa como la necesidad de dar cuenta de los acontecimientos vistos a través de la virtualización de la experiencia cotidiana. Para Jaime Alejandro, narrar es una necesidad innata en el hombre y lo que ha generado el ciberespacio, es la posibilidad de hacerlo desde diferentes percepciones, diferentes medios y por supuesto, desde diferentes posibilidades.

Así, lo que promueven plataformas como Narratopedia es un cambio en las formas de narrar y un cambio en las formas de hacerlo, que tal vez deban alejarse de la idea tradicional que asocia la narración con literatura y con un canon estético. Para él, ya no se trata de ver "si hay personajes, si hay manejo del tiempo y del espacio" (Rodríguez, 2011), porque esas son características de una narrativa tradicional que no habla de la experiencia de la mayoría, lo que se busca es ver la narración como la posibilidad de contar la propia vida, no sólo desde el escritura, del código verbal, sino desde diferentes dispositivos que están en la red, porque contar ya no implica escribir, contar es ver, es escuchar y es todo al mismo tiempo, porque la experiencia no se puede quedar limitada a la linealidad y a la temporalidad, sino que es mutación, cambio y multimodalidad.

Este argumento lo sustenta haciendo alusión al tema de la creación colectiva, que es la gran preocupación de la plataforma y de los que trabajan en ella. Siguiendo los aportes de David Casacuberta, Jaime Alejandro opina que la creación colectiva va en detrimento de la calidad estética de las creaciones de tipo literario. Es decir, que es imposible abordar las creaciones literarias de la red y de Narratopedia desde criterios que responden a estéticas tradicionales, y propone que se aborden desde la posibilidad de generar conocimiento y participación, como práctica que impregne todos los campos, el institucional, el gubernamental, no sólo el estético.

Estas ideas sobre narrativa y participación han cuestionado su papel como narrador. Su trayectoria lo llevó a explorar estructuras y soportes, cuando entendió que la linealidad no era suficiente para saciar su necesidad de expresión. Y ahora, cuando se enfrenta a la página en blanco siempre está pensando en las conexiones, los enlaces, las imágenes que doten de nuevos significados o de sentidos alternos su escritura. Además, para él, la virtualidad ha permitido que seamos todos los seres que queramos, el ejercicio de la alteridad en la novela es ya una realidad, no desde la búsqueda estética, sino desde las posibilidades tecnológicas. La pregunta que cuestiona la práctica de Jaime Alejandro se centra en la ficción, para él es necesario ahondar en la frontera entre ficción y narración, porque para él parecen diluirse.

Encuentro No. 4: Un viaje por los dispositivos…

Offray mueve las manos más que yo para hablar, su discurso está poblado de ejemplos y definiciones… ahí se nota que es profesor y matemático. Nuestro encuentro se dio en el café Oma de la calle 41 entre las carreras séptima y 13 de Bogotá, una mañana fría. La conversación que sostuvimos estuvo centrada en las posibilidades de la plataforma, en la reflexión que se puede hacer a partir de la participación en ese tipo de espacios y en el tema de producción de conocimiento colaborativo.

Offray me hizo una genealogía de Narratopedia a partir de su vinculación con ella, así fue fácil entender por qué se pasó de ser blog a utilizar cyn.in., el cambio se produjo por la necesidad que tenía el proyecto de ampliar el panorama de participación y creación. De manera que la plataforma permita crear imágenes, videos, audios y no sólo narrativas,

como ocurría antes. Esa multiplicación de posibilidades era necesaria para que la plataforma descentralizara la narrativa como la única posibilidad de creación. Para Offray, Narratopedia debe abordar dos cuestiones: la primera tiene que ver con el conocimiento narrativo y la segunda, con las capacidades y aprendizajes. Dos cuestiones interesantes, pero que llegan a contradecirse.

Para Offray hay dos tipos de conocimiento, uno narrativo y uno declarativo: "el conocimiento declarativo es el de la ciencia y ahí tiene un conjunto de cosas que son consistentes internamente, sin contradicciones entre sí, tienen que ser verificadas, verificables, falsables, el de la narrativa no tiene nada que ver con eso" (Luna, 2011). Esta separación denota la idea de que no es posible concebir un conocimiento que parta de la sensibilidad estética al mismo tiempo que se nutre de la práctica científica. Para Offray, el conocimiento que se produce en Narratopedia no puede ser solamente narrativo, ya que éste tiene límites, no todo puede ser considerado narrativa, el conocimiento y las definiciones existen en la medida que tienen límites y Offray no encuentra esta característica en la narrativa. Esta posición se explica desde el declive de lo narrativo como única posibilidad de explicar el mundo y sus fenómenos, caída que abrió el camino para que aparecieran el discurso de la ciencia, de corte descriptivo y positivista.

En este sentido se pone en contradicción con Jaime Alejandro, para quién la narración ha cobrado muchísima relevancia en la medida que dota el mundo de sentido y a través del ciberespacio ha recuperado su carácter inaugural. Sin embargo, y aparece de nuevo el tema de la creación de comunidades, los dos están de acuerdo en que es necesario fomentar este tipo de ejercicios: Jaime Alejandro con la idea de fomentar la participación, con miras a trascender la retórica y convertirla en práctica; Offray, con el postulado de que es necesario fomentar el aprendizaje tecnológico, Narratopedia no sólo debe apuntar a crear una red que fomente el conocimiento narrativo, sino también el conocimiento tecnológico.

> *"Un poco la crítica mía es que los que hacen la plataforma no la usan, y los que la usan no la hacen y eso pasa con la tecnología, no sólo con Narratopedia, y hay que crear una especie, digámoslo así, como un*

> *colectivo fronterizo, un colectivo de gente que la use y que la hace, si bien no sean los expertos en narrativa o en tecnología*" (Luna, 2011).

Con esta afirmación aparece la segunda cuestión y la contradicción en las ideas de Offray. Para él, es necesario fomentar la educación en los lenguajes de la red, pues para ser un verdadero usuario no basta con manipular las herramientas, es necesario también tener las habilidades para poder alterarlas, y esa es una de las posibilidades que ofrece Narratopedia, ya que la plataforma cuenta con una arquitectura básica, pero el sistema que la soporta está hecho con código abierto, es decir, que alguien que sepa manipularlo puede alterar la estructura de la plataforma. De manera de que no se trata solamente de publicar narraciones, se trata de producir espacios en la red, objetos, o como los llama Jaime Alejandro, siguiendo a Pierre Lévy, mundos virtuales.

Ilustración 26: Offray

Esta necesidad de aprendizaje que Offray identifica estaría en contradicción con sus planteamientos iniciales, ya que él afirma que el usuario de la red, es aquel que tiene las capacidades para producir conocimiento narrativo y conocimiento declarativo, es decir, que es posible concebir estás dos experiencias de manera paralela, y que la una no excluye la otra. Esta contradicción también me hizo preguntarle por su propia experiencia narrativa, a lo que me respondió que es algo muy escaso para él, que surge como una necesidad estética de vez en cuando, sobre todo cuando se reúne con sus amigos alrededor de un juego de rol, o cuando decide explorar nuevas posibilidades tecnológicas, pero su interés personal y pedagógico está en la exploración de comunidades de aprendizaje.

Offray se encargó de la arquitectura y estructuración de Narratopedia y la mayoría de sus publicaciones pertenecen al historial técnico de la plataforma, a la cual también contribuyó digitalfredy. Nuestra conversación se puede leer bajo el título de **Anexo No. 3.**

Encuentro No. 5: Jairo Antonio, Anacida y Sergio

Para mis últimos encuentros ya tenía claro que los usuarios que habían atendido mi llamado estaban vinculados de alguna forma a Narratopedia y estaba segura que los intereses que los llamaban a participar en ella no iban a ser muy diferentes de los expresados por Digitalfredy, Truninmrod, Jaime Alejandro y Offray.

Jairo Antonio está adelantando su tesis de doctorado y su vinculación con la plataforma hace parte de su investigación. Los procesos de formación de comunidades de aprendizaje en Narratopedia son su foco de interés y su participación en ella se ha limitado a la observación y a dinamizar, como el mismo afirma, el espacio pedagógico de la plataforma. Dinamizar significa colgar contenido en ese espacio, hacer hipervínculos a documentos de interés, pero no publicar, ni mucho menos tener en cuenta los comentarios de otros usuarios.

Desde esa perspectiva, la mirada que tiene Jairo Antonio sobre la plataforma, es la del investigador interesado en observar, pero no en participar de las prácticas que emergen en Narratopedia. Jairo Antonio, también es profesor de la Javeriana, además está vinculado con el proyecto Labcom, de la Facultad de Comunicación. Nuestra conversación se puede leer bajo el título de **Anexo No. 4.**

Sergio, fue estudiante de Offray y por él llegó a la plataforma, interesado sobre todo en la implementación de sistemas de gestión de contenidos como cyn.in. Su experiencia con la implementación de Narratopedia le abrió el camino para desarrollar su trabajo de tesis. Sus publicaciones, al igual que las de Offray y digitalfredy hacen parte de la memoria técnica del proyecto y recuerda que la retroalimentación se daba entre los ingenieros y desarrolladores pero no con otro tipo de usuarios.

Ilustración 27: Jairo Antonio

La tarea que se le asignó a Sergio fue la de hacer y publicar una especie de paso a paso de lo que tenían que hacer los usuarios para crear un texto, vincularlo, hacer un video… en fin, él se encargo de hacer el instructivo de uso de la plataforma y una vez acabo con su tarea, abandonó la plataforma.

Ilustración 28: Sergio

Esa misma situación la vivió digitalfredy. Tal vez la plataforma aún no logra consolidar comunidades de usuarios que se interesen por el simple placer de crear, ya sea narrativas o espacios de interacción. Lo dicho aquí refuerza las estadísticas presentadas en el capítulo dos de este estudio, donde se evidencia que los mayores usuarios son éstos, los que están detrás de bambalinas de la plataforma, pero que aún no se consolidado una comunidad que identifique en Narratopedia un espacio de encuentro y asociación.

Ilustración 29: Anacida

El interés de Anacida también surgió de una necesidad académica, enfermera de profesión se interesó en el desarrollo de su maestría en diseño por la narrativa digital. Nuestra conversación, a diferencia de las anteriores, se dio a través del chat, ya que Anacida vive en Armenia. Para el desarrollo de su proyecto, ella diseñó una serie de talleres sobre narrativa digital, a los cuales asistieron estudiantes de pregrado de la Universidad de Quindío. La participación en los talleres y los productos,

eran parte de sus actividades académicas y eran calificados con una nota, lo que convertía a los estudiantes en una audiencia cautiva, al menos por un tiempo.

La propuesta de Anacida se centró, sobre todo, en potenciar el uso del hipervinculo y las estructuras rizomáticas. De manera que las publicaciones hechas por sus “alumnos” y por ella misma evidencian esa preocupación. Este tipo de ejercicios ponen en cuestionamiento uno de los objetivos bajo los cuáles nace Narratopedia, y es el de la creación de comunidades que se asocian, de manera espontánea, por un interés común.

Desencuentro: Hilmaro y Kamian

Hilmaro y Kamian respondieron a mi correo, con Kamian intercambié un par de comunicaciones, pero nunca logré concretar ningún encuentro, sus respuestas se demoraban en llegar y mi insistencia, creo, hizo que al final no me contestará más. Por la conversación que sostuve con los otros usuarios me enteré que Kamian también hacía parte del equipo de trabajo de Narratopedia y estaba encargado de la isla de Second Life que tiene el proyecto. Por sus aportes y publicaciones me di cuenta que contribuyó al historial técnico de la plataforma, desafortunadamente no pude saber el por qué tener una isla en Second Life y fomentar la participación de los usuarios en este espacio.

Hilmaro es una de las narradoras que más me interesaba en contactar, desde que empecé mi trabajo de investigación había encontrado en su perfil una actividad permanente, no sólo de publicación sino de comentarios, además fue una de las narradoras que aceptó el cambio de interfaz de Narratopedia y tuvo que enfrentarse a los nuevos requerimientos técnicos.

Hilmaro vive en Neiva, por lo que el encuentro con ella tenía que hacerse a través de chat o correo electrónico, en nuestros correos sentía que ella estaba un poco insegura de establecer una comunicación conmigo, sus respuestas no eran inmediatas y siempre me pedía información personal, sobre mi trayectoria académica, sobre mis intereses, yo di respuesta a sus inquietudes y finalmente logramos acordar que yo le enviaría una serie de preguntas (lo cuál iba en contradicción con mi propuesta metodológica), que ella me contestaría. Las respuestas nunca llegaron y mi insistencia no obtuvo resultado.

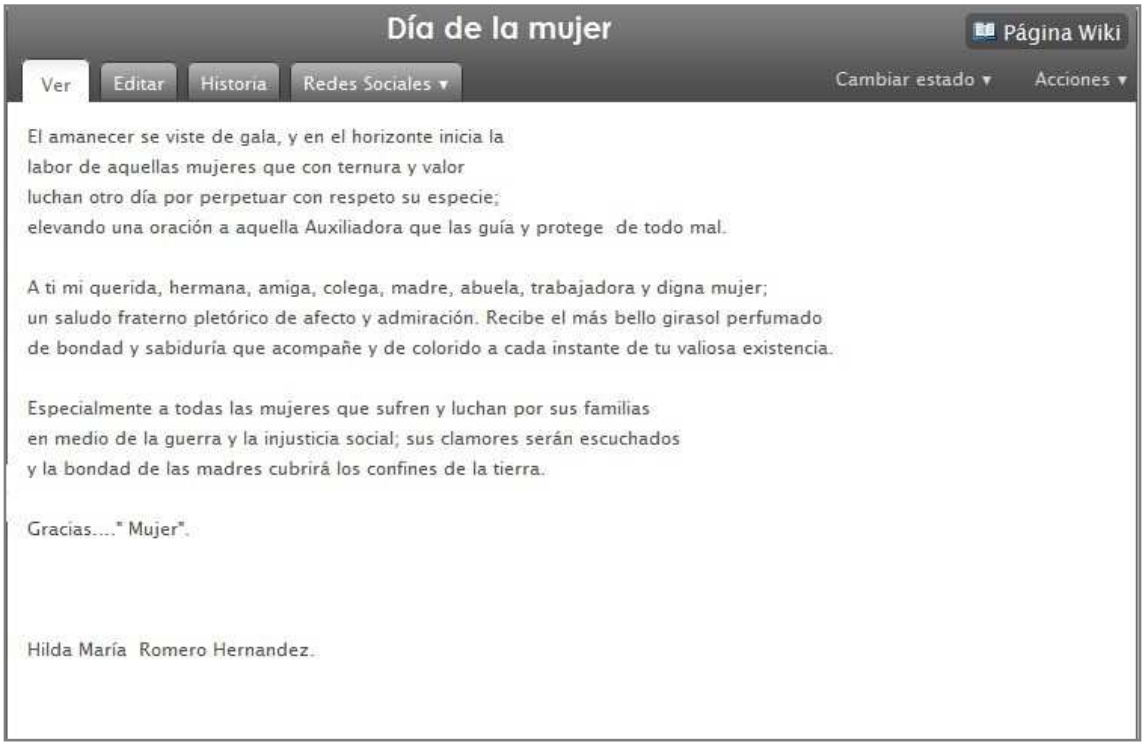


Ilustración 30: Publicación de Hilmaro

Definir la narrativa digital

A partir estas conversaciones es posible definir que la narrativa digital y su práctica en Narratopedia se caracteriza por:

1. Ser **participativa**: en el capítulo teórico se definía la participación como una de las características de la narrativa digital, que se daba a partir de dos

posibilidades: la primera, como pertenecer a…, ser parte de…; la segunda, en relación con la posibilidad que tiene el lector de interactuar con la obra.

Desde los aportes de los usuarios se puede definir la participación como la posibilidad de conectividad en tanto implica ser miembro de una cultura, compartir una misma visión de mundo. Esta participación permite habitar un espacio en la red, configurar comunidades emergentes y a partir de ellas, propiciar la producción de conocimiento y nuevas realidades. Característica que también cuestiona el hecho de pertenecer, que no se asume simplemente como una cuestión "per se" de la red, sino que invita a la reflexión y al cuestionamiento sobre los modelos y los discursos que atraviesan la participación.

2. Ser **interactiva:** entendida como la posibilidad de acción que tiene el lector gracias a los sistemas tecnológicos. Para los usuarios de Narratopedia esta es una herramienta que permite una nueva práctica de lectura sustentada en la hipertextualidad, los nodos y la renuncia parcial a la linealidad. Pero además, permite comprender el uso de la tecnología como "un acto de poder" (Luna, 2011), ya que no sólo da preponderancia a ciertos sistemas de significación, sino que además ofrece plataformas de carácter emergente que empoderan al usuario de herramientas que le permiten alterar el conocimiento desde la práctica y rehuir a sistemas hegemónicos impuestos por las multinacionales de software.

3. Ser **navegable:** hace referencia a los modos de recorrer la red, los modos de abordar la narrativa y las nuevas condiciones creativas de los narradores. Los usuarios de la plataforma lo relacionan con el concepto de mediación de Martín-Barbero, que entiende la mediación como espacios comunicacionales dentro de una cultura determinada, donde el sentido se construye a partir de los usos de lo que la gente hace con ellos. Así, la navegabilidad estaría relacionada con los diferentes medios y las diferentes lógicas que atraviesan la práctica narrativa, y que implica transitar por los diferentes medios, incluso por la lógica lineal.

Esta característica también puede ser abordada desde la opción de ejercer el derecho a la comunicación, como "una oportunidad de establecer vías de participación ciudadana, de reflexión, de creatividad" (Bacher, 2009). Así, la navegabilidad de la narrativa digital hace referencia al uso que hacemos de ella, desde lo tecnológico, desde lo mediático,

pero también desde lo comunicativo, entendido como participación y proceso de creación.

4. La **práctica narrativa:** que no se limita al deseo de narrar, y está relacionada con el uso de las herramientas que ofrece la plataforma y el conocimiento que se pueda crear a partir de la experiencia y de la asociación. Los usuarios no limitan el campo de la narrativa a una exploración estética, sino que le conceden estatuto epistemológico, en tanto, es necesario narrar para tener una voz y dominar las tecnologías para contribuir a la construcción de espacios de enunciación que promuevan la participación y la modificación del mundo en que vivimos.

5. Ser **apuesta política:** finalmente **Narratopedia** es vista por los usuarios como una apuesta política. Para los desarrolladores es un espacio de interacción, donde encuentran la posibilidad de experimentar con el desarrollo de software libre y potencian el uso de código abierto, con la intención de frenar los alcances de los modelos impuestos por las industrias de tecnología.

Los usuarios la abordan como un espacio antropológico, categoría utilizada por Jaime Alejandro Rodríguez, que hace referencia a la idea de pertenecer a una comunidad, que ya no se ubica en un espacio geográfico definido sino que tiene su lugar en el ciberespacio, donde la interacción se puede abordar desde los textos producidos por estas comunidades, que responde a modelos concebidos por la misma comunidad y no por entidades externas a ella. Esta apuesta política me hace retomar una pregunta formulada por la argentina Silvia Bacher: ¿quieren las elites políticas y económicas dar la palabra a los colectivos más vulnerables y arriesgarse a que dispongan de competencias que les permitan resistir a sistemas de exclusión? (Bacher, 2009).

Del dicho al hecho: las narraciones de Narratopedia

Releer e interpretar las conversaciones de los usuarios de Narratopedia me permitió entender, desde los usos, las potencialidades y las características que se le otorgan a la narrativa digital desde la teoría. Sin embargo, es necesario abordar las narraciones mismas para entender cómo desde la práctica esas características cobran sentido.

De esa forma retomo algunos postulados e ideas de Hine, que refuerzan mi necesidad de abordar los textos. Hine entiende el ciberespacio “como un compuesto de textos más que de interacciones” (Hine, 2004:65). Es decir, que la interacción debe ser abordada desde los productos y no desde la copresencia de los productores; aproximarse de esa forma al ciberespacio implica entender los textos como objetos que se pueden alejar de las circunstancias en que fueron producidos, pero que inevitablemente las reflejan. Así, el trabajo interpretativo del etnógrafo recae en su capacidad de lectura y “en reconocer que los objetos que encontramos y describimos son nuestras propias construcciones” (Hine, 2004:57), ya que para la investigadora inglesa el uso de internet, apela concretamente a las capacidades de lectura y escritura, capacidades que compartimos todos los que interactuamos en ese espacio.

El trabajo del etnógrafo consiste entonces en desarrollar una comprensión de los significados que subyacen a estas prácticas alrededor de los textos, teniendo en cuenta que son artefactos culturalmente situados, que adquieren significado social en la medida que se ubican en un contexto determinado, y que hablan de la comprensión que tienen los narradores de la realidad en la que viven.

A continuación presento cuatro narraciones publicadas en Narratopedia. Cada una de ellas presenta diferentes posibilidades de crear narraciones a partir de las herramientas que ofrece la plataforma. El significado, sentido y relevancia que cada una de ellas tiene son resultado de mi labor de lectura y mi interpretación.

Narración No. 1: Alóleo

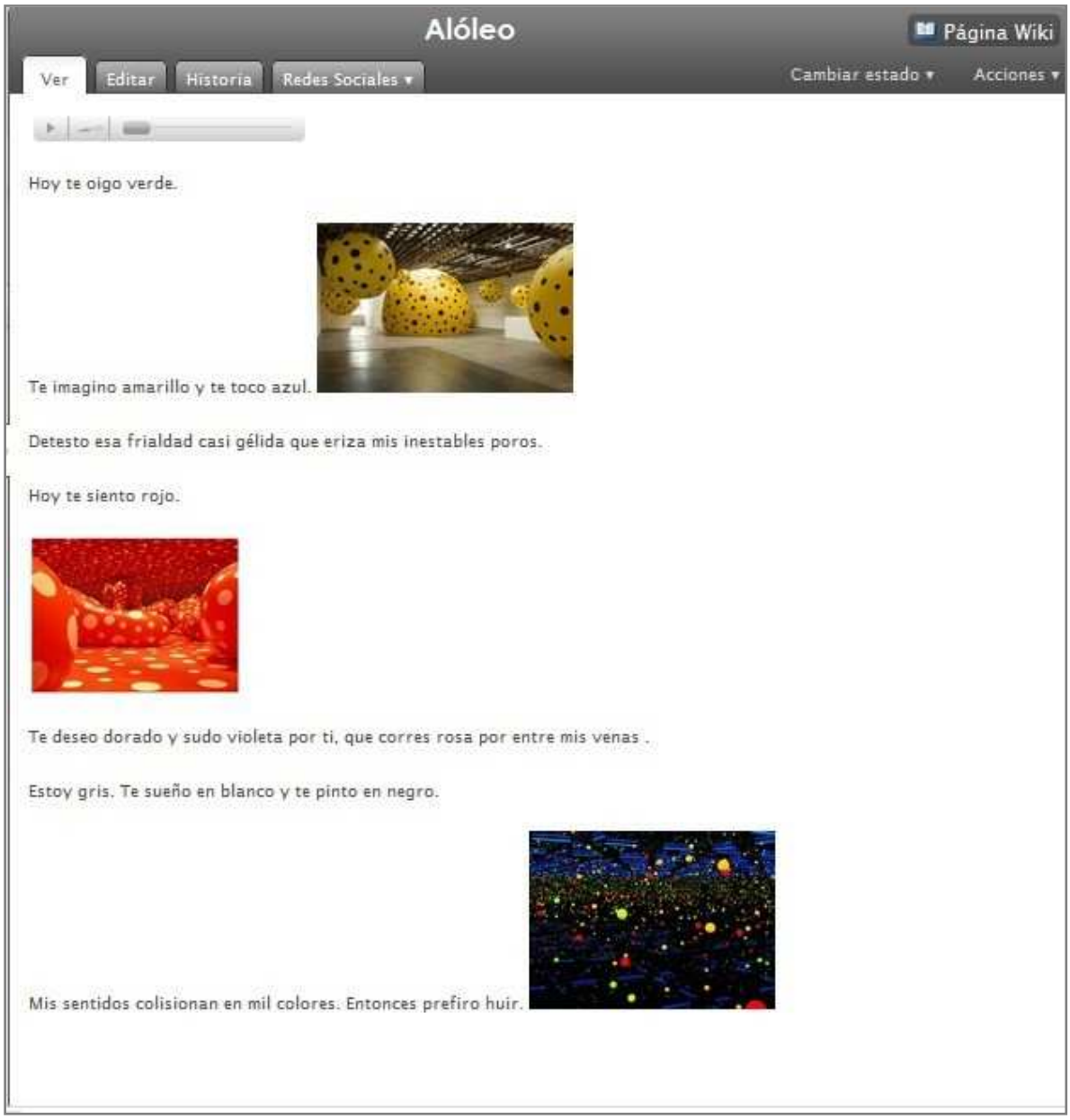


Ilustración 31: Vista de Alóleo

Cada una de las publicaciones de Narratopedia cuenta con una herramienta de edición, que permite a los usuarios registrados hacer cambios en la publicación original de cualquier narración. Además, la plataforma cuenta con un historial de esas ediciones, que permite visualizar cada cambio y anularlas, sí quiere.

Alóleo fue publicado el 24 de febrero de 2011, por la Lamaga77. En su historial se pueden observar nueve ediciones, que tienen que ver con arreglos gramaticales, pero en general, la publicación conserva su estructura y sentido original.

Lo primero que llama la atención es el título, que se puede interpretar desde dos perspectivas: la primera y más evidente, hace referencia a la técnica pictórica, al óleo y tiene relación con los colores y las imágenes que se encuentran en el poema. La segunda, tiene que ver con el acto de escuchar y ver: aló y leo, dos propuestas concretas del texto. Esta segunda opción se puede relacionar con el inicio del poema: "Hoy te oigo verde…". Todo comienza con la palabra, con la escucha… como la narración, que en sus inicios fue oral.

Alóleo es un texto poético que utiliza el código verbal, musical y pictórico. El primero, se apoya en la metáfora y la sinestesia para trasmitir sensaciones, invita a oír los colores y ver los sonidos. Pensado para ser leído mientras se escucha la canción *Life in technicolor,* del grupo Coldplay, música y poema hablan del amor y de la ausencia, de la ciudad como un lugar lleno de colores y los sentimientos como reflejo de la ciudad. La letra de la canción compara los sentimientos no sólo con colores, sino con fenómenos como el viento y la lluvia.

La **sinestesia**, del griego συν, 'junto, y αισθησία, 'sensación', es, en retórica, estilística y en neurología, la mezcla de varios sentidos a *sinestesia* es también una figura retórica que, además de la mezcla de sensaciones auditivas, visuales, gustativas, olfativas y táctiles, asocia elementos procedentes de los sentidos físicos con sensaciones internas (sentimientos). Se le vincula con la *enálage* –figura gramatical consistente en cambiar las partes de la oración– y con la metáfora, por lo que a veces recibe el nombre de **metáfora sinestésica**. http://es.wikipedia.org/wiki/Sinestesia

La ausencia también se puede ver a partir de los colores, en principio, el estado de enamoramiento estaría dado por el verde, que alude a la tranquilidad, a la naturaleza, a lo terreno; el amarrillo alude al impulso, a la búsqueda de un tesoro, recorrido que se hace del tránsito del amarillo, pasando por el rojo hasta llegar al azul. Sin embargo, el amarrillo parece retratar las emociones de la autora más que del otro, porque ese otro al que trata de acercarse a través del tacto, es azul, ideal, lejano, frío.

Las emociones internas se vuelven rojas, color que alude a la sangre, a la pasión, a lo incontrolable. El enamoramiento se traduce en violeta, dorado y rosa, para dar paso a los colores fríos de la despedida y la ausencia.

El texto es una forma de dar cura a la herida causada por el enamoramiento, una forma de liberación del amor, que ha entrado por el oído. Construido linealmente, la intención narrativa recae en las imágenes utilizadas, que parten grandes esferas amarillas que llaman la atención en un espacio gris, como el enamorado puede resaltar en medio de la cotidianidad. De ese descubrimiento se pasa a un escenario rojo, donde las esferas y el espacio están cargados de ese rojo amor, pasión, que lo cubre todo, para dar paso a una explosión de colores, donde no hay formas definidas, donde el sujeto necesita huir, escapar. Como cunado se sueltan a merced del aire cientos de bombas de colores.

Este texto nace de la posibilidad de conjugar tres códigos, de concebir la lectura a través de tres medios: lo verbal (oral y escrito), el visual (imagen fija) y el sonoro. A partir de este poema se puede decir que la plataforma sí potencia otras experiencias de lectura, que no serían posibles en el soporte papel, y sin duda, propone una experiencia de creación alternativa: leer, ver y escuchar.

Yayoi Kusuma

(草間彌生 o 草間弥生)

Nacida en Matsumoto, Prefectura de Nagano en 1928 es una artista contemporánea japonesa. En 1957 abandonó Japón para vivir en los Estados Unidos donde participó indirectamente y a su manera en la Psicodelia y el arte pop. Cansada mentalmente, regresa a Japón de manera definitiva en 1973, donde vive desde su regreso, en un hospital psiquiátrico.
Ha recibido numerosas distinciones, tanto en Japón como en el extranjero: la Orden de las Artes y Letras francesa en 2003; el Praemium Imperiale japonés en 2006, dentro de la categoría de pintura.
Ha adquirido celebridad por sus instalaciones con espejos, globos rojos, juguetes, en medio de los cuales se ponía ella misma en escena. Sus obras recientes son ingenuas pinturas sobre cartón.
http://es.wikipedia.org/wiki/Yayoi_Kusama

Narración No. 2: Manuela

Martes 6 am, el ruido de la séptima hace el papel de despertador en el cuarto de Manuela. Ella, con los ojos entre abiertos, voltea a mirar su cama vacía. Luego, se prepara para cumplir esa odiada pero ineludible rutina de todos los martes: madrugar a clase de siete, caminar entre el bullicio de la séptima, esquivar las basuras que cubren la acera e intentar llegar a tiempo al salón. Se despide de Dalí –un gato atigrado–. Sale –como muchos otros universitarios– caminando hacia su destino. Se distinguen, todos ellos, por gustos, tendencias, carreras, modas, etc. Manuela dice no caer en ese juego. Ella asegura que su ser es independiente de cualquier estigmatización. Afirmación falsa en una mujer que se puede clasificar en el grupo de todo lo opuesto a las exigencias del sistema. Manuela es artista, música, creadora, caminante, distraída, paciente, pasiva, tranquila y feliz. Características que muchos dicen tener pero casi imposibles de encontrar.

Martes, 1 pm. Manuela regresa a su apartamento para almorzar, sola. Se encuentra con una nevera vacía, demasiado vacía. Suena un jazz. Suena un pito de un bus. Suena un maullido de Dalí. Manuela se sienta y le habla a este pequeño ser que la mira y parece escucharla atentamente.

Martes, 2pm. Manuela parte al ensayo con su banda. Hace varios años que es la vocalista de un grupo conformado por varios amigos. También hace parte de un colectivo arte, de un grupo de teatro y malabares, y de todo aquello que pueda alimentar su espíritu.

Martes, 6 pm. Manuela toma un bus para regresar a casa. Logra sentarse. Se monta un desplazado y pide limosna. Luego, se monta un enfermo y pide dinero. Después, unos músicos, un desempleado, una vendedora de dulces y en fin, números colombianos que muestran la realidad de un país con hambre, de una población abandonada por el gobierno. Ella timbra en la calle 45. El bus se detiene dos cuadras después.

En su apartamento, Manuela, se quita los zapatos y se fuma un cigarrillo. Prepara una comida, se acomoda en el sofá azul y con guitarra en mano entona una canción. Las notas se escapan por una pequeña ventana y su voz, algo melancólica, le trae recuerdos de amores perdidos. Deja la guitarra y toma un pincel que empapa en óleo; lo hace bailar contra un lienzo viejo y afuera, el sol se pone entre grandes edificios de concreto.

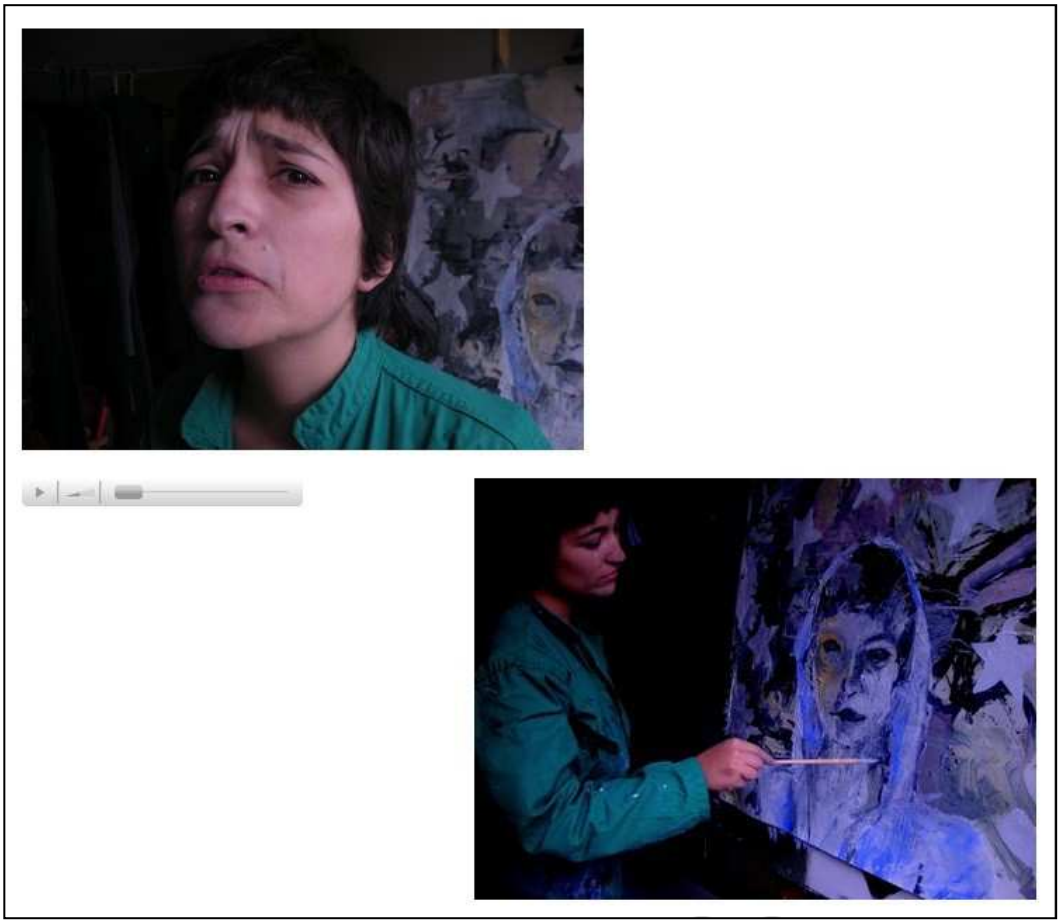


Ilustración 32: Vista de Manuela

Manuela es un texto de Mfrancisca, su primera versión es del 24 de febrero, y cuenta con nueve modificaciones, ocho de la misma autora.

Manuela es el retrato de una mujer, retrato que se hace de varias formas: a través del video, el código textual, la fotografía, la pintura y el audio. Manuela es el retrato de una mujer en su vivencia múltiple y compleja, es la mujer que vive en la ciudad que se pregunta todo el tiempo si es quién dice ser.

Esa posibilidad de multiplicación del ser es a la que se refiere Jaime Alejandro Rodríguez, en la conversación que sostuvimos, cuando habla de la posibilidades de la

narrativa digital en la conversación que sostuvimos, la posibilidad de la alteridad, ya no es una búsqueda estética del narrador, porque de por sí el sujeto está escindido en el espacio y en los formatos.

En el video se juega con los colores, el enfoque y el audio. Empieza con Manuela tocando la guitarra, la imagen se disuelve y muestra a Manuela pintando un retrato, el mismo que vemos en las imágenes al final. Manuela pintándose y al mismo tiempo mirándose. El video tiene dos registros sonoros, uno dominante, donde se escucha la voz de un hombre acompañado de una guitarra, al fondo, la voz de ella que también toca la guitarra. Las palabras no se alcanzan a distinguir y tal vez esa sea la intención, que el audio sin melodía realce el juego de los enfoques y el color, pues la imagen de ella da vueltas en la pantalla mientras juega con un gato. Los colores cambian, del blanco y negro se pasa a los amarillos, verdes, morados, azules, rojos para volver al blanco y negro.

La narración cuenta un día de Manuela, un día donde los protagonistas son ella y su gato, al igual que en el video, un día donde ella habla de la ciudad y la rutina, pero en el que se hace evidente que no tiene una relación con nadie… Manuela está sola, como se ve en el video, en las imágenes y en la pintura.

El audio es una afirmación de la postura que tiene la autora frente al mundo, una postura que la hace ver y sentir diferente, alejada de la moda y los cánones de belleza dominantes. Se define como artista y ser artista para ella significa ir contra el estado, la rutina, la ciencia y la economía. El audio es un fragmento del capítulo 71

> Capítulo 71 de *Rayuela*
>
> Por lo demás hay que ser imbécil, hay que ser poeta, hay que estar en la luna de Valencia para perder más de cinco minutos con estas nostalgias perfectamente liquidables a corto plazo. Cada reunión de gerentes internacionales, de hombres-de-ciencia, cada nuevo satélite artificial, hormona o reactor atómico aplastan un poco más estas falaces esperanzas. El reino será de material plástico, es un hecho. Y no que el mundo haya de convertirse en una pesadilla orwelliana o huxleyana; será mucho peor, será un mundo delicioso, a la medida de sus habitantes, sin ningún mosquito, sin ningún analfabeto, con gallinas de enorme tamaño y probablemente dieciocho patas, exquisitas todas ellas, con cuartos de baño telecomandados, agua de distintos colores según el día de la semana, una delicada atención del servicio nacional de higiene, con televisión en cada cuarto, por ejemplo grandes paisajes tropicales pare los habitantes del Reijavik, vistas de igloos pare los de La Habana, compensaciones sutiles que conformaran sodas las rebeldías, etcétera.

de Rayuela, de Julio Cortázar, que tal vez la haga sentir en parte Cronopio y en parte Esperanza, esos personajes del escritor argentino que se debaten entre la inocencia, el excentricismo y la melancolía.

Al final, el negro y blanco que domina la narración se diluye en los colores de las fotografías que cierran la narración, instantánea y perdurable, huella de lo real…imágenes que muestran desde diferentes ángulos la Manuela construida en Narratopedia.

Narración No. 3: So ⟶ el renacer ⟶ el cristal reflejante…

Para hablar de las narraciones hipertextuales y las estructuras que rompen la linealidad, tomaré uno de los ejercicios hechos por Anacida. En términos generales, el recorrido que hice me llevó a conocer dos historias. Por un lado la narración sobre So, un personaje con características cyborg, que debe enfrentarse a un sistema totalitario. Este personaje fue creado por la doctora Elle, quién es asesinada por las fuerzas de ese sistema. So es una especie de fenómeno, ya que no pertenece ni a los Zip, ni a los Twix, las dos castas de su tierra.

En mi recorrido de lectura, la historia de So se mezcló con la historia de un príncipe, que como Moisés, fue rescatado del agua. Este príncipe se encuentra en la mitad de una guerra y enfrentado a la muerte, utiliza el recurso de la analepsis para recuperar su historia.

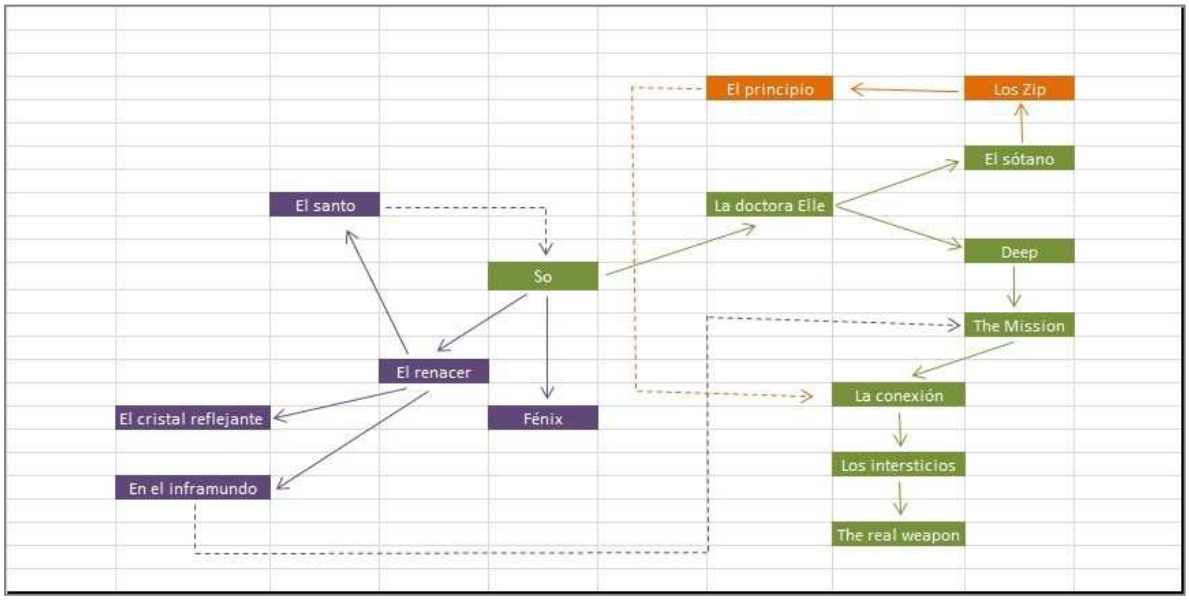
En la primera historia es evidente la influencia de la literatura cyborg, fuente de inspiración de muchas de las formas de creación que se dan en la red. El futuro

La analepsis o flashback (inglés: escena retrospectiva) es una técnica utilizada tanto en el cine como en la literatura que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. En literatura The Sound and the Fury de William Faulkner, El jardinero fiel de John Le Carré, El camino de Miguel Delibes o Pedro Páramo de Juan Rulfo son ejemplos significativos. Un buen ejemplo en cinematografía es La Conquista del Honor, de Clint Eastwood. En series de TV pueden tomarse como ejemplos Lost (Perdidos), Cold Case y Psych, donde se sabe algo del pasado de los protagonistas mediante este recurso.
La analepsis es una vuelta repentina y rápida al pasado del personaje, diferente al racconto, que es también un quiebre en el relato volviendo al pasado, pero este último no es tan repentino y es más pausado en lo que se refiere a la velocidad del relato.
http://es.wikipedia.org/wiki/Analepsis

oscuro, el encuentro entre el hombre máquina y la guerra, hacen parte de las temáticas utilizadas por este género. El recurso del hombre construido, dueño de la vida y su destino, es la pesadilla del Doctor Víctor Frankenstein, Mary Shelley y de la modernidad.

La historia del caballero está inspirada en sagas como la del Señor de los Anillos, donde el héroe es un hombre que se debe enfrentar a sus miedos para reconstruir su historia. Si bien, este ejemplo no sólo pone en evidencia el interés por narrar a partir de estructuras rizomáticas y soportadas en el hipervínculo como forma de lectura, también evidencia la nueva condición a la que se enfrenta el texto escrito, es una suerte de palimpsesto donde se pueden leer historias antiguas que renuevan la experiencia de lector, en tanto lo ofrecen nuevas posibilidades de interacción, no sólo desde la participación, sino desde la lectura y la interpretación.

El cuadro siguiente resume el mapa de lectura que guió mi recorrido:



El inicio de mi lectura se dio en So, se leer en el siguiente link http://narratopedia.net/home/narradores/so

Narración No. 4: Sergio (cuerpo fragmentando)

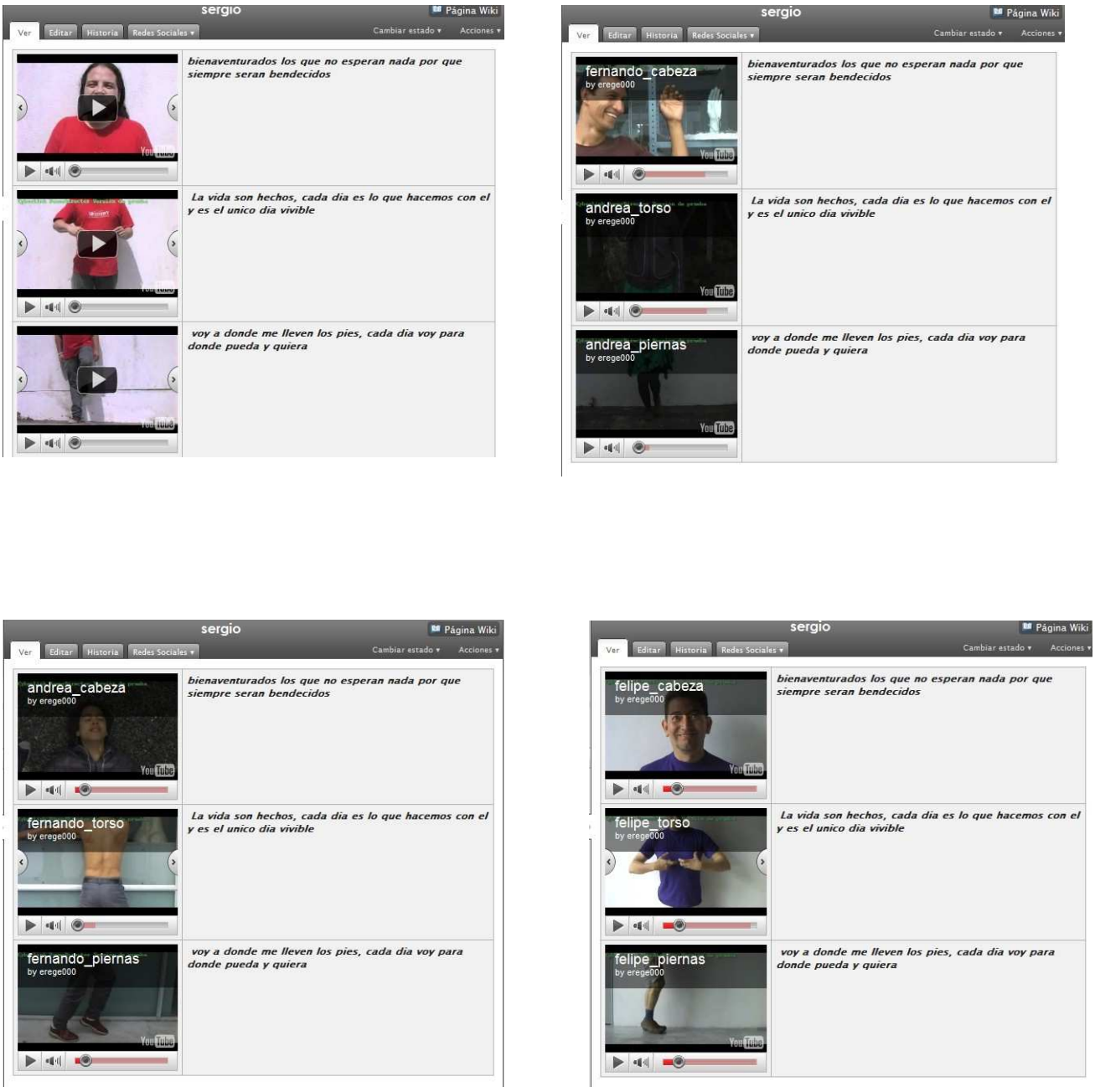


Ilustración 33: Vista de Sergio

El subtítulo lo agregué yo, porque después una primera lectura, la sensación que queda es la de la fragmentación, la del cuerpo dividido. Esta publicación es de erege000 y es de las más recientes de Narratopedia, fue compartida el 18 de junio.

A esta publicación la componen dos elementos, el video y el código verbal. El primero ofrece movimiento, el segundo, estaticidad. El video, apoyado en el uso del cuerpo como herramienta narrativa, refuerza la idea del juego, de la variación. El texto verbal es minimalista, evoca los recorridos del Flaneur que no tienen un sentido determinado, tal vez por eso se hace mención a los pies, como sí el ejercicio narrativo hoy invitará a caminar la palabra, a enfrentar la incertidumbre.

El cuerpo no sólo muestra una dicotomía entre lo dinámico y lo estático, entre la imagen y el texto, sino que evoca al cuerpo fragmentado y la lectura fragmentada, que finalmente son dos formas de abordar el mismo objeto. El cuerpo fragmentando aparece dando mayor relevancia a la cabeza, lugar de la razón, el torso, lugar del corazón y, finalmente las piernas, lugar del cambio y del camino.

Así, cada una de estas partes es interpretada de manera distinta por los cuerpos que sirven de material narrativo; ayudados de la improvisación cada uno construye una versión de esa parte del cuerpo que está interpretando, dotado de sentido a partir de su experiencia personal y la interacción con la cámara. Los ojos, la boca, los brazos, las manos, las rodillas y los pies evocan la gestualidad y el movimiento para narrar, algunas veces manteniéndose quietos en el mismo lugar y utilizando el mismo ángulo, otras haciendo recorridos y alterando los lugares de la mirada. Esta propuesta estaría cercana a las exploraciones de Antonin Artaud y su **cuerpo sin órganos,** expresión que más adelante retomaría Gilles Delueuze, para poner en cuestión al organismo en tanto regulador y ordenador del cuerpo. Tal vez, la propuesta de esta narración en evidenciar la multiplicidad de intensidades y sensaciones que no necesariamente pasan por el significado. Construir un cuerpo que no necesariamente pase por la unicidad.

Los textos apelan de igual forma a cada una de las partes del cuerpo que acompañan, de manera que la primera: “Bienaventurados los que no esperan nada porque siempre serán bendecidos”, parece referir inmediatamente a un contexto católico, sin embargo alude a la imposibilidad de la esperanza, todo lo contrario a los postulados religiosos. “La vida

son hechos, cada día es lo que hacemos con él y es el único día vivible" acompaña al torso, el lugar de la emoción y el corazón, lugar de aventuras y riesgos, pero también del escepticismo. Finalmente, "voy donde me llevan mis pies, cada día voy para donde quiera y pueda", acompaña los pies, y apela a la libertad. Libertad de recorridos, libertad de sentidos, libertad de narración, pero tal vez se trate de una libertad sin sentido, desprendida de los significados y de la unidad…hecha de emoción.

El final del camino es este, hoy mis recorridos investigativos y de lectura me han traído a este punto final, no en el sentido de dar por acabado el fenómeno, sino ante la necesidad de dar un tope y un alcance a mis objetivos de investigación, Así, mis pies y mis ideas me trajeron hasta aquí, lugar desde el cuál pienso que la narrativa sigue siendo una necesidad del hombre, que narrar inevitablemente le brinda la posibilidad de poner en palabras, en imágenes, en sonidos su experiencia. Que Narratopedia constituyen un lugar inaugural para contarnos, experiencia que cambia en la medida que nos apropiamos de la tecnología, de sus posibilidades y sobre todo, experiencia que cambia, en la medida en que nuestras prácticas determinan los usos que le damos a los avances tecnológicos.

4. Conclusiones. *Allegro*

Dos años y 100 páginas resumen un trabajo de investigación que inició tiempo atrás, y que en este espacio pretendo concluir, no con la intención de dar el tema por acabado, sino con la pretensión de ofrecer una serie de reflexiones que aporten insumos a la discusión en torno a la narrativa digital.

Así, retomo los objetivos con que nació este proyecto de investigación, que inicialmente buscaban descifrar quiénes eran los narradores digitales y describir sus prácticas narrativas, en el marco de Narratopedia. Para lograrlo, fue necesario hacer un recorrido teórico que permitiera identificar los conceptos que definen la narrativa digital y aterrizarlos en las prácticas y usos que se dan en la plataforma.

De manera que mis primeras reflexiones tienen que ver con Narratopedia, que sin duda, constituye un espacio innovador que ofrece a los usuarios las herramientas suficientes para crear digitalmente. Es decir, que estructuralmente la plataforma puede darse por terminada; lo que no quiere decir que sea inalterable, por el contrario, el sistema de soporte en la que está concebida responde a una lógica emergente, donde los usuarios con los conocimientos suficientes pueden alterar y modificar Narratopedia, reflejando una de las características de los productos del ciberespacio: la mutabilidad.

Esta característica es resultado de la dinámica bajo la que funcionan los productos que se encuentran en la red y podría decir, que en esa medida, la plataforma cumple con uno de sus objetivos: convertirse en un lugar que promueve la creación digital. Sin embargo, este objetivo sólo se satisface cuando se constituye una verdadera comunidad de usuarios que se reúnan alrededor de la plataforma y de los temas de reflexión que esta

propone. Desafortunadamente, al hacer un análisis detallado de los usuarios registrados en la plataforma y su actividad, se evidencia que los usuarios más activos son aquellos que tienen que ver con la plataforma, que hacen parte del equipo de trabajo de Narratopedia, o en algunos casos, usuarios que se vincularon con la plataforma porque participaron de los talleres que realizó el equipo de Narratopedia en el 2010 como parte de sus compromisos con Colciencias, o porque su participación hace parte de un ejercicio académico, no obstante, tan pronto está vinculación finaliza la actividad cesa en la plataforma.

Ante esta situación es necesario pensar en una estrategia de divulgación que fomente el uso y apropiación de la plataforma, estrategia que debe tener en cuenta las competencias digitales de los potenciales usuarios, entendidas como los conocimientos y destrezas con las que deben contar los sujetos para utilizar de manera eficaz y eficiente las herramientas tecnológicas con la que cuenta. Hacer esta aclaración es indispensable, porque al conversar con los miembros del equipo de Narratopedia y recorrer las publicaciones de la plataforma, es evidente que muchos de los usuarios no saben manipular las herramientas que ofrece la plataforma, no narran multimedialmente, ni interactivamente.

Esto es resultado de dos condiciones, la primera, tiene que ver con la herramienta tecnológica; los miembros del equipo de Narratopedia deben preguntarse quiénes son sus usuarios, dónde se encuentran, con qué competencias tecnológicas cuentan, qué motivaciones los llevarían a ser parte de la plataforma, y partir de ahí ofrecer los talleres, charlas, soportes o instructivos necesarios para que los usuarios aprendan a utilizar la plataforma. Por otro lado, la segunda condición tiene que ver con la lógica de narración. Herederos de formas clásicas que reformuló la modernidad, estamos asistiendo a la transformación de esa manera de contar, la linealidad y la finitud están dando paso a otras estructuras y exploraciones; sin embargo, despojarse de esas lógicas es un proceso que necesita de tiempo y sobre todo, necesita que las herramientas tecnológicas que permiten esa exploración adquieran sentido y significación para los usuarios, potencien procesos de innovación y de reapropiación cultural. Es decir, que para narrar digitalmente, no sólo es necesario aprehender las herramientas, es necesario establecer una relación con ellas, que permitan constituir prácticas significativas donde encuentre asiento la experiencia y la necesidad de narración.

Si los usuarios no tienen las competencias digitales necesarias para participar en Narratopedia, lo que se genera son dinámicas de exclusión y la marginación de la plataforma, ya que los usuarios optarán por soportes más amigables y conocidos como los blogs, el office y el papel.

Mi segundo punto de reflexión tiene que ver con la narrativa digital. Luego de leer sobre su aparición y transitar por algunas narraciones alojadas en la plataforma, me atrevo a decir que narrar digitalmente implica, sobre todo, fomentar la **interactividad** en dos niveles. El primero, de carácter más básico, tiene que ver con la capacidad que tienen los usuarios de interactuar con las posibilidades mediáticas que le ofrece una publicación, es decir, que saben lo que tienen que hacer cuando se enfrentan a un archivo de audio, de video, un hipervínculo.

La interacción de segundo nivel tiene que ver con la acción, con la co-creación. Desde su concepción, las narrativas digitales deben basarse en estructuras rizomáticas, porque estás no determinan recorridos de lectura y fomentan la alteración de las historias; de manera que cada lectura es única, porque cada lector hace su propio recorrido de lectura, sus decisiones se convierten en verdadera acción en tanto lee su propia y única historia.

La alteración o continuidad de las historias es resultado natural de la lectura y sólo se da en la medida que el soporte y la estructura posibiliten este escenario. Si bien, en Narratopedia se cuenta con una herramienta para edición, la mayoría de las narraciones no están concebidas para ser modificadas, son textos cerrados que no invitan a la continuidad, de ahí que la mayoría de los cambios que se hacen en los productos de la plataforma obedezcan a temas ortográficos y gramaticales, más que a continuidades narrativas.

El gran plus de la narrativa digital es la interactividad, es trascender de lo análogo a lo digital, y en ese cambio, se producen nuevas formas de narración, que ya no están del lado de lo estético y lo literario en términos clásicos. En la red no hay espacio para grandes obras literarias, porque estás sólo pueden suceder hoy en el papel. En la web se cuentan instantáneas, vivencias que pretende capturar un momento, narraciones que hablan de nuestra forma de ver el mundo a partir de los medios y las tecnologías, a partir

del uso que damos a ellas, a partir de los espacios de encuentro que obedecen a una lógica de los fragmentado y no de la totalidad.

De la interactividad se desprende un tema central que sustenta la narrativa digital y Narratopedia: la abolición de la autoría y por ende la aparición de narraciones colectivas. Para reflexionar sobre este aspecto retomó una pregunta que me hicieron en una presentación pública del proyecto, y que muestra de forma clara la idea de autoría que pervive hoy. Una persona me preguntó qué pasaba sí publicaba su obra maestra en Narratopedia y otro usuario la alteraba, de manera que perdía su grandiosidad y ponía en peligro su producción. Aunque en ese momento mi respuesta no le dio claridad, yo sí pude comprender que desprenderse de la autoría es un proceso que no sólo implica la renuncia de una serie de derechos, sino que implica un cambio epistemológico, cultural y ético.

Aquí, el problema de la autoría no se ubica en el pago de derechos de autor, ni el promoción del copy right, la tensión se encuentra en la necesidad y el deseo de ser reconocidos como los creadores de un producto que despierte admiración, que componga un aporte a un tema y que haga parte de una trayectoria que nos constituya. El desafío de la narrativa digital y de Narratopedia es promover una idea nueva sobre la autoría, donde el control y el prestigio sean de un colectivo y no de un particular, en tanto esto no ocurra, es imposible hablar de creaciones colectivas y de la abolición de la figura de lector.

En apariencia, esta investigación se ubicaría en el campo de los estudios literarios, sin embargo, el tema de la interactividad hace de la narrativa digital un espacio de interés indiscutible para los estudios en comunicación. Hoy, la comunicación no sólo debe prestar atención a la recepción de los medios, sino a la experiencia de las audiencias, de los lectores y, por supuesto, de los creadores, que a través de la tecnología están potenciado el derecho a la comunicación, en tanto oportunidad de crear, modificar y participar de las dinámicas sociales y culturales de hoy.

Finalmente, la lectura constituye la acción primordial en este proceso. Cristine Hine dice que en la red lo que básicamente hacemos en leer y escribir y yo estoy de acuerdo con esta afirmación; a través de la lectura y la escritura podemos acceder al código que nos

ofrece la red, a través de la lectura y la escritura podemos modificar los espacios que en ella se potencian y, a través del ejercicio de la lectura y la escritura compartimos nuestra experiencia, que en el caso de Narratopedia se traduce en narración - creación.

A. Anexo 1: Encuentro con Miguel Ángel Riaño

¿Qué es proyecto 25? La idea era trabajar sobre una historia que ellos ya tenían montada sobre ¿qué pasaría si se desconectará internet?, pero luego se cambio a ¿qué pasaría si los contenidos desaparecieran de una día a otro? Y, a partir de esa idea, desarrollar un juego. Yo entré a diseñar el juego, tuvimos que cambiar la historia para que funcionara con el juego, inicialmente se pensó que fuera un juego de rol y terminó siendo otra cosa, un reality game, juegos de realidad alternativa. Y como es el espíritu de Narratopedia, y aparte de que sean narrativas digitales la idea es trasmediar las cosas. Entonces, esto que era un juego, también se volvió un documental en este momento, ahora sí estamos haciendo un juego de rol a partir de eso. Hay todo un equipo alrededor de proyecto 25. En Second Life también se montó una isla. Lo que pasa es que Narratopedia también tiene una isla en Second life, y en ese lugar se montó una plataforma para el juego, donde los jugadores podían entrar a interactuar, como si fuera un video juego. Había personas de Narratopedia que actuaban como personajes con los que ellos interactuaban.

¿Para participar del proyecto 25 es necesario estar previamente inscrito? ¿Ser narrador? El juego lo que quería era, uno, que la gente usara la plataforma, pero también que el juego fuera una excusa para producir contenidos. Para lograrlo se hicieron una serie de talleres antes y resultó ser muy chévere. Porque a veces uno le presenta a la gente la plataforma, le dice suba contenidos y la gente dice, sí y ¿qué subo? Y se queda ahí… en cambio con el juego, eso ya les daba como un empujoncito, como mire, imagínese esta situación, ¿usted qué haría? Y la gente empieza escribir historias al respecto, y eso fue lo que quisimos hacer con el juego.

¿Cuándo tú te refieres a contenidos, te refieres a que la gente cuente, escriba historias, o…? Cuente, sin importar el formato, podían ser videos, un dibujo, lo que prefirieran. No tenía que ser un cuento.

Entonces ¿no hay un interés primordial, si se puede decir así, de que la gente narre, de la forma tradicional? Exactamente, pero lo que si se quiere es que narre…**Narre con esas otras herramientas que se están promoviendo en la plataforma…**Pero eso no excluye que narren también tradicionalmente…

Tú participaste en el diseño del juego que ya pasó…ahora ¿cuál es tú rol en Narratopedia? Ahora estamos recogiendo la información de los jugadores para platearles la posibilidad de ese juego, donde los contenidos desaparecen, pero queremos diseñarlo con los jugadores, siguiendo la lógica de los juegos de rol, donde hay un argumento central y un director, pero el juego se desarrolla como una improvisación.

¿y por qué este juego en Narratopedia?
La idea de Narratopedia es trabajo colectivo, generación colectiva de narrativas y la trasmediación. Entonces el juego se diseñó pensando en eso, pensando que se cumplieran esos propósitos y también pensando en promover el uso de la plataforma.

¿Cuándo tú hablas de trasmediación…a qué te refieres? Está este medio que es el ARG y uno puede volverlo un documental. También se está pensando hacer un cómic, hacer una isla en Second Life… el ejemplo clásico, que ponen de trasmediación, es La Matriz, está la película, pero no cuentas toda la historia ahí, sino también en la página web. También estaba la animación, el juego de video y la idea, no es que todos cuenten lo mismo, sino que cada medio cuente un pedazo de la historia, hasta completarla.

¿Tú has narrado en la plataforma? mmm…no, yo he estado más bien detrás de… pues lo último que subí fue como un dibujo, a mí me gusta es por los comentarios… a ver qué les parece. Por lo menos lo del dibujo fue muy chévere porque me dieron una referencia que yo no tenía, que se parecía mucho a un personaje de un libro… entonces es muy chévere porque me da ideas… (lee el comentario) y en efecto el link que me dieron es muy pertinente para lo que necesito… eso es lo que me gusta de Narratopedia, que uno no está solo.

¿Qué pasa con los comentarios? ¿Tú qué haces con los comentarios?
Ahhh pues es incluirlos, lo que pasa es que este bocetico es de una idea… queremos hacer un video juego y hasta ahora está apareciendo como el arte, y con los comentarios, estamos incluyendo a los usuarios, no estamos solos haciéndolo. Como decirle, venga y nos ayuda, y ustedes son parte de esto también, pero yo hasta ahora estoy usando la plataforma, porque en el proyecto estaba todo atrás, todo escondido. Eso, me imagino que ahorita, o por lo menos con el juego de rol, tenemos que sacar todo ese contenido, porque sí se trabajó colaborativamente, porque la idea era que el jugador estuviera en el momento del juego y no en la preparación.

Sobre proyecto 25 y el trabajo desde Narratopedia…¿Los personajes los diseñaste tú? (características, funciones) No, no fui yo sólo, fue más presencial la cosa, porque en una época nos reuníamos casi dos veces por semana para trabajarle a esto y teníamos, aparte de las reuniones, el documento que todos íbamos editando, comentando… **¿Pero todos son tú y el equipo de trabajo de la universidad de Narratopedia?** De proyecto 25, había gente que no era de la universidad… **¿Proyecto 25 es un proyecto aparte que se une a Narratopedia?** No, nace de Narratopedia, la idea fue de ellos y fueron ellos quienes nos llamaron y nosotros a otros y así… Estaba Offray, que estaba al frente de la plataforma, Jahir Pérez a la cabeza del proyecto, Jairo Antonio Pérez, encargado del documental, Camilo Suarez, encargado de la plataforma en Second Life y ya después entraron los directores de juego. Porque la idea era interactuar con los jugadores, no crear un programa, sino que hubiera interacción entonces necesitábamos varias personas que fueran respondiéndoles, asumiendo roles de personajes. En un comienzo teníamos como dos o tres personas, que eran actores, y ellos hicieron muchos, por ejemplo, videos de introducción al juego, también, el día… se jugaron dos días, ellos hicieron unas presentaciones que se necesitaban ahí, entonces se filmaron… eso se hizo en el centro Ático.

Y ya a estas alturas, ¿ustedes han logrado involucrar a los usuarios de la plataforma, que ya por su interés personal, proveen contenidos que ya hacen parte del quipo de mantenimiento del juego? Lo que pasa con el juego, y esa es otra cosa que pasa con los ARG, es que no continúan… empiezan tal día y acaban tal día, entonces el juego no continúa… **Pero entonces, no sé cómo se pueda ver eso, porque si uno habla de narrativa digital y se piensa que la narrativa, por cómo está**

pensada, no es como la tradicional, que hay un principio y un fin, de izquierda a derecha… sino que por su estructura es una narrativa viva, se puede seguir y seguir, sin un fin aparente… entonces ¿por qué un proyecto con principio y fin, ahí, en la plataforma? Digamos que la narrativa en cuanto al ARG termino, pero lo que estamos haciendo ahorita es continuar usando otros medios, no quedó ahí… y la idea, por lo menos con el juego de rol, es liberarla a… ya nosotros no tenemos que estar ahí, si se quiere jugar se puede continuar esto, si quiere recolectar las historias que de ahí surgen lo puede hacer, eso es lo que estamos haciendo.

¿Y el documental? ¿Qué función tiene ahí? o ¿de qué trata el documental? El documental tiene como idea, por un lado, ver cómo se desarrolló el juego desde nuestro punto de vista, desde el punto de vista del jugador y también como a manera de falso documental. Contar, por ejemplo, lo que pasa en el juego, como si fuera real, entonces eran como esos tres puntos de vista.

Y si nosotros hablamos de una de las categorías que soportan Narratopedia es incentivar el tema de la inteligencia colectiva y la producción de conocimiento colectivo. Desde el trabajo que tú has venido desarrollando ¿cómo funciona eso? Desde mi experiencia y es que yo tengo un problema, y es que yo tengo una especie de pudor, a mi me da como pena. Yo hasta ahora es que estoy empezando… porque esta es una manera completamente nueva de trabajar para mí también. Uno está acostumbrado, sobre todo en filosofía, uno escribe su ensayo y si acaso se lo pasa al amigo, a la mamá para que lo lea… porque eso es como muy privado lo que uno escribe. Hasta ahorita estoy pensando como en hacer eso, yo tengo un documento que estoy pendiente de subir y es… antes de platear el juego me puse a hacer una investigación y trate de estructurar cómo se hace el juego, porque yo traté de encontrar una guía… yo he jugado mucho pero nunca me había puesto en la tarea de ver cómo se hace un juego de rol y me puse a buscar y ya tengo como, más o menos terminado, un documento… pero por eso te decía lo del pudor, ese documento yo lo subo allá pero cuando esté listo, porque me da cosa subirlo ahí como chueco, pero eso es más un problema de mi cabeza que de la plataforma… **Pero, digamos, tú en la plataforma tienes un nombre, no eres Miguel Ángel, eres otro…** ahí aparezco como Truniblundt que es un Nick que uso hace mucho y me da pereza cambiarlo, porque ya me conocen así…**Entonces uno podría pensar que tú tienes una identidad digital y la gente no va a saber quién eres tú y**

no van a saber que fuiste tú el que colgaste ese texto medio chueco… Yo por ejemplo no lo había pensado así, hasta ahora caigo en cuenta, yo pensaba que ahí salía con mi nombre… tú me haces caer en cuenta de eso… ahora si voy a subir el documento. **Pero, ¿esa no sería la gracia?, ¿qué te comenten, que la gente te aporte?** También. Yo me he encariñado mucho con este documento… por un lado creo que está quedando muy bien, y me sirvió mucho para desarrollar el juego, y me gustaría dejarlo, o sea, yo si lo quiero dar como miren, esto les va a servir, pero también quiero dejarlo bien y si se le puede agregar algo, súper chévere, pero quiero que quede como completo. **Pero ese es un deseo tuyo como por sentirte satisfecho con tu trabajo. Tiene que ver con lo que estábamos hablando con el nombre, con el autor, porque la gente no va a saber que lo escribiste tú, o ¿estás interesado que la gente sepa que eso es autoría de Miguel Ángel, filósofo, que trabaja en la universidad?** Yo todas las cosas que subo sí procuro ponerles creative commons, y la licencia que a mí me gusta utilizar es sí, que haya reconocimiento, pero si usted quiere modificarlo bien puede.

Ahí otro tema y es que la Narrativa Digital, de una u otra forma democratiza la palabra, se vuelve un ejercicio inclusivo…tú, piensas que eso efectivamente sucede o la plataforma tiende a quedarse en un pequeño grupo, que sabe utilizar muy bien la herramienta, que está interesada en el tema, pero no…digamos no cumple con ese carácter democratizador que se le imputan a este tipo de ejercicios… no sé, si fuera por la tecnología eso va a pasar con todas, yo creo que los que están ahí es porque les interesa mucho, no necesariamente los que entran. A mí por ejemplo, al comienzo, la plataforma me daba muy duro, no podía hacer muchas cosas, pero ahí uno… la curva de aprendizaje no es tan larga, uno en poco tiempo la puede manejar, entonces eso no creo que vaya a ser un factor que vaya a influir tal vez, y lo que pueda hacer que el grupo, sea muy pequeño, es que la plataforma yo no sé, toca hacer una muy buena estrategia de difusión, que si está pequeño no es porque esté cerrado sino porque no ha tenido difusión, eso es lo que yo creo…no creo que sea por la plataforma…

B. Anexo 2: Encuentro con Jaime Alejandro Rodríguez

La idea de la conversación es ampliar algunas cosas en las que he estado pensando. Yo he definido algunas categorías, quiero empezar por decir que el discurso de presentación de Narratopedia ya cambió, antes decía: una plataforma que incentiva la narración, o que quiere crear una comunidad de narradores con otras herramientas. Ya no se habla de narrativa como tal ahora es una plataforma para la creación, ya se amplió…En contenidos digitales. Al final se sugiere, porque yo coloco un epígrafe que dice que todo el mundo tiene, que todo el mundo tiene historias, pero sí, efectivamente ha cambiado y es resultado de un proceso en el cual lo que hay es la conciencia de que la expresión, digamos, que está orientada a eso, a las narrativas o las narraciones y a los narradores, pues se fue dando a lo largo del proyecto, se fue diversificando, como ves en los espacios, que es otra forma de ver cómo cambia… hay espacio para investigadores, para desarrolladores para pedagogos.

Ilustradores… inicialmente tenía el objetivo de crear una memoria técnica al proyecto, ahí mismo, en la plataforma, algunos han creado sub-espacios, otros, por ejemplo, han creado espacios propios, ligados alrededor de lo que yo llamaría… más bien, que fueron las grandes conciencias, siguiendo a Pierre Levy otra vez, la creación de los mundos virtuales. Es decir, lo que hay detrás de Narratopedia es, digamos, un colectivo que lo qué se ha propuesto es una plataforma que inicialmente el foco era narración pero que al final sirvió, digamos… porque las dos grandes posibilidades, si mantienen herramientas para trabajo colaborativo y creación de contenidos digitales, de manera que seamos más incluyentes y no exclusivos de la narración. Eso de todos modos es un riesgo pero responde a una realidad, que fue como darle espacio, cabida, a quienes participaron en la construcción, quienes dieron apoyo, quienes pensaron la cosa, quienes, de alguna forma, desarrollaron eso que era un mundo virtual. Porque un mundo virtual es

básicamente un dispositivo que permite estos contactos, estas posibilidades, entre estas personas… e incluso el mismo código, en principio, es un código abierto a la construcción colectiva, entonces muy bien que hayas contactado al desarrollador porque finalmente sin esa idea general de una dimensión colectiva, de todos los aspectos la plataforma tampoco es, y sobre todo se cerraría. La plataforma tiene todavía muchas posibilidades de mejora, ojalá tengamos recursos, o haya gente que se anime a colaborar, porque quiere explorar el código, porque quiere explorar cosas, y también responde a una dimensión estratégica, porque como tú sabes, Colciencias apoya con recursos pero a ella le interesa son los resultados académicos. Entonces, al final, tuvimos seminarios, tuvimos libro, tuvimos manual, tuvimos clases, tuvimos talleres, tuvimos ponencias, y todo eso se cumplió. Y eso es lo que muestra Colciencias realmente como resultado… los impactos, y todo eso se cumplió. Pero para Colciencias la plataforma es un recurso técnico, como el computador que dieron para los talleres.

A partir del 11 de noviembre del año pasado, el recurso, los recursos de Narratopedia, digamos, los subproductos técnicos de Narratapedia, llámese software, llámese hardware, le quedan a la Universidad y ya la universidad determinará qué hacer. El año pasado, entre otras cosas, yo estaba hablando con Cristo[5] precisamente de eso. Hay un espacio que no quedó muy desarrollado pero que yo espero que podamos hacerlo, que es el espacio Second Life 3D.

El servidor donde está actualmente Narratopedia, estaba hasta el 17 de febrero pasado, pero el desarrollador que yo contraté me dijo, tranquilo yo estoy, yo le puedo dar tiempo porque en ese servidor también están otros proyectos de él que manejan esta misma herramienta, entonces él me va a dar unos meses más. Entonces yo solicité desde el año pasado que lo pasaran aquí a los servidores, entonces claro, cuando dice la universidad, la universidad listo, lo recibimos, pero, ¿para qué? Entonces yo no le podía decir: es para que la gente cuente historias. NO… es para que la gente ponga contenidos digitales y podamos organizarlos y entonces, como era un proyecto de la Facultad entonces, Cristo como director mío y el Decano como responsable administrativo de lo que ocurra en la Facultad, en una reunión que tuvimos los tres, decidimos lo siguiente: porque yo le conté

[5] Cristo Rafael Figueroa, director del Departamento de Literatura, de la Universidad Javeriana

qué era la cosa entonces, me dijo él, oiga, esto puede servir pedagógicamente para muchas cosas, entonces vamos hacer una entrega de la plataforma a la universidad para uso de la universidad en principio, aunque tú sabes que está abierta completamente, pero digamos que le pareció bien al decano que hiciéramos como especie de conferencia a la universidad, y así aceptó también, porque esto implica ya recurso propio. Entonces la universidad dice: entonces le invertimos un ingeniero para que cuide y un espacio de servidor y todo. Ahí hay una claridad sobre el uso institucional, ya ahí nos toca es negociar. Si yo pudiera llevarme y pagar los 9 millones que vale al año un servidor para Narratopedia pues listo, lo volvería negocio, pero no. Durante este semestre vamos a trabajar con los estudiantes de los programas de literatura en un proyecto que se llama MediaLid y allí tenemos una estrategia pedagógica para que se fomente el uso de medios digitales o de contenidos digitales en las asignaturas de literatura… por ahora a los programas de pregrado. Yo hice unos talleres, cubrí como la mitad de la gente de literatura… entonces hicimos un ejercicio para llenar algo que fue un sueño mío, al puro comienzo, que es llenar, lo que yo llamo, el mapa interactivo de la ciudad universitaria, historias de la ciudad universitaria. Entonces ellos fueron creando, pues, todavía falta mucho, pero el año entrante o el semestre entrante el proyecto MediaLid se va a volver una asignatura, un módulo más bien de dotación de instrumentos para los estudiantes de literatura, que ya tienen un medio de publicación que es Narratopedia, pero que al interior de sus asignaturas, con los profesores promoviendo eso, van a poder desarrollar contenidos que van a publicar video, audio, hipermedia… todo eso que aparece allí como posibilidades de proyecto y en la medida que encontremos una manera pedagógica de usar la plataforma pues la gente va a poder hacer comentarios comunidades propias.

Fíjate que lo primero que apareció como cosa natural y respondió bien la gente de literatura fueron historias de la ciudad universitaria. **Sí, yo incluso vi uno que se llama de la Caracas a la 13… me llamó mucho la atención porque lo que hace el chico que lo escribe es poner fotos.** ¡Pero con enlaces! **Sí, lo que hace es poner vínculos e hipervínculos a las fotos, pero yo pensaba que… soy muy tímida en eso… yo he mirado un resto pero no he sido capaz de poner mi primer comentario porque lo que pensaba ayer frente a eso, puntualmente, que me gustó era ¿y qué pasa si el vínculo no lleva a lo obvio que es la foto? Sino que lleve a otra cosa, por ejemplo, él hablaba del F42, no sé, como la historia del Principito, no se algo así… que**

respondiera a esa estructura que estamos hablando de la narrativa digital tejida a partir de núcleos, sin fin…

Ahí lo que pasa es que sí, eso no… eso fue una de las cosas que Narratopedia no logró a pesar de que teníamos a Jairo Antonio [6]pensando en la dimensión pedagógica y definitivamente eso se hace con un trabajo que yo espero podamos hacer acá. Y como te digo, el módulo que viene ahora, que yo lo voy a dictar, va a hacer con Ático[7] y todo… es que la gente aprenda a hacer bien las cosas, que tenga un buen video, que no sean puros plagios, que hagan un buen audio, porque tienen aquí las herramientas. Es como darle una vuelta a la estrategia, en el sentido en que en el principio, lo que voy a hacer es que ellos van a trabajar esto y yo voy a dictar una cátedra aquí, me toca ir ganándome un espacio porque eso es complicadísimo.

Haciendo un paréntesis eso es un avance increíble porque el semestre pasado que nosotros hablamos usted me dijo que acá son negados…

Es un súper avance y aquí están muy contentos porque, entre otras cosas, yo vendí la idea y les pareció muy bien la idea, tanto a Cristo como al Decano y los profesores y todo, de que tenemos un recurso que costó un poco de plata y que no es de Jaime Alejandro… no es la obra de Jaime Alejandro, es la obra de la universidad, es para la universidad. Entonces vamos a ir quemando etapas, incluso crear alianzas con otras universidades, yo tengo contactos con la Pedagógica y la Distrital, con la de Manizales y a todas yo llevo la plataforma. Entonces vamos a crear una estrategia… lo que he hecho yo es sensibilizar a los estudiantes que han respondido bien… porque en un taller ellos han producido estas cosas. A diferencia de hace dos años el ambiente cultural también ayuda mucho para que los chinos ya vengan con cierta sensibilidad. La cosa es crearles la sensibilidad primero, darles los instrumentos, y luego, ya sí profundizar. Porque muy posiblemente lo que yo hablé con Cristo, y estoy que lo presiono, es que me dé el módulo de capacitación de los estudiantes y luego me permita retomar lo que nunca funcionó, que es la electiva de narrativa digital. Entonces, ¿cómo hago eso? Cuándo los estudiantes sientan que pueden expresarse, pero que necesitan hacerlo de una manera un poco más… que necesitan una orientación un poco más fuerte acerca de las

[6] Jairo Antonio Pérez, miembro del equipo de investigación.
[7] Ático, nombre del edifico de tecnología de la Universidad Javeriana.

posibilidades. Pues ahí tienes el espacio de la electiva, es la única manera de ganárselos. Porque cuando uno ofrece la electiva, así no más, la gente se asusta. La idea, según lo que propuso el Decano, es que en el semestre entrante también hagamos extensiva una invitación a las demás carreras de las universidad para que usen también la plataforma… el mismo Decano abrió una cátedra que se llama Fernando Vallejo, ahí él va a colocar. Tiene una cantidad de materiales, PDF, videos, audios, escritos de él, entonces lo que él quiere es alimentar el espacio con eso y con lo que los estudiantes vayan trabajando y desde ejercicios de puras reseñas hasta transliteraciones, jugar con la obra. Él tiene una idea muy chévere de la cátedra y entonces ahí va a aparecer un ejercicio muy útil… qué bueno que el Decano sea el que la use, porque eso puede ser un ejercicio muy interesante. Entonces, se va a extender a las posibilidades de otros departamentos y una vez que esté maduro, a nivel de Facultad, entonces se entrega a Ático.

Ahí yo creo que en principio iba a tener mucho trabajo porque la idea es que si se entrega a la universidad, pues que ya creemos, y en Ático vamos a crear posibilidades, por ejemplo, de eso que soñamos que nunca pudimos hacer tampoco que fue como crear un videojuego que enseñe a usar Narratopedia… un poco extender la posibilidad de que esta cosa si se pueda utilizar mucho más ampliamente y después para el mundo.

Pero ahí se corre un riesgo y es que, acordándome de la conversación que tuve con Freddy la semana pasada, él me decía que su interés central en el tema de Narratopedia y de participar de estos beneficios era como la posibilidad, uno, que estaban sobre software de acceso libre, sin códigos, como que se amparaban en ese tema de crear conocimiento colectivo, él utilizaba una palabra que era como conocimiento comunitario. Ahora, si la plataforma está cobijada por la universidad, con la marca de la Pontificia Universidad Javeriana, ¿no se corre el riesgo que la gente se empiece a alejar?

Sí es un riesgo, pero la idea no es que la marca quede ahí, sino, asegurar por lo menos, inicialmente… de todas maneras la gente sabe que esto es de la Javeriana, así ha pasado siempre con las cosas, las wikis y todo lo que yo uso. Pero yo pienso que si

vendemos bien el asunto… Cuando yo estuve en Siantic[8] las plataformas que armamos nosotros, que todavía están funcionando, son abiertas. Es decir, la wiki, los blogs, los c-maps, todo eso se supone que es abierto. Pero el Decano me apoya y vamos a venderle bien la idea a Ático para que la cosa sea abierta. Por ahora no hemos tenido que hacer censura. Por ahí al inicio un loco estaba haciendo propaganda al parapente, le dije oiga hermano, este no es el lugar y ya. Narratopedia es un espacio donde la gente puede, libremente, expresar cosas y tiene todos los riegos del mundo también.

Recogiendo un poco por donde empecé, voy a leer una definición que usted hizo de narrativa digital, entonces usted decía: podrá hablarse de narrativa digital en múltiples sentidos, narrativa hecha con los dedos, narrativa hecha con números o dígitos o narrativa disuelta en la virtualidad electrónica. Esto, que es del 2008, ¿a hoy?

¡Eso es del 2000!

Yo lo encontré en el 2008… si yo le dijera a usted, deme una nueva definición de narrativa digital, también pensando en lo que ha pasado en Narratopedia…tal vez ya no podamos hablar de una narrativa meramente literaria, sino de un concepto más amplio…

Lo que ha ocurrido en estos 10 años es que la galaxia internet ha afectado, tanto, la percepción, los regímenes de la mirada, la cultura y, entre otras cosas, lo que ha puesto en escena, eso que soñaba la postmodernidad, lo hacía desde una posición política, de expresar la inconveniencia de tener formas de representación del mundo, hegemónicas primero y segundo de afirmar que la realidad y que el mundo son algo certero… ¿tenemos certeza sobre la realidad? No. Pues primero con las caídas de los grandes relatos de Lyotard y luego con todos los ejercicios que tuvieron como dispositivo el libro, pero que buscaban, de alguna forma, un efecto… para mí la postmodernidad es básicamente, siguiendo a Susana Mijares, que es muy chévere la propuesta de ella, es un proyecto ontológico y no epistemológico, hay una gran diferencia. El proyecto ontológico dice: el mundo… no hay certeza sobre la realidad y sobre el mundo y, entonces, todo lo que hagamos para que la gente se sienta inestable, o como diría Derrida, indecidible para que esté todo el tiempo en una situación de indecidibilidad, pues

[8] Antigua dependencia de tecnología de la Universidad Javeriana.

hacemos los ejercicios postmodernos y postestructuralistas de la teoría. Bueno, eso funcionó en su momento, como una alerta, como para poner en inestabilidad, pero el ciberespacio lo puso en concreto, lo volvió experiencia concreta, lo volvió experiencia cotidiana. Entonces desde el hecho de que yo pueda poner un nombre de usuario y crear veinte mil cuentas de correo y desvirtuar, porque ya me libero de las condiciones de la presencialidad, desde allí, desde jugar con mi identidad hasta romper realmente las fronteras que hay de espacio y tiempo… eso se volvió la realidad. Entonces lo que era narrativa digital de hace 10 años era una potenciación de las posibilidad narrativas, un sueño que era básicamente el del hipertexto un sueño que ahora determina una posibilidad técnica.

Las prácticas culturales hoy se han vuelto infinitas, las redes sociales, que yo creo son un hito fundamental, rompieron toda la idea de la narrativa, entonces, trayendo algo de Paula Sibila, una cosa que se llama, Yo narrador y la vida como relato… eso, para Paul Ricoeur, era la maravilla, que la vida fuera un relato pero en teoría. Ahora todo se volvió el imperativo narrativo de Omar Rincón. Y luego este por ejemplo, El yo real y la crisis de la ficción, entonces Sibila todavía lo mira desde la alerta, del miedo… fíjate, El yo privado y el declive del hombre público, El yo visible y el eclipse de la interioridad, El yo actual y la subjetividad instantánea, entonces, cuando uno ve esto, uno puede decir, ¿qué está haciendo uno? ¿Qué es el yo? El yo es el ideal del sujeto moderno, el yo es la afirmación, la capacidad que yo tengo de reconocer que al lado del yo hay un eyo y un superyó pero que yo los conozco y que yo los mantengo a raya. El yo es la modernidad y esto es como la postmodernidad ya instalada, ya no ideada, ya no como proyecto político, sino ya instalada en cada una de estas cosas. Entonces aquí están todos los temores postmodernos, del moderno frente a la postmodernidad, pero además ya instalados. Entonces, ¿qué es lo que yo veo? Que la narrativa… tú necesitas distinciones, ficción-realidad, narrativa-historia, cuando es pertinente tenerla. Hoy tenemos una experiencia que hace que quienes, sobre todo los más jóvenes, vivan la dimensión. Por ejemplo la red social, ellos están narrando todo el tiempo y no necesitamos ver si hay personajes, si hay manejo de tiempo y espacio porque eso es un tipo de narrativa. Lo que teme o critica Ryan, me parece que ella misma resuelve el asunto, en esta perspectiva, para mí la traducción debe ser, o el título real, no es tanto la narración como realidad virtual sino que, si la narración es dar cuenta de los acontecimientos, la narración siempre es una virtualización de los acontecimientos, el

hecho de que esta experiencia, por ejemplo, a pesar de que la tienes grabada, no podamos recuperarla en los términos digamos corporales, físicos, lo que pasó hace dos segundos ya pasó, nos obliga a virtualizar… siempre hemos virtualizado los acontecimientos porque esa es nuestra condición. Lo hemos hecho a través de muchas formas, a través de la oralidad, a través de las pinturas en las cavernas prehistóricas, a través de la novela que fue uno de los dispositivos más completos y todavía sigue funcionando como dispositivo de virtualización de los acontecimientos y, ahora, a través de un dispositivo que está a la mano, que es el ciberespacio. Entonces un quiebre inicial es que tenemos dispositivo en donde esos deseos, sueños, proyectos se encarnan, casi que se trivializan. Por eso al principio, cuando decíamos narrativa digital, era el entusiasmo por el nuevo dispositivo que permitía poner en práctica lo que se había soñado en la postmodernidad, pero una vez que aparece la distinción de narrativas, ficción o realidad empieza a diluirse. Hoy por hoy el término narrativa, el término contar historias, sigue funcionando porque nuestra vida es un relato, entonces no necesito distinguir lo que yo hago cuando pongo un enlace en facebook, o cuento mi estado, o escribo un mensaje porque todo eso ya es narrativa. No la narrativa literaria, perfecta, la sublimidad que le achaca Luckac a la novela… no, eso ya no puede ser, pues sigue existiendo porque nosotros necesitamos de todo eso… yo diría que hablar de narrativa digital, incluso, es un riesgo, porque eso implica distinguir lo narrativo de lo no narrativo y lo que hizo Narratopedia fue disolver eso en la práctica misma. Entonces los desarrolladores decían yo quiero meter la memoria técnica de Narratopedia, esa es mi forma de narrar en Narratopedia, perfecto… yo quiero proponer temas de investigación, es contar mis inquietudes investigativas, yo quiero proponer cuestiones pedagógicas, mira, se volvió narrativa todo porque es muy difícil sostener la distinción.

Y en su práctica narrativa, porque usted igual sigue siendo un narrador, usted es profesor, está pensando su proyecto, cada vez se le crece más pero está pensándolo en esta etapa más pedagógica pero usted sigue siendo un narrador. Entonces en su práctica narrativa ¿qué pasa ahí?, ¿en relación a todo eso?

Chévere, mira, esto que estoy haciendo responde a una crisis, esta crisis, del Yo y la crisis de la ficción… porque una cosa es ser narrador de ficción y, otra cosa es ser, yo narrando todo el tiempo. Hay varias cosas ahí, lo primero, la misma trayectoria mía que va de querer hacer una novela como *Gabriela Infinita* que en realidad descubro que no

era una novela sino un hipermedia, pero tengo que hacer el recorrido y luego hacer una hipermedia como *Golpe de gracia* y luego Narratopedia que me dice, oiga, yo lo que sigo es haciendo lo mismo que un escritor de libros, haciendo el juego del autor que se distingue y ofrece productos para el consumo a los espectadores, con mayor libertad, mayor juego en el caso de los hipermedia pero finalmente… ¿Un *Golpe de gracia* quién lo altera?, tendría que yo darle permiso a alguien para que entre al servidor, que no soy yo sino la institución, además de tener conocimientos en flash, para alterar por ejemplo *Golpe de gracia*, porque lo que hay en *Golpe de gracia*, en términos de interactividad que se entiende como participativa pero marginalmente… hay un blog, hay un cadáver exquisito, algunas cosas que la gente puede participar. Ya Gabriela había un blog que permitía participar pero eso es marginal. Esperar que la gente aprenda a programar es utópico, es como crear una especie de exclusión. Entonces aparece toda la propuesta de Casa Cuberta, de creación colectiva, como el grado máximo de interacción participativa, en detrimento del objeto mismo, que uno podría calificar un objeto con calidad, con estética. Finalmente lo que se coloca en Narratopedia, si se le coloca un filtro de calidad literaria o narrativa, no pasa el 99 % de las cosas. Eso es cierto, lo cual lleva a una idea, que es la puesta para que la gente vaya colectivamente cualificándose en las posibilidades sin ninguna prescripción… la idea no es que la gente vaya por una de las tres posibilidades de narrativa que inicialmente propuse al comienzo, porque eso, la cibercultura misma lo abolió. En el caso mío el problema con la escritura es que cuando yo escribo, especialmente el ejercicio del blog, enseguida estoy buscando enlaces que contextualicen, videos que ilustren, fotografías que le den algún tipo de estética a la entrada y eso son los que puedo hacer en esos medios, porque yo juego mucho a la idea de las dimensiones. En las series televisivas de Carl Sagan hay una explicación de las dimensiones de la física, las dos dimensiones, las tres dimensiones, las cuatro dimensiones… entonces él hace una metáfora muy bonita que cuándo uno vive en planilandia todo está en dos dimensiones y todo se pone en función de esas dos dimensiones, pero si llega alguien de una tercera dimensión, primero ese algo o ese alguien es imposible reconocerlo y lo reducimos a sus dos dimensiones. Cuando un escritor sólo tiene el dispositivo libro y el dispositivo escritura pues todo el mundo lo puede traer a la escritura y eso es una maravilla. En la medida en que crecen las posibilidades expresivas, que van más allá de la escritura y la conciencia de ese trabajo, crean un efecto de crisis sobre la escritura. Entonces, cuando yo vuelvo a la escritura, es

imposible dejar de pensar en las posibilidades que el ciberespacio abrió. Es imposible que yo haga una cosa distinta, a no ser que me autolimite como un ejercicio.

Además de los recursos lo colectivo genera las posibilidades de conocimiento y genera incluso las realidades a las que uno puede acceder. Hoy tenemos lo global, tenemos la interconexión… En la novela por ejemplo la alteridad, un concepto destacado por Luckacs, que es la capacidad que tiene el escritor de ser otro y de expresar esa otredad en su novela, pues hoy no tiene sentido. El otro día pensaba en una novela en la que pudiera trabajar con varios personajes históricos como Hipatia, como Kepler, Sábato y los muestre como anticipadores de lo que hoy tenemos. Y resulta que escribiendo sobre Hipatia, me dio por buscar en internet quién había escrito sobre ella y lo primero que encontré, para desgracia del proyecto, fue un cuento que relataba exactamente lo que yo quería relatar, las últimas horas de Hipatia… entonces la autora del cuento ya había hecho la alteridad y no tenía sentido que yo la hiciera. Entonces lo que estéticamente era muy importante, la capacidad alteridad, hoy es trivial. Ahora somos los yo que queramos, primero, y si no podemos ser los yo que queremos ser, habrá alguien en el mundo que ya lo es, entonces no necesito hacer ese esfuerzo de alteridad, que era un esfuerzo sublime, que era parte de la dinámica de la modernidad para hacer la novela. Entonces si yo me quedo sin la alteridad, sin la otredad…sin las condiciones de una novela, porque están a la mano, si ya no hay necesidad de distinción entre la narración y ficción porque todo es ficción entonces ¿cuál es la tarea del narrador?… ese es un poco el testimonio personal.

Una pregunta chiquita. Con los que yo he hablado y por lo que he visto, el tema de la identidad, tú dices el yo… ese yo que soy yo pero puedo ser…Y se habla de la creación de esa identidad digital, como decía uno de los desarrolladores, mi yo digital que refleja el yo que soy real. En ese caso ¿usted sí construye una identidad digital? Porque usted en Narratopedia es Jaime Alejandro.

Todavía, pero es más un rezago de ese yo que tuvimos que formar para hacer parte de la institución, de la familia, del mundo laboral, porque vivimos, como Levy dice, un espacio antropológico que tiene esas condiciones… él dice, en esa secuencia de tierra, territorio, mercancía, conocimiento; que imaginemos una hoja de vida de la gente que está en el espacio antropológico de la tierra, dicen yo soy de tal parte, los apellidos por

ejemplo, el nombre es lo importante porque eso me distingue de los otros, cuando él pasa al territorio el apellido tiene que territorio, el nombre está ligado al lugar de origen. Pero en el espacio mercantil tengo que dar mi profesión, Jaime Alejandro Rodríguez, de Colombia, ingeniero, literato, lo que sea y en el cuarto espacio de las identidades cuánticas, es más mis cualidades o capacidades, porque los otros están a la espera de ver cuáles son mis cualidades para conectarse conmigo, en ese sentido, hemos construido un yo con el nombre, con la idea de tierra, territorio, profesión y ahora podría disolverse pero no tan fácilmente. Incluso muchas de las cosas siguen funcionando de la misma manera, por ejemplo, el nombre mío sirve para un proyecto, sirve para una cátedra, porque el yo no desaparece todavía, está disuelto, puede ser muchas cosas.

Hay un juego muy interesante llamado The Foug (la fuga)… uno tiene que tener cuenta en facebook y permitir que la aplicación reconozca los datos, lo que yo descubrí es que los que crearon la aplicación, dependiendo lo que uno muestre de su hoja de vida, reconocen un perfil, entonces el mío lo reconocieron como escritor, entonces cuando di la opción de permitir que la aplicación recogiera mis datos me llegó un correo electrónico, pero es que fue inmediato, es el juego, y el correo está firmado por un Jaime Alejandro Rodríguez que no soy yo, que dice que está mamado de que lo confundan conmigo y que me exige que yo me pronuncie ante la gente que lo ha confundido para que nos distingamos entre él y yo. Entonces uno juega a dos cosas, o le contesta el correo siguiendo la narrativa o él dice que hay un blog para que vea que mi narrativa, mi historia, todo es distinto a usted. Uno puede hacer las dos cosas, yo hice las dos, contestar por jugar y meterme al blog. Cualquiera de las dos acciones dispara un segundo correo y es una mujer que me reclama mi abuso con la relación que sostuvimos, que ahora sale en el blog al desnudo, que ahora sale en una historia que se llama el tren de la pasión… y me dice que vaya y mire que eso coincide con el cuento. Después me llega un tercer correo en el que dice que he tenido conocimiento que usted tiene un homónimo y que ha habido problemas entre ustedes dos pero es que ni usted ni el homónimo son el verdadero Jaime Alejandro Rodríguez, el verdadero murió en el año 98 y si quiere vaya y mire en este link y aparece una entrada en wikipedia con mi nombre, una trayectoria que no es la mía y con fecha de muerte del 98.

Allí el asunto de la identidad está completamente disuelto. Me di cuenta que los que prepararon el juego tienen el asunto para cuatro perfiles. El narrador, robot, envía los

mismos mensajes para los cuatro perfiles. Todas las dimensiones institucionales y literarias ahí quedan abolidas. En estos días miré un blog que no permite comentarios. En Narratopedia está abierto completamente, ahí la cosa es jugar a otra dimensión, que es otra cosa muy distinta a la garantía del narrador que tiene la autoridad narrativa, el control del sentido, todo eso empieza a disolverse en función de qué… no sé si eso se va a llamar narrativa ya.

Hace poco en una charla de Jesús Martín Barbero, él hablaba del verbo contar que tiene tres acepciones: contar democráticamente, usted cuenta como ciudadano para participar, tiene la posibilidad de contar historias y hablaba también de contar para construir conocimiento a partir de las nuevas tecnologías y la sociedad de la información. Y hablando del imperativo político o democratizador que podría tener, no solo Narratopedia, sino todo estos ejercicios de construcción de colectivos y demás, a veces tengo la sensación que puede quedar Narratopedia en una élite, que eso está tan democratizador, que está diciendo bueno lo único que tienes que hacer es narrar, ya no necesita ser autor, editor, pasar por todos estos dispositivos, también se puede quedar en una pequeña élite y corremos el riesgo hoy con todo esto como con facebook, las redes, que esto se vuelva como un nuevo estatuto hegemónico.

Yo no le tengo miedo a la idea de lo hegemónico yo si pienso que eso va a ser lo hegemónico, pero en un sentido que también hay que descargarlo del discurso político, revolucionario, porque yo sí creo que esto va a ser lo hegemónico, pero no quiere decir que eso desvalorice lo demás, sino que se va a poner en función, y lo estoy tomando de Levy. Este espacio cuando se consolide es porque va a ser hegemónico en el sentido de que todo lo demás se pone: la oralidad, la escritura, incluso la dimensión conectiva se pone en función de las nuevas características de este nuevo espacio antropológico pero obviamente, un gran aporte de Lévy es que la inteligencia colectiva puede ser un fármaco, un veneno o puede ser remedio. Él dice, ya la dinámica del cambio tecnológico es tan frenética que o usted se aparta, decisión objetiva, decir no prendo más el computador y no me conecto más y la otra es subjetiva. La única manera de estar al día es la inteligencia colectiva. La inteligencia colectiva lo que pasa es que va a crear más velocidad. Entonces, uno podría ver, uno podría pensar que si eso es el imperativo hay que garantizar una cosita chiquitica que se llama participativa, participación, que es lo

que llaman los autores la brecha participativa. Entonces cuando tú te pones en la idea de la participación, no solamente la participación en Narratopedia, o en el facebook o en no sé dónde más, sino que la participación como concepto general, como práctica general que afecte instituciones, que afecta gobiernos, que afecta una cantidad de cosas y eso sí, digamos que cuando eso se consolide realmente y no solamente como el discurso democrático, participativo, sino como algo que realmente esté alterando toda la institucionalidad presente estaremos hablando de una nueva hegemonía o un nuevo espacio antropológico consolidado. Claro, mientras tanto, pues sí, mira que también frente a los libros hay élite, entonces la literatura es una élite, digamos que esa dimensión es muy sutil allí, pero si hay ese peligro siempre y cuando se vea que, lo tomamos como el veneno, pero también está a la vez el remedio. Entonces la gente que participa en la construcción de Narratopedia, por decirte algo no es de concreto, va poder aprovecharlo e incrementarlo y va poder tener la sensación de que construye algo a diferencia de que si te pones simplemente en un espacio en donde te dice que publique pero yo filtro, publique pero yo comento, publique pero nadie comenta que son posibilidades intermedias.

C. Anexo 3: Encuentro con Offray Luna

Yo cuando empecé con Narratopedia fue hace mucho años, el proyecto ni siquiera se llamaba Narratopedia me acuerdo mucho, era un nombre largo, como proyecto de narrativa digital para la… y empecé de una manera informal, básicamente éramos un combo de gente que se reunía a hablar de eso con Jaime Alejandro, un estudiante de doctorado de él, otra gente ahí y yo. Pero digamos que las vinculaciones de la mayoría ahí era porque tenían que ver con Jaime Alejandro, mi mirada era como más académica, en el sentido de que, si bien no tenía un espacio de trabajo compartido con Alejandro, si me parecía importante preguntarse por el tema de lo digital y digamos que las preguntas que hacía Jaime Alejandro, desde el Ceantic, que en esa época era una identidad ahí, que existía para direccionar el tema tecnológico en la Javeriana, me parecía que eran preguntas pertinentes y el dialogo se podía dar desde ahí. Entonces él daba charlas y me invitó a un seminario y ahí me vinculé con Narratopedia. Después de eso le dije a Jaime Alejandro que el nombre era muy largo y Jaime Alejandro vino con Narratopedia, con el nombre de Narratopedia como, tal algún día, y luego estuve acompañando una parte de prototipado, antes de que fuera una blog público… **¿una parte de qué?** De prototipado, como el conjunto de… un prototipo es como la versión preliminar de algo que se pone a pruebas y se mejora, esa es como la idea, y en Narratopedia hicimos varios prototipos, hubo como tres fases de prototipos grandes, una que fue un wiki que nunca se vio a la luz, pero que fue una prueba de concepto muy básica. Luego vino la frase del blog y ahora la que se está usando, que usa un sistema de gestión de conocimiento que se llama cyn.in. Yo acompañé la primera y la última de esas fases en la implementación, como que ayudé a decidir sobre la arquitectura, por lo menos la propuse y dije cuales eran las características, y finalmente la implementamos, hicimos un trabajo de

consultoría en Narratopedia el año pasado, hicimos todo el montaje, la plataforma y un poco también alentar ciertas formas de habitarnos en ese espacio.

Tu profesión es…informático – matemático en pregrado y tengo una maestría en educación, mi énfasis fue cognición y aprendizaje en la maestría, entonces he estado preocupado por comunidades de aprendices y tecnología, es básicamente mi área.

Y ¿por qué terminaste en una plataforma que en principio propone la narración, y bueno ahora la creación digital, por qué en esta línea un poco más estética? Yo realmente creo que arrancó… ¿por qué termine yo ahí? ¿por qué en narrativa?... Yo creo que fue la confluencia de personas, realmente, creo que nos preocupa lo digital de maneras diferentes, de hecho yo siempre le he dicho a Jaime Alejandro que lo narrativo es una faceta del asunto, pero claro, es su interés y su preocupación, pero pienso que lo clave es… la narrativa es una parte de la cibercultura, pero es un pedazo nada más… hay gente que habla de dos tipos de conocimiento, conocimiento narrativo y conocimiento declarativo. El conocimiento declarativo es el de la ciencia, y ahí, tienes un conjunto de cosas que son consistentes internamente, sin contradicciones entre sí… tienen que ser verificadas, verificables, falsables, el de la narrativa no tiene nada que ver con eso, pues podría o no tener que ver con eso y digamos que Jaime Alejandro está enfocado en el conocimiento narrativo, a mí me interesa más el conocimiento declarativo, pero creo que Narratopedia, como experimento de creación colectiva, era un lugar interesante para hacer cosas. La narrativa también me gusta, digamos que es como un llamado estético que ocurre en lo narrativo, es muy chévere, yo juego juegos de rol y básicamente lo que me gusta es reunirnos con los amigos a contar historias en conjunto, eso me parece chévere.

Tú me dijiste algo que me hace devolverme a la primera pregunta que te hice, tú me dices a mí me interesa más el conocimiento declarativo y yo te pregunté, bueno y ¿por qué terminar en un ejercicio de narrativa?, ¿qué te llamo a ti? No, básicamente para mí lo importante de Narratopedia era la creación colectiva, porque ese había sido mi tema de maestría, y el tema de comunidades de práctica y de creación colectiva siempre me ha interesado, pero estaba más preocupado por la configuración de comunidades en el conocimiento declarativo, gente que trabaja en software, por ejemplo, gente que trabaja en comunidades digitales pero orientados más hacía la robótica, con conceptos

declarativos. La narrativa para mí es un hobby, es una cosa que hago de vez en cuando los domingos, cuando nos reunimos con los amigos a jugar juegos de rol; entonces, no es que sea mi foco de interés teórico, y de hecho, yo creo que Narratopedia tiene que expandirse hacia… tiene que conectarse más con el ciberespacio como proyecto. Yo en algún texto por ahí escribía que Narratopedia es como una isla en el archipiélago del ciberespacio, pero hay que darle como la connotación de archipiélago, porque hay otras islas, y conectarlas entre sí; y creo que si te das cuenta la página principal de Narratopedia ahorita dice que es una plataforma de creación colectiva, antes decía que era una plataforma de creación narrativa, ese cambio de viraje tiene que ver para que más personas se beneficien de la infraestructura y puedan ayudar a sostenerla en alguna medida, pues se requiere que se pueda usar para muchas otras cosas. Hay que considerar lo declarativo junto con lo narrativo, por lo menos en la infraestructura, y la idea sería que esa infraestructura… un poco esa es la idea de Jaime Alejandro y que es la misma de Wikipedia y es que, los beneficiarios son los benefactores. Uno de los principales problemas de los proyectos de tecnologías de información en Colombia, pero en general, es que no son autosostenibles, entonces el proyecto, se acaba la beca, se acaba el subsidio del fondo de Colciencias o la entidad financiadora y se acaba el proyecto y digamos que una de las cosas que hemos intentado con Narratopedia es, a pesar de que es un proyecto académico, expandir sus vínculos con lugares no académicos de forma tal que la gente pueda, por un lado beneficiarse más del proyecto, y por otro lado ayudar en su sostenimiento.

Ahora quisiera preguntarte por dos facetas diferentes, uno, tú como narrador, cómo son tus publicaciones o qué es lo que… No, yo no he publicado casi nada, he hecho como dos ejercicios…en Narratopedia lo que yo escribo es lo que llama Jaime Alejandro la memoria técnica del proyecto, que es el conjunto de saberes vueltos documentos que permiten configurar la plataforma como está, eso es básicamente lo que he publicado y es mi lugar más fuerte de interacción. También he estado trabajando un poco en lo que son las buenas prácticas, como cuando alguien hace una cosa de alguna manera y se podía hacer de otra, comento esa otra forma de hacerlo, y he tenido un par de publicaciones que han sido mapas. Hay un autor que se llama Jhon Edwars, que trabaja con los juegos del rol, y el habla como de mapas narrativos y yo he publicado un par y ya, pero lo narrativo para mí, ha sido, muy pero muy escaso. De hecho, como uno de mis llamados al proyecto ha sido desenfatizar lo narrativo, creo que lo narrativo ocupa

en Narratopedia un lugar demasiado central y no puede sostenerse sólo en lo narrativo como preocupación.

Y si yo te dijera que a raíz de las conversaciones que he tenido con esas otras personas que están en Narratopedia y nosotros ampliamos el término narrativa a esas cosas que tú haces de dejar la memoria técnica del proyecto y esas otras cosas que se encuentran ahí, las ilustraciones, la fotografía como narración, qué pensarías tú… yo creo que el tema de la narrativa, digamos, una ilustración puede ser narrativa si tiene la intención de contar algo y uno puede encontrar fotos que cuentan historias, digamos como momentos, no toda foto cuenta una historia. Digamos que cuando uno vuelve todo algo ese algo no sirve para nada, porque no clasifica en nada, no te da lectura de nada, por ahí dicen que si uno lo único que tiene es martillo todo lo ve como clavos, yo no creo que uno debería hacer eso. Una de las cosas interesantes de una buena definición es que tiene confines, que no lo abarca todo y me parece que la narrativa tiene confines, uno no puede decir que todo es una narración, que la ciencia es una narración y todo es una narración, pero ¿si todo es una narración? No sirve para clasificar nada, esa mata es una narración, esta botella es una narración, esta mesa es una narración, finalmente, si todo es una narración, el concepto se vuelve inútil, lo poderoso del concepto es que es un concepto delimitado, que puede ser abarcante pero delimitado, y yo creo que el conocimiento narrativo tiene límites. Ahora, que estemos claveados cognitivamente para contarnos historias todo el tiempo, no quiere decir que todo lo que hagamos sea contar historias, que sí, que tiene muchísimo poder, pero no lo hacemos todo el tiempo o por lo menos no bajo la idea del conocimiento declarativo, como un conocimiento que es consistente, coherente, que tiene digamos, unos ritos de adquisición de conocimiento falsable, digamos, este tipo de cosas no pasan en el conocimiento narrativo. Yo no creería que todo sea narrativa.

Y cuando tú has dejado esa memoria de trabajo ahí en la plataforma ¿has recibido interacción o comentarios de otras personas? Pues como nosotros éramos el combo técnico de la plataforma, digamos de la comunidad, interactuábamos sobre todo entre nosotros, la mayoría del fell back tenía que ver o con reportes de errores, quiero que esto funcione o ¿cómo hago para tal cosa? Eran más que todo preguntas de soporte y nosotros respondíamos las preguntas que podían tener los usuarios sobre la plataforma y las respuestas que podíamos darles. En la parte técnica no hemos logrado configurar

una comunidad técnica que se reúna alrededor de la plataforma en Narratopedia, pero por eso precisamente es que yo hablaba del archipiélago de la cibercultura, hay otra isla de gente que está preocupada por lo tecnológico y Narratopedia, si quiere sobrevivir, crecer, tiene que conectarse con esas otras posibilidades. Entonces no, ahí no hemos recibido mucha retroalimentación, claro que eso es un problema que vamos descubriendo por el camino y la dinámica del proyecto, y el proyecto tiene que desenfatizar lo narrativo. Por ejemplo, los talleres que hicimos el año pasado fueron todos de narrativa, ninguno fue taller de tecnología y al final alcanzamos a proponer unos eventos que llamamos multifocales donde una persona estaba preocupada por el tema de lo narrativo, otro por lo educativo, otros por lo tecnológico, sin embargo es todavía una idea pendiente.

La propuesta de dejar una memoria técnica del proyecto dentro de la plataforma fue como uno de los argumentos de la licitación, ya que decíamos que la dinámica era una dinámica de construcción colectiva del conocimiento, lo cual implicaba una postura activa por la construcción de memoria. Narratopedia es un proyecto que recoge infraestructura tecnológica, la infraestructura de otro proyecto que existía antes que ella y que además está siendo la continuación de otro que se llama Holonica, es una incubadora web de comunidades, y digamos que hemos usado parte de la memoria técnica de Narratopedia en este proyecto, queremos empezar a potenciar esta diversidad de la que te cuento, es la misma plataforma pero para otro tipo de comunidades, hacia el futuro a mi me gustaría que esas diferentes comunidades se conectarán entre sí y que la gente empezara a tener una especie de visión panorámica del ciberespacio y de su participación en algunas de ellas, algo que le permita comunicarse con las demás.

Por qué utilizar cyn.in, qué características tiene… yo diría que tiene dos características importantes, una, que es integrada y otra, que es emergente. Entonces por integrada nos referimos al hecho de que en una sola plataforma tiene wikis, blogs, microblogs, depositorio de bockmarks, repositorios de archivos, de imágenes, videos, reproductores de esos medios, catalogadores con nubes de etiquetas, etiquetado social, comentarios para todos los objetos. Actualmente existen plataformas que brindan una de esas cosas, la plataforma de wiki, la plataforma de… por no había ninguna que nos brindará todo al tiempo, entonces la característica integrada quiere decir que es una única infraestructura de información que brinda toda esta funcionalidad. Y el carácter

emergente quiere decir que a pesar de que tienes toda esa funcionalidad la forma de organizarla no está predeterminada por ninguna manera específica, salvo por una idea de un contenedor llamado un espacio. Un espacio es un lugar donde un colectivo se reúne a crear, esa es como la idea. Es lo único que organiza la información, entre comillas, de ahí para adelante, el espacio es emergente, tú puedes crear espacios de lo que quieras, como espacios predefinidos, además de eso, la gente cuando empieza a utilizar etiquetas o palabras claves para clasificar la información, la información empieza a organizarse de formas emergentes. Entonces te da como lo mejor de los dos mundos, es integrado y es emergente al mismo tiempo. Eso digamos, como a nivel de características generales, a nivel de infraestructura, era una infraestructura muy robusta, tenía un lenguaje poderoso por detrás, era multicapa, entonces podías decir en qué capa interactuar dependiendo de qué querías hacerle a la plataforma, tenía una serie de elementos y sistemas de funcionalidad como los que mencionaba, integración y emergencia. Y en términos de tecnología, como el carácter multicapa, lenguajes versátiles, que te permitían pensar que la plataforma iba a crecer bien. Realmente yo creo que la plataforma enfrenta un inconveniente y es como la apropiación social de la misma, porque por un lado, la interfaz es más compleja que otros tipos de interfaces al ser tan integrada, la interfaz del blog era mucho más sencilla por ejemplo, y por otro lado, el conocimiento para modificarla no está circulando de una manera fluida, hemos hecho unos esfuerzo por dejar memoria pero uno no ve a la gente interactuando con esa memoria, creo que se requieren de más espacios para hacer que el conocimiento circule, y un poco la crítica mía es que los que la hacen no la usan, y los que la usan no la hacen y eso pasa con la tecnología, no sólo con Narratopedia, y hay que crear una especie, digámoslo así, como de colectivo fronterizo, un colectivo de gente que la use y que la hace, si bien no sean los expertos en narrativa o en tecnología. Esa es parte de la intención de Holonica como proyecto, cómo potenciar estos colectivos y encontrarlos y actualmente estoy haciendo un trabajo para mi tesis de doctorado, surge de la idea de modificar los artefactos que nos cambian, que no seamos solos consumidores o que los modifiquemos en la periferia, sino que podamos modificarlos de una manera mucho más proactiva.

Ese no sería uno de los objetivos de Narratopedia y del tema de la narrativa digital ¿cómo potenciar los "prosumidores"? Yo creo que hay una especie de capa de prosumidores lejanos, por llamarlo de alguna forma, que son los consumidores que

consumen y producen, para mezclar el término, narrativa, los que crean y modifican las historias, pero el asunto es que lo que la historia posibilita, en lo que la historia se convierte, está posibilitado por la plataforma, si la plataforma te posibilita colgar videos, tu historia tendrá videos, si la plataforma te permite crear hipertextos, tu historia será hipertextual, en principio. Ahora estamos en una tesis de maestría sobre Narratopedia y los cambios en las prácticas narrativas y nos dimos cuenta de que a pesar de que cambió la plataforma si explicitó la complejidad de la narrativa digital. Cuando Narratopedia era un blog, lo único que podía aportar era historias tipo blog y pare de contar, y era lo único que se visibilizaba, si alguien subía una foto, la foto no era una narración en sí misma, digamos visible en sí misma, tenía que estar embebida en un blog y, por ejemplo, si había un conjunto de herramientas o de referencias en la web, que no eran historias, pues tampoco se veían porque era una cosa que no se metía en un blog. Cuando colocamos una plataforma, que digamos, tenía toda esta funcionalidad lo que empezamos fue a visibilizar la complejidad del problema, entonces, que la narrativa digital no es sólo el problema de narrar, sino que incluye herramientas, incluye procedimientos tecnológicos, que incluye diferentes tipos de contenidos que pueden ser vistos en sí mismos como narraciones, como imágenes o videos, eso fue chévere de la plataforma, porque visibilizo la complejidad, pero el inconveniente es que, como te contaba antes, como está demasiado centrado en el tema de lo narrativo no se lograron crear unas competencias en otro tipo de saberes, incluso en el saber de lo narrativo hay una lógica que pasa por el papel, todavía estamos acostumbrados a pensar desde la lógica del papel y eso no tiene nada de malo. Hay un autor, Jenkins, que conocí a través de Narratopedia, y trata el tema de los trasmedial, yo pienso que Narratopedia debería ser más transmediatica, lo cual quiere decir que si la gente quiere contar una historia lineal debería poder hacerlo en ese espacio, siempre y cuando, ese espacio también le brinde la posibilidad de conectarse con otras formas de narrar, otro tipos de historias que complementen la de él mismo y su experiencia narrativa.

(Sobre las transformaciones en la práctica narrativa) nos dimos cuenta que la plataforma mostraba la complejidad del proyecto en ese sentido, mostraba la transformación de la práctica, pero no eran sostenidas, la gente no narra por ejemplo de manera multimedia, no narra de manera hipermedia, no narra de maneras no lineales en general. Es poco lo que se ve en ese sentido y yo creo, que básicamente, esa otra posibilidad de narrar, que está abierta, no debería opacar u ocultar las posibilidades de narrar tradicionales y ahí es

donde surge la idea de lo trasmediatico, como esa historia donde conviven diferentes medios con diferentes lógicas, una de esas es el impreso desde la lógica de lo lineal también. Entonces creo que esa posibilidad hay que revisarla, pero por el camino no solo hay que considerar las transformaciones en las prácticas narrativas, sino también las transformaciones en la arquitectura que las posibilita, en la infraestructura que las posibilita, pero como el proyecto se ha enfocado tanto en lo narrativo no revisa ese pedazo y es un condicionante importante de lo que va a ocurrir después con las prácticas. Entonces creo que hay que potenciar esa posibilidad a través de la creación de este colectivo hibrido, gente que narre, que desarrolla cosas, sin ser experto en programación ni experto en narrativa. Entonces creo que el tema del prosumidor no está tan resulto todavía, es una preguntan todavía abierta.

Y como enlazándole a eso, como tú has estado permanentemente ahí, tras bambalinas de la plataforma, tú ¿cómo ves esa relación con los potenciales usuarios de la plataforma? Es decir, no tú, no Jaime Alejandro, no esa gente que está en el proyecto, sino a los que van al objetivo, la gente que está allá fuera en el mundo, ¿cómo funcionan ellos desde tu perspectiva y un poco desde el seguimiento que has podido hacer? Yo creo que la plataforma tiene un potencial pero me parece que tiene que enfocarse. Digamos, la experiencia de cómo se usa o cómo se habita la plataforma, se puede llegar a resolver mucho mejor desde vínculos con experiencias de capacitación, un seminario, un taller, ese tipo de cosas… hay unos autores que hablan del salón como simulacro de una comunidad de práctica. Un salón ideal sería algo a lo que tú vas y aprendes lógicas de integración a una comunidad, dinámicas de participación en algún sitio, y tú decides si te quedas o no, si te conectas o no a la comunidad. Lo que hemos visto con Narratopedia es que la plataforma se potencia a través de una serie, llamémoslo así Hitos, como algo que sucede una vez, un taller, como un seminario de alguna cosa y lo que debería pasar es que esos hitos deberían permitir la vinculación permanente de las personas, a mi juicio, esos hitos tienen que volverse multifocales, tienen que volverse narrativos, pero también tecnológicos. Ahoritica, estamos intentado resolver eso, colocando entre comillas, la misma infraestructura en muchos lados distintos, de manera que la infraestructura compartiría las preocupaciones también y eso permitiría esa parte tecnológica, que como te cuento, no fue muy potenciada por el énfasis en lo narrativo. Creo que en la medida de que esas experiencias puntuales, el taller de narrativa, el taller de desarrollo de la

plataforma se resuelvan en espacios académicos, que es donde tendrían más sentido, podría propiciarse una plataforma más amigable para todos, que podría ser usada sin procesos de aculturación tan complejos. Ahí le veo futuro, pero entonces, eso sólo se puede resolver si tiene un vínculo claro a academia exterior y como diferentes instancias de la plataforma entre sí, esas dos cosas tienen que estar resueltas.

Y sobre eso, ¿cómo fue la migración de los usuarios?, yo era usuaria de la plataforma que era un blog y un día me llegó un correo diciéndome mira, esta es la nueva plataforma… uno, no sé si todavía esté al aire la plataforma antigua de Narratopedia y dos, si efectivamente todos esos usuarios que estaban aquí en el blog, pasaron a la nueva o se quedaron…No, de hecho la gran mayoría se quedó y es un asunto de interfaz, básicamente, esta interfaz como es más rica es más compleja, no ofrece valor agregado para alguien que quiera contar una historia de manera lineal y el blog te permite contar una historia de manera lineal y publicar en internet, entonces la mayoría de la gente no percibió el valor agregado, encontró mucha complejidad y no migro. La plataforma antigua, está ahí todavía, pero progresivamente es muy probable que le den de baja, al comienzo la pueden mantener como memoria, pero luego le digan a la gente oiga salve su archivo, lo que colocó acá, porque ya nos vamos, creo que eso va a pasar. Y yo creo, yo no sé, yo no quiero resolver todo de manera técnica, pero digamos que, ayer leía un texto de un señor, creo que se llama Patsy, el hombre decía que la técnica está en todo y no como un reduccionismo, él decía que cuando uno abre un destapador, que es mordido por la tapa y se destapa, ahí hay un lenguaje, que es un lenguaje de mutualismos, una cosa que casa en la otra, digamos de manera casi que sexuales y dice que en esa medida, nuestra época, es configurada por nuestra técnica y por tanto habría una especie de… yo digo que de diálogo, él dice que hay una especie de ingeniería de la conciencia, un poco nuestra conciencia es lo que la técnica ha permitido que sea desde el juego en adelante y yo creo que en ese sentido tenemos que revisar, en la manera mucho más proactiva, nuestra relación con la tecnología, yo pienso que estamos asistiendo a una especie de nuevo analfabetismo, que es un analfabetismo tecnológico, que no tiene que ver con los que saben de medios, no se refiere a eso, no se refiere a sí puede subir un video en youtube o crearlo, creo que hay una capa anterior a eso que es la capa de las infraestructuras lógicas, de software y ese tipo de cosas y creo que ahí…bueno, hay dos analfabetismos, el de los medios, que existe efectivamente, y un analfabetismo anterior a ese que es el de la tecnología. Y el asunto

es que la ilusión de la facilidad nos permite verlo, dicen que la interfaz ideal es la invisible, la que no notas, si puedes agarrar esa botella y no darte cuenta que la estás cogiendo prácticamente es una buena interfaz, pero si es un complique cogerla es una mala interfaz. Yo creo que hay una invisibilidad en el tema de la interfaz, sobre la idea de que ya estamos potenciados en el tema de las tecnologías y que no hace falta saber cómo funcionan y ese es un riesgo grande, porque finalmente como las tecnologías condicionan las interacciones y no sabemos cómo funcionan nos movemos en la periferia de la interacción, no podemos cambiarla y en ese sentido sí creo que debemos afectar ese mutualismo que los artefactos usan como lenguaje que es la técnica y yo creo que mucha gente que no pasó de una plataforma a la otra, básicamente porque no hubo una percepción del valor agregado, y porque este analfabetismo tecnológico no les permite a ellos consolidar un espacio para habitar diferente al que les dan, si el espacio es el adecuado se quedan, si no se van. Y en general, no podemos, no solamente ellos, sino yo también, no podemos repensar los espacios digitales que habitamos, no podemos cambiarlos, sólo podemos utilizarlos como están o modificarlos periféricamente en los usos, pero básicamente somos como nómadas, no habitamos ningún espacio permanente, porque no podemos hacer de ninguno, nuestra casa, porque no podemos cambiarlo, eso creo yo fue el gran, no sé si fracaso, pero por lo menos incidente de la migración, pero es un incidente cultural, no es culpa de Narratopedia, es culpa del siglo XXI.

Cuando tú hablas del analfabetismo tecnológico, recuerdo yo, que alguien decía en alguna parte que la narrativa digital y la posibilidad de nuevas plataformas era una posibilidad de democratización, en el caso de la narrativa, democratización de la palabra. En ese sentido, tú dices no, si uno se queda excluido si no sabe cómo utilizar esta técnica, entonces no se podría hablar del tal democratización o …sí…Narratopedia tiene una apuesta política importante y es la posibilidad de contarnos a nosotros mismos, en general, siempre hemos sido contados por otros y esa apuesta sigue existiendo, pero a pesar de que esa apuesta política es posible, no sé qué tan clara, pero por lo menos posible, no basta y no basta, claro, por un lado porque hay que entender las lógicas de esa nueva posibilidad de narrativa y por otro lado, porque hay que entender las lógicas del medio, las posibilidades del medio, es decir, para escribir bien. Tú no solamente necesitas tener una buena historia en la cabeza, sino también tener buenas estructuras lingüísticas, gramaticales, ese tipo de cosas, digamos que no

tenemos todo ese manejo, hay un autor, Paulo Freire, que habla del analfabetismo como la carencia de un lenguaje que necesitas para participar o modificar el mundo en el que vives y creo que asistimos a ese analfabetismo, permanentemente, claro, porque no tenemos las lógicas hipermediales o porque si las tenemos no tenemos el medio donde contarlas o porque si tenemos el medio donde contarlas no tenemos la forma de modificar el medio, ese tipo de cosas. Entonces yo creo que la apuesta política existe, efectivamente uno puede contarse a uno mismo, pero no basta, digamos que junto con eso debe existir una posibilidad emancipadora que atraviesa lo educativo y esa posibilidad no se ejerce desde la narrativa misma *per se*, es un problema complejo y uno tiene que mirar cómo articular los elementos que componen el problema y las soluciones.

Jesús Martín Barbero utiliza una metáfora con la palabra contar, él dice que contar tiene como tres grandes posibilidades en nuestro idioma, una, la posibilidad que se tiene de contarse, contarse uno, dos, la posibilidad de contar en un sistema, tu cuentas como ciudadano y tres, como la posibilidad de contar como constructor de una sociedad que estamos viviendo ahora, que es la sociedad de la información. En ese sentido, cómo plataforma como Narratopedia o cualquiera otra hacen que esto se promueva y cómo solucionar un poco esa carencia que viene desde la escuela como institución, desde posibilidades que están en la red…Yo diría que básicamente la red ofrece otras posibilidades de configuración de comunidades, básicamente eso es lo que la comunidad resuelve, puede ser de alta o baja tecnología, eso no es lo que importa, sino la posibilidad de pertenecer y hay ahí, un autor que se llama Benger, que ha trabajado el tema de comunidades de práctica, él dice que la premisa es una hecho social un poco impajaritable, como que no puedes negar el aprendizaje si eres un ser humano cognitivamente funcional, va a aprender y vas a aprender en la medida en que pertenezcas. Aprender es un proceso de filiación y estructura, como cuatro ejes alrededor de la filiación, no me voy a detener mucho en eso pero dice que es un proceso identitario, te vuelve alguien, el que hizo o no hizo tal cosa en Narratopedia, por ejemplo, es un proceso que tiene que ver con la experiencia, es un proceso que tiene que ver con el sentido y es un proceso que tiene que ver con la participación, digamos que dice básicamente eso, yo no me había encontrado con Benger antes de interesarme por las comunidades que usas software libre que efectivamente configuraron lo que es mi identidad actualmente y son procesos de participación con sentido, lo que yo creo es que la gran carencia del sistema educativo es

que no configura procesos de participación con sentido y no las configura porque estamos pensando desde la lógica del siglo XVIII, que fue una lógica…el sistema educativo masivo no existía antes del siglo XVIII y cuando se creó, se creó para responder a las necesidades de la época que tenían que ver con la industrialización, por tanto tenemos un sistema educativo industrializado. Robinson, otro autor, habla de que necesitamos una metáfora distinta para lo educativo, que es diferente a la de la reproducción masiva y él dice que necesitamos una metáfora más orgánica, que un docente debería crear las condiciones apropiadas para que lo mejor que está en cada uno de nosotros florezca, y yo creo que no lo hacemos y no lo podemos hacer básicamente porque el sistema educativo está mal diseñado y mal configurado, lo que uno debería hacer como profesor, es por lo menos como mi intento más genuino y más consciente, es ayudar que los estudiantes participen de comunidades, y eso tampoco lo hacemos los profesores, digamos que cuando uno señala el déficit del sistema educativo siempre son de los que llegan a uno y de lo qué paso antes de que llegarán, si me explico, y es muy paila… no sé si tú te viste una película que es de un man que tiene como la cara quemada que le pone a los estudiantes una tarea que es cómo cambiar el mundo… y siempre que uno escucha las tareas de los profesores, o las palabras de grado de todos los grados, siempre dicen ahora estamos preparados para cambiar el mundo y esa es una responsabilidad de los jóvenes y ¿por qué los viejos se van a bajar del bus? ¿por qué? Eso es una responsabilidad de todos, todo el tiempo y eso quiere decir que los problemas del sistema educativo son mi culpa también, de los que vienen, de los que lo formaron antes, de los que me formaron a mí, pero también, uno sabe que es mi culpa pero también en mi responsabilidad, entonces a mí también me atañe la responsabilidad de cambiarlos. Yo le encuentro sentido a las comunidades de práctica, creo que lo que hay que hacer es potenciar comunidades a la lata, potenciarlas y hacer que la gente encuentre su lugar en el mundo a través de su experiencia de interacción en la comunidad y uno debería hacer eso como docente, lo que pasa es que eso se escapa del aula como lugar tradicional de la enseñanza, hay que repensar el aula, entonces todas esas ideas de virtualidad, del aula virtual son una chanda, porque reproducimos una vaina caduca, entonces yo pienso que lo que uno tendría que hacer es ver el aula como un simulacro de comunidad y ver cómo la gente que participa con uno, se encuentra con uno en el aula participa de ese simulacro y luego decide si se queda o se va, eso es cosa de cada uno, esa es como la idea.

Bueno, sobre el tema de la identidad tú decías que tu participación en plataformas de software libre eso ha potenciado tu identidad, cómo configuras tu identidad a partir de esas participaciones…La tecnología es un acto de poder, eso lo dice mucha gente, no solamente yo, desde el juego en adelante, o sea desde la thecné, arte, ciencia…desde ahí, la tecnología es un acto de poder desde el juego en adelante y todo acto de poder tiene un discurso político, la política es un discurso de poder, por tanto no existen tecnologías neutrales, es carreta, la tecnología es culpable, nunca es neutral y yo creo que carecemos de un discurso político construido desde la tecnología, entonces, si desde el juego en adelante la tecnología es poder y si el poder tiene un correlato político, creo que la pregunta por el correlato político de la tecnología es clave y no pasa cuando uno vive otro tipo de experiencias, porque se vuelve un poco una experiencia medio vedette, ¿me explico?... como ¡uyyy! metámonos todos al mundo virtual, pero para mí la pregunta es ¿cuándo me meto ahí, a qué me meto?, para mí el problema no es que haya poder, ese existe desde el juego en adelante, para mí el tema no es ese, desde antes, para mí el problema es cómo se deconstruye el poder, cómo se configura y cómo se deconstruye, y lo que uno ve es un discurso tecnocéntrico que no se preocupa por eso, el problema de second life es la experiencia inmersiva en 3D, a mí me parece medio boba, pues quiero decir, chévere la estética pero para mí no es suficiente, hay otro tipo de metaversos que no son second life, que hacen explicito un discurso de poder, donde por ejemplo no hay un servidor central. Todo proceso de centralización implica un proceso de acumulación, que acumula poder también, en este caso está en las manos de Lindelpas los creadores de sencond life, cualquier cosa que tú hagas ahí se queda ahí y además de eso, en la medida que ellos tienen el servidor central tienen una posibilidad de controlar cosas y tú no sabes cómo funcionan, ese no es el caso del software libre, entonces mi participación en comunidades de software libre lo que hizo fue que explicitó ese discurso político y desde ese discurso político configuro mi participación con otras tecnologías, es muy difícil que yo escoja una tecnología opaca…yo creo que la ignorancia es un derecho, tú deberías no saber o saber lo que se te da la gana, eso es también… no una obligación… y cualquier plataforma de software privativo que no te da la libertad de explorarlo, modificarlo, de distribuirlo es un acto de enajenación en el ciberespacio, ahí estamos participando de algo que yo llamo ciberfeudalismo, que es todo este rollo de la web 2.0 y todos esos carretos se vuelven básicamente un asunto de ciberfeudalismo, alguien decía que la web 2.0 es, nosotros ponemos los contenidos ellos se llevan la plata, si, ese es el pluralismo de la web y paila, y yo creo que no, un poco te ponen a

cultivar el ciberespacio de ellos, no el nuestro y ahí también hay configuración de índole política, lo que ha pasado esencialmente es que la participación en comunidades de software libre ha explicitado el discurso político de la tecnología y desde ahí reviso las participaciones futuras en otro tipo de tecnologías. Yo creo que se vale que haya gente en las plataformas, pero para sacar a otra gente de ahí ¿me explico? Es como meterse a la matriz para despertar a otra gente, pero hay gente que tiene que estar en Sión, gente que no tiene que meterse a la matriz para darle la bienvenida a los que llegue, yo creo que esa es como la misión ahí.

La idea de la conversación es ampliar algunas cosas en las que he estado pensando. Yo he definido algunas categorías, quiero empezar por decir que el discurso de presentación de Narratopedia ya cambió, antes decía: una plataforma que incentiva la narración, o que quiere crear una comunidad de narradores con otras herramientas. Ya no se habla de narrativa como tal ahora es una plataforma para la creación, ya se amplió…En contenidos digitales. Al final se sugiere, porque yo coloco un epígrafe que dice que todo el mundo tiene, que todo el mundo tiene historias, pero sí, efectivamente ha cambiado y es resultado de un proceso en el cual lo que hay es la conciencia de que la expresión, digamos, que está orientada a eso, a las narrativas o las narraciones y a los narradores, pues se fue dando a lo largo del proyecto, se fue diversificando, como ves en los espacios, que es otra forma de ver cómo cambia… hay espacio para investigadores, para desarrolladores para pedagogos.

Ilustradores… inicialmente tenía el objetivo de crear una memoria técnica al proyecto, ahí mismo, en la plataforma, algunos han creado sub-espacios, otros, por ejemplo, han creado espacios propios, ligados alrededor de lo que yo llamaría… más bien, que fueron las grandes conciencias, siguiendo a Pierre Levy otra vez, la creación de los mundos virtuales. Es decir, lo que hay detrás de Narratopedia es, digamos, un colectivo que lo qué se ha propuesto es una plataforma que inicialmente el foco era narración pero que al final sirvió, digamos… porque las dos grandes posibilidades, si mantienen herramientas para trabajo colaborativo y creación de contenidos digitales, de manera que seamos más incluyentes y no exclusivos de la narración. Eso de todos modos es un riesgo pero responde a una realidad, que fue como darle espacio, cabida, a quienes participaron en la construcción, quienes dieron apoyo, quienes pensaron la cosa, quienes, de alguna forma, desarrollaron eso que era un mundo virtual. Porque un mundo virtual es

básicamente un dispositivo que permite estos contactos, estas posibilidades, entre estas personas… e incluso el mismo código, en principio, es un código abierto a la construcción colectiva, entonces muy bien que hayas contactado al desarrollador porque finalmente sin esa idea general de una dimensión colectiva, de todos los aspectos la plataforma tampoco es, y sobre todo se cerraría. La plataforma tiene todavía muchas posibilidades de mejora, ojalá tengamos recursos, o haya gente que se anime a colaborar, porque quiere explorar el código, porque quiere explorar cosas, y también responde a una dimensión estratégica, porque como tú sabes, Colciencias apoya con recursos pero a ella le interesa son los resultados académicos. Entonces, al final, tuvimos seminarios, tuvimos libro, tuvimos manual, tuvimos clases, tuvimos talleres, tuvimos ponencias, y todo eso se cumplió. Y eso es lo que muestra Colciencias realmente como resultado… los impactos, y todo eso se cumplió. Pero para Colciencias la plataforma es un recurso técnico, como el computador que dieron para los talleres.

A partir del 11 de noviembre del año pasado, el recurso, los recursos de Narratopedia, digamos, los subproductos técnicos de Narratapedia, llámese software, llámese hardware, le quedan a la Universidad y ya la universidad determinará qué hacer. El año pasado, entre otras cosas, yo estaba hablando con Cristo[9] precisamente de eso. Hay un espacio que no quedó muy desarrollado pero que yo espero que podamos hacerlo, que

D. Anexo 4: Encuentro con Jairo Antonio Pérez

Mi vinculación con el proyecto Narratopedia, lo he tomado como un estudio de caso para el análisis de mi tesis doctoral, entonces lo que yo estoy estudiando es cómo se conforman comunidades, cómo se gestan, cómo trabajan entre ellas, cómo se dinamizan y si estas comunidades conforman procesos de aprendizaje, se suceden procesos de aprendizaje, desde una perspectiva de emergencia, vistas estas comunidades como sistemas emergentes, bajo esa perspectiva empecé a trabajar con ellos desde el día en que arrancó el proyecto y siempre ha sido un trabajo más, como participante, colaborador, gestor, coordinador de diferentes tareas que el líder, el investigador líder que es Jaime Alejandro, nos ha delegado a los que hemos estados vinculados desde un comienzo con eso.

¿Cuándo usted dice participante se refiere a que ¿usted también ha publicado?, ¿cómo? No, yo no participo en la plataforma como tal, porque soy observador total. Participo en todo el grupo que gestó cada una de las etapas de desarrollo que ha tenido la plataforma, no solo como colaborador o participante en las reuniones que hacíamos constantemente, sino también aportando ideas, sugerencias, haciendo reflexiones, contribuyendo a que todas las informaciones fluyeran de la mejor manera en las reuniones presenciales y en las comunicaciones, que eso no se ve, que está detrás de bambalinas de la plataforma. Obviamente hay un espacio que es de pedagogía, que en un tiempo yo lo dinamicé un poco, traté de meter ahí como información, tratando de generar algo ahí y bueno mi participación ha sido más como desde ese punto de vista.

Yo conozco muy por encima la plataforma porque, básicamente, me he centrado en ver las narraciones que hay allí, en este caso las narraciones literarias, obviamente en esa observación me he encontrado 20.000 formas distintas de narrar, pero

cuándo usted se refiere a dinamizar, ¿qué era lo que hacía? Básicamente poner textos, reflexiones, opiniones, vincular otros artículos, videos que hablaran sobre el tema de las comunidades de práctica en plataformas como la última, que era más de gestión de conocimiento, es una plataforma para gestar productos, servicios, para gestar informaciones, para gestar producción literaria, multimedial, trasmediatica.

Y yo podría decir, por ejemplo, que esas participaciones que usted tenía, opiniones, vincular documentos, son otra forma de narrar… (interrupción) es dar cuenta de sus aportes, del desarrollo de la plataforma, pero si tú lo lees a él y te das cuenta que es uno de los que más ha participado de la plataforma, es uno de los que más ha narrado cosas, contando cosas o explicado cosas, documentado cosas y muchas de las cosas que analiza es muy subjetivo, muy la opinión de él, lo que yo pienso y cuando tú lo lees es muy frecuente el uso de la primera persona, un autor muy autoreferencial: yo creo, yo pienso, esto es así…entonces, eso es narrar. Ahora bien, volviendo a la pregunta anterior, yo pienso que en la medida que uno sea propositivo y genere algún tipo de narrativas, ya sea académicas, literarias, ya sea de ciencia ficción, no importa, tú estás creando. Estás creando en la medida que estás aportando tus ideas para beneficio de un colectivo y, en esa medida, bueno ya sea individual o como parte de un colectivo, pues estás creando, ¡claro!

Usted me decía que en su tesis estaba interesado por el tema de la creación de conocimiento, producción de conocimiento colectivo, uno puede pensar que también la literatura, en esta caso la narración literaria, es también producción de conocimiento a partir de una experiencia… ¿cierto? Depende, porque si tú lo estás diciendo como persona y no como autoría propia, idea propia, lo desarrollas tú, pues es una creación individual. Si tú, esas ideas, las pones en un ambiente para que otras personas puedan, a partir de tus aportes, generar nuevas ideas, nuevos diálogos, nuevas conversaciones, nuevas historias, novelas, relatos, cuentos…pues sí, si hay una construcción colectiva desde el punto de vista literario. Es que la construcción colectiva, no necesariamente, se limita a una construcción técnica o una construcción de un artefacto o servicio, también se puede dar y, eso es lo difícil, a varias manos la creación colectiva de algún relato, historia, cuento y eso es narrativa. ¿Por qué es narrativa digital? Porque nos estamos basando en medios digitales, en formato digital para poder expresar nuestra ideas.

Y en esa medida ¿usted siente que en la plataforma, efectivamente, esos ejercicios de colaboración sí se dan? O a veces, simplemente la gente está allí publicando pero no tiene la expectativa de que lo comenten, de mejorar su producto a partir de un comentario e incluso comentar el trabajo de otros… ¿cómo ve esa movilidad ahí? ¿Se da la construcción colectiva o no se da la construcción colectiva?... en algunos casos sí creo que se da la construcción colectiva de narrativa ya sean literarias, ya sean académicas o ya sean a nivel técnico, en la medida de que la plataforma es el reflejo, eso sí porque lo viví, de una construcción de varios miembros de investigadores, de pedagogos, de estudiantes, de profesores, de gente que llegaba y aportaba y en la cual en cada una de las etapas de proceso de crecimiento de esta idea de Narratopedia fue de manera colectiva, fue de manera grupal, fue de manera interdisciplinaria, plural, que esa fue una de las cosas más interesantes, la gestación, creación y puesta en marcha de la plataforma fue, desde mi punto de vista, una elaboración de varias personas que aportaron desde sus diferentes disciplinas para logar el objetivo último que fue la construcción colectiva de narrativas. En algunos casos no se dio en otros casos se dio, pero es necesario tener en cuenta el aspecto cultural donde se gesta la plataforma que es más que todo Colombia y Latinoamérica, donde nosotros no tenemos la cultura de trabajar realmente colaborativamente, de trabajar colectivamente. Tenemos más la cultura de que cada uno, por aparte, aporta y es lo que denominamos trabajo en grupo, que lo que hace es ensamblar, acoplar los aportes de cada uno, pero sigue siendo muy fragmentando. Bueno, ese es uno de los problemas que hemos tenido, cómo generar esa disposición para poder construir algo colectivamente donde lo que prima debe ser el objetivo último que se persigue y no su aporte como persona individual. En Narratopedia hemos estado en una lucha constante para generar esos paradigmas y cambiar los anteriores que es un problema cultural muy arraigado en nosotros, eso es lo que ha tratado de luchar Narratopedia. Entonces tú puedes tener muchos aportes individuales y muy pocos aportes colectivos. También en varias actividades que hemos hecho se han dado luces, iniciativas, se ha empezado a generar esa construcción. No hemos logrado la creación colectiva, pero es un trabajo largo, generar paradigmas, percepciones, comportamientos, crear una cultura con respecto a la construcción a varias manos de un relato.

Y usted en las cosas que ha publicado, ¿hay gente que le comenta? Los comentarios se daban más en la anterior plataforma, que era bajo una plataforma que se

llamaba worspress, que es un sistema de blogs básicamente, ahí observé que se daba más la retroalimentación de la gente con lo que tú estabas describiendo, pero eso también se debió a que se creó un grupo de estudiantes de literatura que durante un buen tiempo, año, año y medio, siempre estaba retroalimentando lo que la gente publicaba. En esta plataforma, la segunda, no tenemos ese comité o ese grupo de apoyo de retroalimentación y creo que eso han influido muchísimo en que no se de ese diálogo entre lo que uno pone y los demás. Hemos notado más que el diálogo se da más entre los que son más activos en la participación en la plataforma, pero el usuario externo no. Entre los miembros hay una comunicación, cuando yo publicó algo Offray Luna lo comenta o Jaime Alejandro Rodríguez, siempre entre los que hemos estado conformando el equipo gestor del proyecto si nos retroalimentamos, pero no hemos obtenido una respuesta, de generar un diálogo permanente con personas que no conocemos, ha sido muy poco.

Cuando usted me dice que las aportaciones son individuales y no en colectivo, ahí me pierdo, porque lo que yo veo en la plataforma son individuos que se inscriben y he visto unos grupos, pero creo que surgen de los talleres que han ofrecido… Cada espacio que está puesto en la nueva plataforma, en la que lanzamos el año pasado, que está funcionando realmente desde mayo del año pasado, ya lleva como ocho meses, casi un año, los aportes han sido básicamente individuales, las actividades que hemos generado… sí se han generado actividades colectivas, pero por iniciativa propia, muy pocos. Eso es lo que hemos observado, obviamente no nos desmotivamos o no nos desanimamos porque sabemos que este es un proceso no de tan corto plazo... nos apoyamos, por ejemplo, en el grupo de facebook, nos apoyamos en twiter, pero esto toca tener un grupo que esté constantemente, por ejemplo, muchos de nosotros nos estamos alejando cada vez más de Narratopedia. En mi caso yo ya estoy en el proceso de análisis de mis observaciones y de escritura… (Interrupción)

Creo que ahorita viene otra etapa, una cuarta etapa de la vida de Narratopedia, donde la facultad de Literatura se está empoderando, donde los diferentes cursos se van a empoderar de la plataforma donde van a publicar sus historias…donde van a publicar su producción literaria básicamente. Cosa que me parece fabulosa… ¿no?

Hay un interés muy marcado por lo pedagógico en la plataforma, por esas herramientas que se pueden ofrecer…Claro, todos los tutoriales que hay ahí, no sé si Jaime Alejandro te habló de ellos, pero si tú quieres aprender a editar un video, ahí está cómo hacerlo, un audio, o cómo mezclar audio y video, ahí están las herramientas para que tú las investigues, hagas los ejercicios y aprendas a utilizar estas herramientas para hacer lo que quieras, bajo esa perspectiva sí se está desarrollando un proceso de enseñanza y aprendizaje un esquema de autoaprendizaje, se da un escenario para que tú puedas utilizar las herramientas, bajo esa perspectiva sí es un desarrollo pedagógico muy grande. Vuelo otra vez al inicio y esa es una de mis conclusiones, después de haber estado vinculado con el proyecto casi dos años, y es que realmente es un problema cultural que nosotros tenemos y que apenas generaciones entre los 10, 16 años están desarrollando sus dinámicas de aprender por sí solos sin que nadie los esté presionando de alguna forma para que lo hagan. Y eso se debe ahora, yo creo, por la estructura de los colegios y las dinámicas que se están haciendo en los colegios, entonces cuando el estudiante llega a la universidad y se encuentra con proyectos como Narratopedia, para ellos va a ser más amigable, más natural el ambiente poder bajar un tutorial, aprender a utilizar esto para hacer un video y publicar una historia con imágenes y vídeo, venga a ver cómo lo hacemos. Antes, a uno lo tenían que llevar más de la mano y eso también se debe a que a nosotros nos formaron para no trabajar colectivamente, para no tener iniciativas propias, para ser siempre receptivos y no productores, pero eso ha ido cambiado. Entonces yo pienso que Narratopedia se adelantó a su tiempo en Colombia. Yo pienso que sería diferente si lo ponemos en un ambiente como el alemán, o el europeo, de pronto en ciertas zonas de Estados Unidos que sí les enseñaron, primero a trabajar colaborativamente, segundo, que tú misma vas a aprender por ti misma y no necesitas de una persona que te diga qué hacer, cómo hacer y cuándo hacer. Por el contrario, tienes una automotivación que parte de tus intereses personales, entonces ahhh bueno como a mi me interesa cómo aprender a editar un video, entonces voy a entrar a una plataforma porque ahí mismo me ponen los materiales y ahí aprendo. Eso es un camino que estamos desarrollando y que Narratopedia va a ser beneficiosa para las generaciones que lleguen, porque ya vienen con esa metodología, con esas costumbres adheridas a ver el mundo de la vida. Este es un análisis muy diferente.

Sí, mi acercamiento a la plataforma es muy diferente, ahora le voy a hacer otra pregunta a ver si usted me la puede responder. Hay una identidad en red, muchas

de las personas que participan de la plataforma no se llaman Jairo Antonio Pérez, si no…cualquier otra cosa. Cuando usted participa y cuando usted colgó sus aportaciones a la plataforma, uno, ¿cómo se construye usted cómo autor?, ¿qué espera de la gente que participa?, ¿qué pasa con esos comentarios que le hacen?, y dos, ¿qué relación?, y ya que usted está tan interesado con el tema del conocimiento, ¿cómo podríamos enlazar el tema de comunidad? El cumulo de identidades conforman, en sí mismas, otra identidad. Tú como persona te destacas por unas características, pero tú eres miembro de una familia y las formas de actuar de esa familia, las prácticas que se dan al interior de esa familia, generan otras características que los diferencian de otros grupos familiares, en esa medida, tú aportas tu forma de ser, pero también, cuando estás interactuando con tu familia se evidencian unas características que los distinguen, eso no quiere decir que porque tú hagas parte de una familia pierdas tu individualidad. Ese mismo fenómeno pasa en internet, ahora bien, una cosa es cuando tú actúas como persona y utilizas otra identidad que no sea la de Andrea, pero si tú construyes tu avatar que genera un imaginario de persona, que ese imaginario es el que va a conocer la gente en la red, pienso que ahí desarrollas una forma de distinguirte ante los demás. Esa forma de distinguirte es creada por ti misma, es más consciente que la tuya, que es a través de tu experiencia de vida, en la que te has constituido como persona. Obviamente está la pregunta o la aseveración de Wittgenstein de que uno se constituye como sujeto en la medida que interactúa con el otro a través del lenguaje, él agregó el lenguaje. Heidegger, Hussel hablaban que tú te constituyes como persona en la medida en que te relacionas con el otro, por lo tanto…o Rousseau que decía que uno es un sujeto social y en la medida en que tu núcleo social, donde te encuentres va a determinar tu identidad. En internet también pasa lo mismo pero de una manera más consciente. Cuándo tú creas tu propio personaje, cuándo tú no actúas como Andrea sino como Andreitis…no sé, creas un personaje, tú estás muy consciente de las características, porque tú eres la única que sabe cómo quieres que los demás te vean a ti. En la vida real la identidad de uno es conformada más bien de una manera subconsciente a través de las diferentes comunidades a las que pertenece, en internet tú puedes o no pertenecer a una comunidad. Cuando tú creas un personaje tú decides en qué ambientes, en qué colectivos vas a participar, primero tú aportas ese ser que has construido, lo aportas a ese colectivo para que interactué y si tienen interacciones, objetivos, cosas en comunes, el aporte de cada uno de los individuos de esa comunidad le dan una cualidad propia, le dan una características, una personalidad, una

caracterización, a la comunidad. Ahora bien, la pregunta es ¿tú pierdes la identidad cuando estás interactuando en un colectivo, cuando perteneces a una comunidad? La respuesta es depende de la persona, hay personas que son supremamente débiles y no tienen una personalidad fuerte, por lo tanto, ellos asumen lo que los demás aportan como individuos…es como el dicho ¿para dónde va Vicente? Para donde va la gente. También se da ese fenómeno, que tú pierdas tu propia identidad, o la caracterización, tu carácter, la forma que te distingue de los demás. Como hay muchos en las plataformas que ese individualismo es el que permite entrar en diálogo con esos otros individuos y si todos buscan un objetivo en común, ese grupo, ese colectivo, esa comunidad, van a tener unas características que los van a diferenciar de otros sin perder lo que identifica a cada individuo en esa comunidad. Es relativo, es muy relativo en la red.

Lo que yo estoy aprendiendo en el proceso de crecimiento y aprendizaje, trabajando por ejemplo con entornos virtuales, es que es muy peligroso generalizar. Dos, que hay que contextualizar. Tres, hay que ver las características, la sicología de cada individuo para ahí si poder decir si se ha constituido y ha desarrollado sus propias identidades o esa persona simplemente perdió su razón de ser, perdió su sustancia como ente, como ser que actúa en un colectivo de personas. Y ese mismo fenómeno pasa en la vida real, en la vida análoga. La vida análoga es esto, tú puedes tocarme, yo puedo tocarte, tú puedes sentir mi respiración, en internet hay muchas cosas que se pierden, pero también hay otras que se potencian, entonces yo te podría responder, en conclusión es relativo, si tú como sujeto pierdes tu identidad, depende de la persona.

Y eso en su caso personal…Yo siempre actué como Jairo Antonio Pérez y mi avatar soy yo mismo, y en la medida que recibía retroalimentaciones de personas eso me aportaba a mi crecimiento personal, a mis reflexiones, a mis análisis…bueno, a veces había comentarios que yo no compartía, pero la mayoría siempre me dejaban un momento de reflexión y análisis.

Y nunca hubo un deseo de construir un avatar diferente…como usted dice…En la plataforma de Narratopedia, en mi caso no…**Y en otros espacio…**ah, sí, tengo un avatar en Second Life, que yo he construido. Un personaje, pero es muy similar a lo que yo soy, de hecho hay varios artículos que dicen que las personas que usan avatar están exteriorizando su otro yo, su otra identidad que por alguna razón en la vida cotidiana esta

persona no la ha podido desarrollar. Otros dicen que es un escapismo, otros dicen que es una opción para explorar otros personajes que siempre has querido ser, por ejemplo, hombres que crean un avatar de mujer o mujeres que crean un avatar de hombre y quieren experimentar, quieren vivir la experiencia de ser mujer o ser hombre y que son otros "yoes" que se están explorando en la red y que ese otro yo no es tan diferente a lo que tú eres realmente y a ese nivel surgen tus deseos más interiores, que de otra forma, no lo hacen. Estamos en un momento en que lo privado se está volviendo público, lo que es el fenómeno Twitter, que es…estoy entrando acá…hoy terminé con mi novio…hoy me cayó mal la comida, eso evidencia esa necesidad de la gente de decir, *hey*, aquí estoy, téngame en cuenta, y volver mi privacidad pública, pero pensando que nadie te va a agredir, atacar, porque como no te ven la cara, tú crees que estás conservando ese anonimato, y al conservar ese anonimato, tal vez, tú tienes mayor posibilidad de exteriorizar tus sentimientos, tus opiniones políticas, sociales, sexuales.

Entonces en su caso, ¿Narratopedia fue como un ejercicio de reflexión que contribuía a su trabajo? sí, totalmente, **entonces, ¿hasta ahí llegaba?** También me ayudó a entender cómo se construía, cómo se generó la comunidad, porque en Narratopedia no es solamente lo que tú ves en la plataforma, sino todo el proceso de los distintos y cómo diferentes personas, que eran provenientes de diferentes facultades y disciplinas, se unieron en el proyecto. ¿Cómo se relacionaron?, es lo que a mí me interesa observar y analizar.

Entonces podría decirse que el gran producto de la plataforma, que cada día se transforma, que cada día crece, dentro de esa lógica que tienen las redes, es la creación de la comunidad, es el gran producto de esa comunidad… Claro, mira que hay tres cosas que se dan en esta plataforma desde el punto de vista mío; uno, generación, construcción y desarrollo de comunidades de práctica y muerte de las tres, porque como las comunidades tienen un periodo de vida, son un ser viviente, Narratopedia tiene vida en sí misma. Dos, es cómo se ha desarrollado inteligencia colectiva para lograr los objetivos, los objetivos individuales, como los objetivos que se han generado como comunidad, y tres, mirar que lo que sucede en la plataforma es como un sistema emergente, porque muchas de las iniciativas parten, no de un eje central hegemónico, sino de la base… es muy transversal, muy cristalino, muy público. Eso crea cosas a favor y cosas en contra. Las cosas en contra es que la velocidad de

desarrollo no es tan rápida porque depende de muchas personas que voluntariamente estamos en este momento aportando al desarrollo de la plataforma, no tenemos una financiación fuerte para contratar, por ejemplo, un grupo editorial que esté retroalimentando constantemente, mejor dicho, todos los fenómenos de creación colectiva de plataformas, de narrativas digitales a nivel colectivo, siempre hay un grupo detrás de esos que está motivando a que esos acontecimientos se den, si tu las dejas muy solitas pues van a morir, cualquier plataforma no funciona si no está el ser humano detrás. Si no hay el ingrediente humano ahí, gestionando, aportando, motivando, no pasa nada. Eso quiere decir que para nosotros, en Narratopedia, lo más importante es lo humano, como ser que aporta y construye inteligencia colectiva, comunidades de práctica, que es un sistema que lo regula, que es emergente. Porque todos los procesos son mutantes, emergentes, evolutivos, porque queremos que sea la gente lo más importante y no las herramientas, y eso la hace diferente a otras propuestas, porque para otras propuestas lo importante son las herramientas, para nosotros las herramientas es lo que ayuda, son el vehículo para construir, ya sea diálogos de aprendizaje, de producción colectiva, o para que tú, como artista individual, como literato, quieras contar tu historia y que los demás la conozcan. Ahora bien, nosotros lo estamos haciendo tanto multimedialmente como transmediaticamente, multimedialmente porque tú tienes texto, audio, video y transmediaticamente, porque tú puedes transitar de un medio a otro, puedes encontrar gente que sólo escribe, gente que pone videos, ponen audios, otros ponen link con otras cosas, eso es transitar. Entonces la plataforma se vuelve, multimedial porque hay gente que mezcla texto, audio, vídeo para contar sus cosas, ya sea de manera individual, como la mayoría o ya sea de manera colectiva. Y dos, es transmediatica, porque tú en la plataforma puedes transitar de un medio a otro.

Pero entonces, cuál sería la diferencia…lo multimediatico es una comunicación en la cual tú conjugas varios medios y los trasmediatico, es que en la misma plataforma tu puedes transitar de un medio a otro. Multimedial es que el mismo mensaje comunicativo puede utilizar tres, dos medios y los transmediatico es que tú puedes transitar de un medio a otro. Puedes ver texto, o puedes ver vídeo o escuchar audios… ahora se está hablando de la convergencia trasmediatica, que es la convergencia de varios medios.

5. Bibliografía

Aaseth, E. (1997). No linealidad y teoría literaria. En G. Landow, *Teoría del hipertexto* (págs. 71-108). Barcelona: Paidós.

Acerca de Narratopedia. (s.f.). Recuperado el 2009 de Noviembre de 18, de Narratopedia: http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/bienvenidos-a-narratopedia

Alayón, J. (s.f.). *Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual.* Recuperado el 9 de Noviembre de 2009, de Cibersociedad: http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=833&llengua=es

Bacher, S. (2009). *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital.* Buenos Aires: Paidós.

Bal, M. (2006). *Teorías de la narrativa (Una introducción a la Narratología).* Madrid: Cátedra.

Barthes, R. (2009). *El susurro del lenguaje.* Barcelona: Paidós.

Benjamin, W. (s.f.). *El narrador.* Recuperado el 28 de Abril de 2011, de ww.catedras.fsoc.uba.ar/reale/benjamin_narrador.PDF

Borràs Castanyer, L. (2005). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura.* Barcelona: UOC.

Chartier, R. (1996). *Escribir las prácticas.* Buenos Aires: Manantial.

Chartier, R., & Cavallo, G. (2001). *Historia de la lectura en el mundo occidental.* Madrid: Taurus.

Chico, F. (Noviembre de 2006). *Teoría retórica como teoría del texto y narración digital como narración hipertextual.* Recuperado el 9 de Noviembre de 2009, de Cibersociedad: http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=420&llengua=es

Constursi, M. E., & Ferro, F. (2000). *La narración. Usos y teorías.* Bogotá: Norma.

Cortázar, J. (2008). *Rayuela.* Madrid: Cátedra.

Geertz, C. (1997). *El antropólogo como autor.* Barcelona: Paidós.

Goyes, J. C. (2009). Leer es escribir: la experiencia de la imaginación. *Educación y ciudad*.

Guber, R. (2001). *La etnografía, Método, campo y reflexividad.* Bogotá: Norma.

Gutiérrez, E. (2009). Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y pensamiento No.54*, 144-163.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual.* Barcelona: UOC.

Joyce, M. (2006). Érase una vez en varias veces: relectura de la ficción hipertextual. En M. T. Vilariño Picos, & A. Abuín González, *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica.* Madrid: Arco/libros.

Kerckhve de, D. (1999). *La piel de la cultura.* Barcelona: Gedisa.

Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología.* Barcelona: Paidós.

Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0.* Barcelona: Paidós.

Lapuente, M. J. (s.f.). *Los sistemas pre-web de gestión de hipertextos.* Recuperado el 22 de Mayo de 2011, de http://www.hipertexto.info/documentos/sist_preweb.htm

Lévy, P. (Marzo de 2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del espacio.* Recuperado el Junio de 2009, de bvsalud.org: http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf

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

Luna, O. V. (9 de Marzo de 2011). (A. V. R., Entrevistador)

Marín, L. F. (2005). Técnica y virtualidad: pensar en la tecnología. En J. M. Villadiego, *Tecnocultura y Comunicación* (págs. 71 - 90). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Martín - Barbero, J. (2001). *La educación desde la comunicación.* Bogotá: Norma.

Martín - Barbero, J. (2005). Tecnicidades, identidades y alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. En J. M. Pereira, & M. Villadiego, *Tecnocultura y comunicación* (págs. 25 - 53). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Morales, M. E. (Julio de 2009). *La criticia literaria en la cibercultura.* Recuperado el abril de 2010, de www.javeriana.edu.co: http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/csociales/tesis61.pdf

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.* Barcelona: Paidós.

Packard, E. (s.f.). *Elige tú propia aventura 3 - Tú clave es Jonás.* Tinun Mas.

Pajares, S. (1999). *Gabriela Infinita*. Recuperado el 22 de Mayo de 2011, de Sitio web de la Universidad Complutese de Madrid : http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/gabriella.htm

Pereira, J. M., & Villadiego, M. (2005). Introducción. En J. M. Pereira, & M. Villadiego, *Tecnocultura y comunicación.* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Restrepo, M. L. (2005). *Web, un paradigma de la comunicación.* Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Rodríguez, J. A. (2004). *Para el estudio y disfrute de las narraciones.* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Rodríguez, J. A. (2004). *Trece razones para hablar de cibercultura.* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Rodríguez, J. A. (2008). El mundo virtual como dispositivo para la creación artística. *Nómadas*, 138 - 147.

Rodríguez, J. A. (2009). Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario. *Signo y pensamiento No.54*, 131 - 143.

Rodríguez, J. A. (2011). Narrativas del ciberespacio. En J. A. Rodríguez, *Narratopedia. Reflexión sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura.* (págs. 39-68). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Rodríguez, J. A. (s.f.). *Relato Digital.* Recuperado el 2009 de Noviembre de 23, de sitio web de la Pontificia Universidad Javeriana: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html

Rosenblatt, L. M. (2002). *La literatura como exploración.* Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, 8 - 20.

Ryan, M. -L. (2004). *La narración virtual 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 interactiva.* Barcelona: Gedisa.

Sitios web de donde fueron tomadas las imágenes

Imagen 1: Narrativa digital

http://bibliotecasinfantiles.blogspot.com/2010/07/la-narracion-digital-otra-forma-de.html

Imagen 2: Caricatura de Shakespeare

http://bitacorademislecturas.blogspot.com/2010/08/morrina-bloguera.html

Imagen 7: Baraja Bonifacio Bembo

http://www.sociedadlunar.org/blog/juegosdellenguaje/2011/01/19/barajas-el-tarot-como-maquina-narrativa/

Foto de Jaime Alejandro Rodríguez

http://www.flickr.com/photos/elescribiente/4633743170/in/photostream

Foto de Jairo Antonio Pérez

http://labcomjaveriana.wordpress.com/investigadores/

Foto de Anacida

http://www.facebook.com/photo.php?fbid=1583820837890&set=t.679956934&type=1&theater