

**NARRATOPEDIA**  
**Por un espacio para la narración digital colectiva**

**Por: Jaime Alejandro Rodríguez**  
**Profesor Asociado Pontificia Universidad Javeriana**  
**Bogotá - Colombia**

*La creación colectiva es la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital.*

*David Casacuberta*

*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 informática para la representación y la gestión dinámica de los conocimientos.*

*Más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a 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, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera.*

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

*Pierre Lévy*

*He aquí el logro de la conexión y la conectividad: no solo conexión y conectividad contigo mismo, sino también con los que te rodean, y lo que te rodea.... Este es el marco del nuevo reto: reflexión colectiva, conexión, conectividad, interacción de mentes y pensamientos, desarrollo de inteligencias colectivas en la construcción de información y conocimiento, a partir de la comunicación y el desarrollo de redes, grupos y comunidades emergentes.*

*Nolasco Moran*

**Abril de 2007**

## **Resumen**

Este artículo expone el estado actual del proceso de investigación sobre la narrativa digital llevado a cabo en la Universidad Javeriana de Bogotá – Colombia desde el año 1998. Se describen los avances de la última fase de dicho proceso: estudio, diseño y desarrollo de una plataforma virtual para la narración digital colectiva (Narratopedia), bajo la línea que en la investigación promueve la interactividad participativa. Este trabajo constituye también una invitación a los expertos e interesados en el tema a contribuir en el proyecto

### **ABASTRAC**

This article exposes the current state of the investigation process on the digital narrative carried out in the Universidad Javeriana of Bogotá - Colombia from 1998. The advances of the last phase of this process are described: study, design and development of a virtual platform for the collective digital narration (Narratopedia), under the line that promotes the participate interactivity in the investigation. This work also constitutes an invitation to the experts and interested in the topic to contribute in the project

### **PALABRAS CLAVE**

Narrativa digital, creación colectiva, software social, cibercultura

### **KEY WORDS**

Digital Narrative, Collective creation, social software, Cyberculture

## Introducción

La narrativa digital online es en una nueva forma de narrar que aprovecha los medios digitales y los dispone en la red para su uso. Ha evolucionado desde el simple hipertexto que organiza los enunciados narrativos en estructuras no lineales hasta la construcción de “metaversos”, verdaderas realidades virtuales en línea, pasando por los hipermedias narrativas y los videojuegos.

Nuestra experiencia particular con la narrativa digital nos ha conducido por el camino de una interactividad participativa creciente: desde la creación de Gabriella Infinita, un hipermedia para explorar y para “leer”, hasta Golpe de Gracia, un hipermedia que potencia la participación del usuario, permitiéndole interactuar con distintos escenarios tanto narrativos como discursivos. Sin embargo, a partir de ahí hemos llegado a un punto de quiebre: o producimos obras del modo en que lo hemos venido haciendo (es decir, reuniendo ad-hoc equipos especializados al estilo de los equipos cinematográficos), lo que resulta en obras de “autor” para ser usadas más o menos pasivamente o nos lanzamos a un cambio de paradigma. Es cierto, con Golpe de gracia, logramos una alta interactividad, una muy buena articulación multimedial, una alta multiformidad, así como la promoción de la escritura y de la lectura (profundidad), ¿se puede pedir algo más? Si, y es precisamente lo que justifica el proyecto: dar el paso hacia el paradigma de la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa, abandonar definitivamente el esquema de la creación de autor para disponer ahora los medios de la expresión colectiva.

Siguiendo a David Casacuberta, 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 (Rehingpold: 2004) o software social. Efectivamente, el centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, sino de forma colectiva. Por tanto, el artista deja de ser creador stritcto sensu para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen porque coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista. El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, con la cual el espectador se pueda expresar, con la cual el espectador pueda crear efectivememnte.

Narratopedia quiere ser eso: una plataforma, un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Parafraseando a Piérre Lévy: al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, Narratopedia opondrá un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales,

etcétera. En última instancia, la narratopedía contendrá tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Narratopedía espera multiplicar los enunciados no discursivos

## **1. Investigación de la Narrativa digital. Lo aprendido con Golpe de Gracia<sup>1</sup>: de la interactividad narrativa a la narración colectiva**

El hipermedia Golpe de gracia (Rodríguez: 2006)<sup>2</sup> es la culminación de un proceso<sup>3</sup> que arranca con la observación de algunos procesos de la escritura literaria contemporánea, específicamente, el ejercicio de la metaficción (Rodríguez, 1994), pasa por la sistematización de la narrativa colombiana posmoderna (Rodríguez: 2000), continua con el planteamiento de un marco de comprensión de la hiperficción: teoría, práctica y enseñanza, cuyos productos principales son: el hipertexto académico: El relato digital (Rodríguez: 2002)<sup>4</sup>; y el hipermedia narrativo: Gabriella Infinita<sup>5</sup>, (Rodríguez: 2002)<sup>6</sup> y termina con el desarrollo y publicación de una obra diseñada sobre la condición de superar algunos de los problemas del primer ejercicio.

Pero la publicación de Golpe de Gracia trajo varios retos para el futuro de la investigación/acción de la narrativa digital, especialmente dos: el de la viabilidad de la creación de nuevos hipermedias y el de la continuidad del horizonte investigativo/narrativo. En cuanto a la primera cuestión, se han evaluado tres caminos para enfrentar ese reto: uno es el de conformar grupos dedicados al diseño y desarrollo de hipermedias particulares, capitalizando así la experiencia lograda por el grupo diseñador y desarrollador de Golpe de gracia; esta estrategia, sin embargo tiene una limitante financiera muy importante, pues el esfuerzo para desarrollar hipermedias de la complejidad de Golpe es muy oneroso, frente al impacto que podría generarse con los productos. El otro camino es la construcción de una plataforma que pudiera facilitar el ensamblaje de piezas hipermediales. De hecho, existe un antecedente concreto: la plataforma construida en la Universidad Javeriana como resultado del proyecto de investigación: “Desarrollo de documentos de hipermedia interactiva para sistemas de

---

<sup>2</sup> Ver: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>3</sup> Ver:

[http://ceantic.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1164404404453\\_403860534\\_3520&partName=htmltext](http://ceantic.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1164404404453_403860534_3520&partName=htmltext) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>4</sup> Ver [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>5</sup> Ver [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>6</sup> Ambas obras pueden considerarse como resultados de la investigación, patrocinada por la Universidad Javeriana, bajo el título: Relato digital y cibercultura.

soporte al aprendizaje distribuido, fase II” y cuyo nombre es plantilla AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje<sup>7</sup>), mediante la cual es posible crear piezas hipermediales sencillas. Una limitante de esta vía es que las piezas ensamblables sólo pueden ser de tipo Flash; otra es que la plantilla no da mucha flexibilidad para trabajos creativos, pues está más pensada como apoyo a la ilustración didáctica de contenidos.

Finalmente se está trabajando en las posibilidades que da el ambiente de programación Squake para objetos hipermediales<sup>8</sup>. Squeak brinda importantes facilidades para la creación de aplicaciones educativas y multimedia, pues de una manera fácil se puede programar y ensamblar, sonido, música, ilustración, animaciones y otras variedades multimediales. Squeak busca ser un meta-medio, un lugar donde convivan todos los medios de expresión conocidos hasta la fecha (texto, video, sonido, música, gráficos 2D, gráficos 3D, TextToSpeech, etc.) y que sirva, a su vez, como soporte para el desarrollo de nuevos medios. Esta característica, sumada a la capacidad de simulación, posiciona al Squeak como una herramienta muy poderosa que permite una verdadera revolución en el manejo de la información.

De todo este ejercicio, se ha llegado a la conclusión de que lo más conveniente será un cambio de enfoque a la manera como se venía trabajando: pasaríamos de la estrategia de conformación de grupos de especialistas a la constitución de comunidades de aprendizaje, donde cada miembro es un potencial productor de materiales y aprende de las experiencias de los otros; es decir, daríamos el paso de grupos a redes. Pero para dar paso a esta solución será necesario crear una plataforma capaz de soportar no sólo a la actividad de una comunidad de desarrolladores y narradores, sino de sus productos de la manera más flexible.

En cuanto al segundo reto, la continuidad del horizonte narrativo, el estado de la cuestión es como sigue. El proceso de búsqueda de la expresión narrativa comenzó con un ejercicio propio de la tradición literaria: la escritura y publicación de la novela Gabriella Infinita. Ahora, desde el punto de vista canónico de la literatura Gabriella era un relato fragmentado, sin articulación explícita, con una incómoda heterogeneidad discursiva y con una excesiva demanda de participación para el lector. Su solución narrativa se dio cuando se encontró el formato hipertextual y cuando posteriormente, gracias al apoyo de una beca del Ministerio de Cultura Colombiano (2000), se pudo desarrollar la versión hipermedial. Pero la versión hipermedial de Gabriella fue sólo

---

<sup>7</sup> Ver <http://recursostic.javeriana.edu.co/grafico/ava/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>8</sup> Ver <http://www.squeak.org/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

eso: una versión, una adaptación del texto al nuevo formato. Por esta razón, se propuso un tercer paso: la creación de Golpe de Gracia como un ejercicio que además de dar salida a una nueva necesidad expresiva superara las dificultades y omisiones del primer ejercicio hipermedial.

Alta interactividad, articulación multimedial, multiformidad, promoción de la escritura y de la lectura (profundidad); en todos estos aspectos, Golpe de gracia superó a Gabriella, ¿se puede pedir algo más? Si: el paso hacia el paradigma de la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa, Pero alcanzar este propósito exige abordar múltiples variables de las que se destacan dos: condiciones técnicas de la plataforma de modo que permita esa máxima expresión (multimedialidad, profundidad, multiformidad), y estrategias para promover una real acción colectiva (máxima interactividad). Estos dos temas serán tratados más adelante. Por ahora se expone brevemente una revisión el estado del arte de las propuestas de narración digital.

## **2. Problemática y Justificación. Teorías a explorar**

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han puesto de relieve la crisis de algunas categorías afirmadas por la cultura de la imprenta como son las de autor, genio y obra. Un nuevo paradigma parece estar surgiendo. Algunos lo llaman: creación colectiva (Casacuberta: 2003)), otros inteligencia colectiva (Lévy: 2004), otros más el poder de las multitudes inteligentes (Rheingold: 2004), algunos inteligencias en conexión (Kerckhove: 1999), otros cultura de los objetos cuánticos (Villaveces: 2006) y algunos construcción social del conocimiento (Barret: 1997). Pero las categorías "sustitutas" no están todavía establecidas, así como tampoco las maneras como se generan los nuevos productos "colectivos". Específicamente se requieren respuestas para preguntas como: ¿Se puede narrar colectivamente? ¿De que modo se narra colectivamente? ¿Qué diferencia hay entre narrar colaborativamente y narrar colectivamente? ¿Cuáles son los contactos entre conceptos como memoria colectiva, inconiente colectivo e inteligencia colectiva, y cuáles sus posibles relaciones con un proyecto de narración colectiva?

Sin embargo, si algo podría justificar desde un punto de vista teórico y cultural el proyecto eso es la convergencia de tres cuestiones de contexto: el poder hoy de las narraciones mediáticas, el imperativo de la creación colectiva contemporánea y el surgimiento de la llamada "cultura 2.0". Veamos:

## **2.1. El actual poder de la narración mediática**

En función del proyecto, hacemos nuestras algunas de las ideas del comunicador colombiano Omar Rincón (2006) acerca de la importancia y el poder de las narrativas contemporáneas; por ejemplo aquella que expresa que "somos el relato que producimos de nosotros mismos, como sujetos y como culturas" (p. 87), o esa otra que considera que la cultura del narrar es nuestra salvación en tiempos de tecnocracia, pues "desde siempre hemos desconfiado de los discursos que nos comprenden y explican a partir de razones porque poco han logrado decirnos cómo somos" (p. 88). Pero sobre todo nos ha inspirado la idea de que habitamos una pulsión narrativa y que por eso "usamos la narrativa como dispositivo cognitivo, porque somos herederos del impulso de narrar que es de naturaleza trascultural y trashistórica" (p. 90), un dispositivo en todo caso ambiguo, pues puede a la vez servir como vehículo de sabiduría o como mecanismo de control y degradación social.

Y este último aspecto (la ambigüedad de la pulsión narrativa), nos obliga a estar críticamente atentos, pues si bien el impulso narrativo (contemporáneo) se ha instalado tan afirmativamente que presenciamos hoy "nuevos modos de presentar investigaciones" (Rincón: 2006, p. 94) y en general de exponer contenidos, ya sean estos científicos, informativos, lúdicos o artísticos, también lo es que la narración se ha convertido en una de las mitologías posmodernas, en una "suerte de tabla de salvación a la que se le atribuyen según los casos poderes de apoyo, terapéuticos y catárticos" (Melucci: 2001, p. 95) y que por esta vía (la narrativa) podemos caer en la confusión, no entendida tanto como unión de lo que está dividido (aspecto positivo) sino como asimilación acrítica del punto de vista del narrador (aspecto negativo)

En todo caso es innegable que el poder de la narración mediática (periodismo, publicidad, radio, cine, televisión y video y más recientemente la narrativa digital) está instalado hoy en nuestra cultura y que ese principio de realidad no nos deja mucho margen de acción y que por eso nuestro deber es tratar de "intervenir la comodidad del espectador" (Rincón: 2006, p. 224), integrándolo, en este caso, a través del proyecto, a la corriente de la creación colectiva, donde las decisiones sobre modos, contenidos y motivos se desarrollan conjuntamente, pero respetando la diversidad individual, al modo que el paradigma de la inteligencia colectiva y su correlato tecnológico: la Web 2.0, promueven.

## **2.2. El surgimiento de la cultura 2.0**

Con el surgimiento del llamado movimiento Web 2.0, se ha evidenciado la capacidad de Internet para movilizar inteligencias colectivas. De un lado porque las nuevas aplicaciones permiten al usuario convertirse en creador / consumidor de contenidos según sus propias y particulares necesidades, pero, por otro lado, porque le permite integrar e integrarse a comunidades que comparten gustos, necesidades, sueños, sentimientos y experiencias, de una forma que ya no depende de fronteras espaciales o temporales, generando el ambiente adecuado para una producción / consumo de conocimiento socialmente distribuido, pero a la vez para un usufructo personal, desde los intereses particulares; es decir, no se trata de comunidades comunistas, donde el colectivo disuelve la subjetividad, sino de comunidades que favorecen y a la vez legitiman y necesitan de el crecimiento de cada sujeto, mediante la gestión de subjetividades.

Según Lévy (2002), la implantación del modo de producción socialmente distribuido está siendo facilitada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las cuales están permitiendo la consolidación de una inteligencia colectiva que promueve la acción colectiva para el análisis de problemas, el intercambio de conocimientos y las tomas de decisión:

El proyecto de inteligencia colectiva valoriza la técnica, no por ciega fascinación, sino porque ella abre el campo de acción. Las competencias y dispositivos técnicos son preciosos por dos razones, primeramente como productos, cristalización y memoria de la actividad humana y después como instrumentos potenciales de aumento de las capacidades de conocer, de sentir, de actuar y de comunicar, como interfaz entre lo posible y lo factible (Lévy: 2002, p 138)

Claramente para Lévy, las tecnologías de la inteligencia colectiva son tecnologías moleculares que se oponen a las tecnologías molares, las cuales toman las cosas al por mayor, de manera entrópica, mientras que las tecnologías moleculares dirigen los objetos y los procesos, se separan de la masificación, filtran, actúan a nivel de micro estructuras. Ejemplos de estas tecnologías son las llamadas nanotecnologías que actúan al nivel de las unidades mínimas de la materia o las tecnologías del genoma que actúan al nivel de las unidades genéticas mínimas y, por supuesto la informática y el ciberespacio, que actúan al nivel de los bits o unidades mínimas de información. En todos estos casos, hay una especie de descorporeización, de identificación de unidades



mínimas que pueden ser ahora ensambladas a voluntad, de modo que se pueden conformar cuerpos no performados.

Así, en el caso de la expresión en el ciberespacio, al estar constituida básicamente por un conjunto de “señales”, se expone al “lector” para que éste participe, actúe y se involucre con la obra y hasta pueda "hacerla" él mismo. Y tal vez, en el campo de las tecnologías del ciberespacio, el modelo que mejor cumple con las condiciones de una tecnología molecular sea la llamada Web 2.0. El término surge por oposición al de una presunta Web 1.0 y sugiere por tanto la superación de una primera etapa de la Web. La expresión Web 2.0 se utiliza para cubrir una serie de conceptos, tecnologías y actitudes hacia esas tecnologías, aplicaciones y servicios. Estas aplicaciones de “segunda generación” buscan reducir la distancia entre los que acceden a la Web y los que publican en ella información, promoviendo la posibilidad de que cualquier usuario acceda gratuitamente a gestores de contenidos de diverso tipo (textos, imágenes, aplicaciones audiovisuales, búsqueda), cuya ejecución se hace cada vez de manera más independiente del sistema operativo y del ancho de banda<sup>9</sup>.

El proyecto de narración colectiva entra en esa lógica, en esta corriente, tanto desde el punto de vista tecnológico, como filosófico y estético, como se verá enseguida.

### **2.3. El imperativo de la creación - inteligencia colectiva**

La inteligencia colectiva como estrategia del proyecto (tanto en su etapa de formulación como de desarrollo) se entiende aquí a partir de cuatro obras: Inteligencia Colectiva de Pierre Lévy (2002), Multitudes inteligentes de Howard Rheingold (2004), Inteligencias en conexión de Derrick de Kerckhove (1999) y Creación colectiva, de David Casacuberta (2004)

De Lévy, apropiamos varias cosas. En primer lugar, asumimos la idea de que vivimos hoy un especial momento cultural que el filósofo francés llama “nuevo nomadismo”, cuyo escenario es el llamado por él, “espacio del conocimiento”, en el cual, más allá de los organigramas de poder, de las fronteras de las disciplinas, de las estadísticas comerciales, se configura un espacio dinámico y vivo que prefigura un proceso de nueva producción de mundo. Nos estamos volviendo de nuevo nómadas,

---

<sup>9</sup> Ver la nota: “¿Qué es Web 2.0? Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software”, cuya dirección electrónica es: <http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146> [Última fecha de consulta: 07-02-2007]

como si el paradigma cuántico estuviera extendiéndose con decisión, inexorablemente, aunque todavía nos comportemos tan territorialmente.

Pero este espacio del conocimiento no es un espacio dominante, sino más bien un proyecto que busca cómo coordinar las inteligencias, las experiencias, las competencias, las sabidurías y las imaginaciones, más allá de las jerarquías burocráticas, de los monopolios mediáticos y de las redes internacionales de la economía. Su cuestión fundamental es: ¿cómo imaginar nuevos procedimientos de pensamiento y de negociación; cómo inventar nuevas herramientas que permitan consolidar colectivos inteligentes e implantar un modo de producción socialmente distribuido?

Con Kerckhove afirmamos que la cultura contemporánea está enfocando sus energías (casi imperceptiblemente, casi inevitablemente), hacia una potenciación de lo que el canadiense llama la conectividad: "... (Internet) es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana", en la medida en que permite y alienta la entrada de los individuos a un medio colectivo, generando como resultado (un resultado caro al concepto de la inteligencia colectiva) que los procesos de información y la organización que nacen de ella sean a la vez colectivos e individuales, es decir, que sin dejar de ser individuales son también colectivos: "En consecuencia, afirma Kerchove, el grado de colaboración de mentes individuales de las personas está a punto de crecer ampliamente, dirigida y focalizada por la mediación del software y el hardware" (Kerchove: 1999, p 175).

La idea de un proyecto de nuevo mundo, de un nuevo modo de ser-pensar-actuar-en el mundo en ciernes se confirma con la siguiente aseveración de Kerckhove: "La evidencia me sugiere que una autoconciencia, difusa y compartida por todos, está asomando a pedazos y por piezas aquí y allí, en la gente, rompiendo con fuerza los límites de sus propias mentes... En el entorno software predominante que la tecnología está construyendo para nosotros, cada pensamiento se conecta de inmediato de alguna manera (Kerchove: 1999, p 175).

Rheingold brinda otras claves. Una es que los jóvenes son más proclives, actúan más natural e inteligentemente en entornos de colectividad, sobre todo si éstos se encuentran favorecidos por tecnologías como el Internet (especialmente los chats y la mensajería instantánea) y más aún si son tecnologías inalámbricas (tipo Wifi o celular, de llevar puesto como dice Rheingold). Eso que para Lévy es un proyecto, que para Kerckhove es una inminencia, para Rheingold es una realidad, una cultura (o subcultura) que empieza a empujar desde abajo y que si bien está movida por el

mercado, está produciendo efectos que sólo se pueden explicar como propios del espacio del conocimiento: la multitudes inteligentes, los verdaderos nuevos nómadas, los mutantes:

Las comunicaciones móviles y las principales tecnologías computacionales, junto con ciertas modalidades de contrato social que no eran posibles en otras épocas, ya están empezando a cambiar el modo de reunirse, emparejarse, trabajar, hacer la guerra, comprar, vender, gobernar y crear. Parte de estos cambios... fomentarán ciertos modos de vida u organización y disolverían otros... surgirán nuevo bienes públicos y desaparecerán otros más antiguos. (Rheingold: 2004, p 19)

Para Rheingold las más recientes tecnologías (organizadores inalámbricos con sensores espaciales, redes inalámbricas y colectivos de supercomputación comunitaria) y los fenómenos culturales asociados (movilizaciones en masa, redes móviles organizadas, distribución de partes de problemas, intercambio de recursos) que tienen en común “facilitar actividades novedosas y en situaciones donde la acción colectiva hasta ahora no era posible”, pueden ofrecer nuevas señales a una cuestión fundamental hasta ahora irresuelta: ¿cómo pueden aprender a cooperar los individuos rivales?

La fuerza de las multitudes inteligentes proviene, en parte, de la penetración de las nuevas tecnologías informáticas y de telecomunicaciones en antiguas prácticas sociales de asociación y cooperación... Una nueva línea separará a quienes sepan asociarse con los nuevos medios de quienes carezcan de tal conocimiento. (Rheingold: 2004, p 25)

Las redes sociales son actividades humanas que dependen de infraestructuras técnicas de comunicaciones, es decir, que no basta con la presencia o con la disposición de cada individuo, son necesarias técnicas (procedimientos y estrategias que garanticen su movilización y su eficacia) y tecnologías (dispositivos como los mencionados arriba) para que realmente funcionen. Lo que se está dando hoy, según Rheingold, al menos en su aspecto positivo (porque hay también su lado oscuro), es una feliz convergencia entre actitud y valoración de la acción cooperativa y tecnologías de la cooperación. Falta aún la consolidación de una “metatecnología” (cultura o modo de hacer naturalizado)) que extienda los valores y viabilidades del nuevo poder de la redes sociales. Esa es la dimensión proyecto que descubre Rheingold, la dimensión cultural, pues él confía en la extensión y perfeccionamiento de las tecnologías de la cooperación y en la inevitable necesidad de “mutar” hacia la acción cooperativa como modo de ser realmente humano, con todo lo que implica esa “humanidad”, es decir, los peligros y los desafíos

Con Casacuberta, asumimos que el artista conectado con el paradigma de la inteligencia colectiva, sólo puede ser uno que promueva la creación colectiva y que esa dimensión, la colectiva, vincula directamente al arte con las dimensiones social y política, es decir, que proponer creación colectiva como modo auténtico de hacer arte hoy en día implica un cierto compromiso social y político. Según Casacuberta, lo realmente revolucionario de la revolución digital no es ni lo multimedial, ni lo interactivo, ni lo hipertextual, sino lo colectivo:

El centro de la cultura ha dejado de ser al autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen de forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador en stricto sensu para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que use, desarrolle y difunda, según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista. (Casacuberta: 2003, p 60)

Además, Casacuberta elucida varias características del arte digital colectivo. Por ejemplo, frente a la idea de que no todo el mundo tiene cosas que expresar a través del arte o gracia para hacerlo, afirma:

Todo el mundo tiene cosas que decir. El arte es comunicación, expresión de sentimientos. Y cada uno tiene los suyos y nadie los tiene superiores. Me parece que la labor del artista es precisamente dar unos medios expresivos con los que todos podamos ser artistas en ese sentido de dar a conocer nuestra opinión y expresar nuestros sentimientos... llevamos cientos de años con el modelo tradicional de artista genial y público que no tiene otra función que mirar y escuchar y quedarse con la boca abierta. ¡Vamos a democratizar el arte! Todos tenemos cosas que decir. (Casacuberta: 2003, pp, 108, 109).

Para Casacuberta, el futuro del arte es, definitivamente, el de la creación colectiva, mediante la cual se podrá desarrollar la auténtica interactividad: una participación real del público y una real contribución a la democratización. Surgirán nuevas características y figuras. Así se producirá un nuevo tipo de público, uno interesado no en adquirir productos acabados, sino software que le permita crear sus propias composiciones: el público de la creación colectiva. Así surgirá también una nueva figura: la del selector de contenidos. Habrá también nuevos modos de propiedad intelectual. En general, Casacuberta prevé un avance lento, pero inevitable del nuevo paradigma.

### 3. Antecedentes y estado del arte

Además de la propia obra: Golpe de gracia, descrita arriba, se presentan a continuación algunos ejemplos de sitios web que han desarrollado recursos para la narración digital con disposición o potencialidad para la interactividad participativa. Estos ejemplos constituyen un paisaje del estado del arte de las posibilidades y del horizonte de la narración digital colectiva.

**Storyspace de Eastgate.** Eastgate es tal vez uno de los portales más antiguos sobre producción y reflexión en torno al hipertexto. Desde el comienzo ofrece una herramienta para escritura hipertextual: el Storyspace, utilizada por algunos de los pioneros de la hiperficción (Joyce, Moultrough, Bolter). La herramienta ha evolucionado y ofrece ahora la posibilidad de publicar sus resultados fácilmente en la Web. Aunque su diseño y filosofía está orientada a la escritura de autor, puede ser usada para proyectos colectivos<sup>10</sup>.

**Literatrónica.** Literatrónica es una plataforma construida como parte del proyecto de investigación de doctorado de Juan B. Gutiérrez sobre modelación matemática de espacios narrativos y que busca una forma apropiada de expresión para la literatura a través de Internet. desde el punto de vista del usuario genera la sensación de estar interactuando con un ser autónomo, pues como la define su creador, Literatrónica es una entidad artificialmente inteligente que diseña un libro de ficción específico para cada lector basado en la interacción que éste haya tenido con el sistema, configurando lo que allí se llama narrativa digital adaptativa, esto es "una forma de escritura y lectura en la que los vínculos en el texto llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya leído antes". Si bien se trata de una plataforma más de lectura que de escritura, tiene el potencial de convertirse en un dispositivo para la promoción de ejercicios colectivos<sup>11</sup>

**Mapa Interactivo de México DF.** Este proyecto tiene una trayectoria bien interesante. Comienza como la digitalización de un antiguo mapa de la Ciudad de México del siglo XV, pasa por la exposición del archivo digital en museos, se desarrolla como performances interactivos en muestras de arte interactivo y culmina en la producción de una plataforma para Internet a donde son invitadas personas que quieran narrar de distintas formas, historias sobre calles y monumentos representados en el mapa. Constituye un interesante antecedente de las posibilidades de narrar

---

<sup>10</sup> Ver sitio de Storyspace en: <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>11</sup> Ver el sitio de Literatrónica en: <http://www.literatronic.com/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

colectivamente, aunque limitado por dos condiciones: no es una plataforma abierta y la narración que se desarrolla es más una acumulación de "historias" por parte de los colaboradores que una acción colectiva. Su potencial, sin embargo, es muy importante por dos razones: su alta multimedialidad (hay allí textos, fotografías, videos) y el motivo mismo de "narrar el espacio" (en este caso, histórico), es decir de poblarlo con objetos digitales<sup>12</sup>

**Wordtoys y Niño burbuja de Belén Gache.** Los ejercicios narrativos de Belén Gache tienen dos características muy importantes: están soportados por una base teórica muy sólida (la teoría de los mundos posibles aplicada a la literatura) y muestran una creativa exposición de motivos narrativos. Efectivamente, en Wordtoys, podemos encontrar desde un inventario de las figuras literarias dedicadas a las mariposas, hasta el sugerente idioma de los pájaros. Como narrativa digital explota muy bien el medio (animaciones, audio, hipertexto) y despliega una sensibilidad especial. En Niño burbuja, Belén a propuesto un mecanismo de escritura mediante el weblog. En ambos resuena la posibilidad de lo colectivo, posibilidad que tal vez tenga sólo un límite tecnológico<sup>13</sup>.

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

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

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

---

<sup>12</sup> Ver el sitio del Mapa interactivo en: [http://systems-of-representation.uiah.fi/map\\_of\\_mexico/mapview/mom2](http://systems-of-representation.uiah.fi/map_of_mexico/mapview/mom2) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>13</sup> Ver el sitio de Wordtoys en: <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

Ver el sitio de Niño burbuja en <http://www.bubbleboy.findelmundo.com.ar/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

- la creación colectiva por medio del formato wiki, que permite una colaboración on-line directa e inmediata entre autores
- la hipertextualidad, es decir, la ruptura de la linealidad por medio de las nuevas ramas que generan los hipervínculos
- y el multilingüismo, para fomentar la interacción y el intercambio entre distintas lenguas y culturas, y potenciar el tejido de una red de comunicación entre creadores de diversas procedencias.

Los resultados fueron impresionantes y generó una comunidad de escritores que periódicamente realizaban sus aportaciones desarrollando el argumento central y creando múltiples ramificaciones a las distintas versiones. Es tal vez el antecedente más importante del modo colectivo de narrar, pues además está completamente documentado<sup>14</sup>.

**Ambiente Squeak.** Como se dijo arriba, el ambiente Squeak es un potente editor multimedial de código abierto que se caracteriza por que brinda importantes facilidades para la creación de aplicaciones multimedia, pues de una manera fácil se puede programar y ensamblar, sonido, música, ilustración, animaciones y otras variedades multimediales. Además su vocación de meta-medio la enfila en los propósitos del proyecto. Existen dos dificultades en Squeak que impiden por ahora convertir su plataforma en la del proyecto: requiere de una máquina virtual específica y exige un trabajo inicial offline. Sin embargo, su arquitectura (y sus modos de interacción) y sus facilidades de diseño (e-toys) son factores que permiten vislumbrar modos de trabajo colectivo. Sus productos son fácilmente inter operables y transportables<sup>15</sup>

**Otros proyectos.** Existen muchos otros sitios y propuestas que podrían completar el estado del arte de la narración colectiva. IconTown<sup>16</sup> por ejemplo, se anuncia como un proyecto internacional donde cada estructura es una contribución de gente que desarrolla íconos. Se llama así mismo Villa Pixel o Ciudad virtual y se invita a las

---

<sup>14</sup> Ver el sitio de wkinovela en: <http://www.wikinovela.org/index.php/Portada> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

Vea el reporte del proyecto en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=658&llengua=es> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>15</sup> Ver blog sobre Squeake en: <http://el-directorio.org/Squeak> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>16</sup> Ver <http://www.icontown.de/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

personas a convertirse en "ciudadano". La idea es construir colectivamente una ciudad de íconos y para ello se establecen ciertas condiciones de participación.

Un proyecto interesante es el llamado por Libro flotante<sup>17</sup>, una web que se ha creado para que sus usuarios "puedan aportar sus propios fragmentos de un libro que queda abierto para que cada versión apócrifa pueda considerarse parte de ese libro". El proyecto promueve, pues, al estilo de las fans fictions, la escritura apócrifa, la oportunidad de incluir y crear nuevos fragmentos de una obra, escribir y reescribir los textos de un libro "desaparecido".

Los mundos virtuales (llamados también metaversos) son otro tipo de proyectos que podrían caer en la categoría de narrativas colectivas. El más promocionado es Second life (SL)<sup>18</sup>, un mundo virtual 3D creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. SL es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y que puede ser jugado a través de Internet. Este programa proporciona a sus usuarios o "residentes" herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real. SL responde a la idea un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interaccionar, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds<sup>19</sup>, Habbo<sup>20</sup>, Los Sims<sup>21</sup>, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse. El sitio Cibertextualidades<sup>22</sup>, del centro de investigación del texto informático y cibercultura de la Universidad Fernando Pessoa, constituye un ejemplo de plataforma "académica" y de actividad cibertextual que se encamina a la investigación y a la producción multimedial de carácter interartístico e interdisciplinario.

Finalmente, reseñamos dos proyectos: el creador de personajes de Janet Murray y el ambiente autorial de generación de historias interactivas de Lakshmi Jayapalan. El primero: CharacterMaker<sup>23</sup> es un proyecto de investigación derivado de la creencia de Murray de que el poder de procesamiento del computador debe ser puesto en manos de los escritores. Este programa permite a los usuarios crear, probar y correr personajes

---

<sup>17</sup> Ver <http://www.libroflotante.net/intro.htm> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>18</sup> Ver <http://secondlife.com/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>19</sup> Ver <http://www.activeworlds.com/tour.asp> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>20</sup> Ver <http://www.habbo.es/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007] <http://www.habbo.es/>

<sup>21</sup> Ver [http://www.lossims.ea.com/pages.view\\_frontpage.asp](http://www.lossims.ea.com/pages.view_frontpage.asp) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>22</sup> Ver <http://cetic.ufp.pt/cibertextualidades/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>23</sup> Ver <http://laci.gatech.edu/cmaker/index.html> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]



interactivos basados en Web que pueden llevar una conversación en la tradición de Eliza<sup>24</sup> (el programa de computador que conversa con uno).

Por su parte Wide-Ruled<sup>25</sup> es una herramienta gráfica de autoría que permite a no programadores modelar sus reflexiones y metas para una historia. Está basado en el programa Universe, diseñado inicialmente para programar operas. El programa corre con máquina Java.

#### **4. Alcance de la plataforma. Nuevas necesidades o lo que debe soportar la plataforma**

Como resultado del análisis del problema y del estado del arte, surge una primera intención del proyecto: diseñar una herramienta apta para la narración colectiva que permita una alta flexibilidad de acciones y tolere una gran diversidad de formas y formatos narrativos. Se ha pensado que las siguientes variables técnico/expresivas deben tenerse en cuenta como marco de referencia del alcance de la plataforma

**Alta multimedialidad y diversidad de formatos.** Narrar colectivamente significa, en principio, intervención amplia del usuario sobre la plataforma, multiplicidad de puntos de vista y tolerancia a formas y formatos. Por esta razón, se considera fundamental que la plataforma sea capaz de tolerar piezas de distinta índole como son textos, audio, imágenes, animaciones y videos. Pero esta condición va ligada a la idea de que cualquier usuario pueda contribuir desde su contexto e historia tecnológica y no tenga necesariamente que realfabetizarse en tecnologías que no conozca, a no ser que sea su decisión (como en el caso de la programación Squeak, por ejemplo).

**Narraciones por "acumulación".** Con esta expresión se quiere notar la idea de que un motivo narrativo pueda ser habitado por contribuciones individuales de distinta índole, como pueden ser textos narrativos, fotografías, videos y otra formas. Es el caso que se da en el proyecto sobre el Mapa de la Ciudad de México, mencionado en los antecedentes y podría ser el de los mapas interactivos o el de crónicas de viajes, donde la mención de un lugar sirve como pretexto para la contribución.

**Desarrollo de acción colectiva: el archinarrador.** A diferencia de la narración por acumulación, la narración de acción colectiva se da cuando se convoca a las personas a narrar desde ciertas reglas de juego, generando como producto un objeto

---

<sup>24</sup> Ver <http://www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>25</sup> Ver [http://idt.gatech.edu/ms\\_projects/ljayapalan/](http://idt.gatech.edu/ms_projects/ljayapalan/) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

cuya creación no se puede atribuir a un individuo en particular, ni a un colectivo preciso (el "archinarrador"). Es el caso del proyecto de wikinovela de la Universidad de Deusto, mencionado arriba, sólo que potenciado por la primera condición: diversidad de formas y formatos (multimedialidad)

**Proyectos colectivos por gestión de competencias.** En este caso, lo que se espera es que la plataforma sirva de albergue de proyectos para los cuales se convoca a un grupo determinado de artistas digitales que se reúnen para desarrollar un proyecto, cuyo proceso es abierto al público y cuyo producto se exhibirá en la plataforma para su intervención posterior por parte del público. Aquí, la intervención del público se hace más para transformar la obra (según unas reglas o criterios) que para crearla; más para recrear la obra que para originarla.

**Herramientas de autor y licenciamientos diversos.** Dada la diversidad de usos y posibilidades de acción, pero también su carácter abierto y en cierto sentido pedagógico (continuo mejoramiento de la competencia narrativa), la plataforma deberá incluir herramientas de autor del tipo Web 2.0 (ver arriba) y otros mecanismos para facilitar las intervenciones del público y, al mismo tiempo, garantizar la diversidad de licenciamientos de la obra y de sus usos (muy seguramente siguiendo los criterios de la estrategia creative commons)

**Otros "servicios" narrativos.** Este apartado se refiere sobre todo a estrategias para la creación, mantenimiento y consolidación de comunidades de práctica y aprendizaje como pueden ser las listas de correo, los foros, los blogs y las páginas wiki. También se espera que la plataforma brinde información y facilidades para que sus usuarios cuelguen información sobre eventos, noticias, proyectos y sitios similares, reflexiones y todo el ambiente contextual que se requiere para desarrollar la idea de comunidad. Aquí también se espera ofrecer servicios como diagnóstico de competencias narrativas, catálogo de objetos, información sobre herramientas de autor y en general todas las comunicaciones necesarias para fortalecer el proyecto

## **5. "motores" (motivos/estímulos) narrativos**

Una segunda intención del proyecto consiste en promover la intervención, ofreciendo motivos y estímulos para la narración, ya sea esta de carácter acumulativo, colectivo o por proyectos. A esta promoción de motivos narrativos se le da aquí el nombre de "motores" narrativos. Algunos de ellos son los siguientes:

**Historias multiformes.** Entendidas como historias que se pueden desplegar ya sea por la extensión o ramificación de las acciones o por la extensión y ramificación de los personajes y sus historias. Este motor narrativo actuaría como en el caso del proyecto Wikinovela<sup>26</sup>, a partir de una "provocación" inicial para que el público intervenga, sólo que en este caso lo podrá hacer multimedialmente y no sólo hipertextualmente.

**Crónicas de viajes.** Se quiere aprovechar en este caso el formato de crónica, el cual se aplicaría para que personas interesadas en contar su experiencia en un lugar, lo hagan de una manera amplia (mediante palabras, imágenes y/o sonidos). Se ha pensado potenciar la interfaz de Pulling a Geographic<sup>27</sup>, de modo que cada "página del pasaporte" sea un espacio dedicado a la narración colectiva sobre algún lugar

**Cadáver exquisito.** Aquí la idea es dar continuidad a una historia, según unas reglas de juego, tal como se ofrece en el juego cadáver exquisito<sup>28</sup> de Golpe de gracia<sup>29</sup>. Será un formato menos flexible que el de wikinovela, pero se espera que pueda ser potenciado para dar cabida a la multimedialidad

**Mudanza.** ¿Quién no ha recordado historias que resuenan por el contacto de objetos guardados cuando hacemos una mudanza? Al estilo de la interfaz "Mudanza"<sup>30</sup> del hipermedia Gabriella Infinita<sup>31</sup>, la idea aquí es dotar a este sector de la plataforma de una interfaz mediante la cual los usuarios, individual o colectivamente, cuenten (multimedialmente) la historia que hay detrás de un objeto que de pronto rescatamos en una mudanza y tome la decisión de conservarlo o desecharlo.

**Mapas narrativos.** Aquí cabrían en general las iniciativas de narrar el espacio, las cuales ya han tenido un gran avance derivado de diferentes tecnologías web 2.0

**El Flaner.** Recorrer las calles de una ciudad sin destino prefigurado. Dejarse arrastrar por el instinto, pararse en una esquina a recordar algún suceso, unirse a una banda de forajidos, ayudar a un desvalido, deambular, deambular, deambular, como en

---

<sup>26</sup> Ver <http://www.wikinovela.org/index.php/Portada> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>27</sup> Ver <http://www.fray.com/is/molly/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>28</sup> Ver <http://www.javeriana.edu.co/ceantic/app/comentarios/inicio.html> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>29</sup> Ver <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>30</sup> Ver [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/mudanza.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza.htm) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>31</sup> Ver: [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

el Flaneaur<sup>32</sup>, ese sería el sentido de este servicio de la plataforma de narración colectiva: deambular es narrar

**Fansfics.** Resulta importante para el proyecto ofrecer un portal para las ficciones de fans, admiradores de una obra o de un autor literario que se atreven a escribir extensiones de sus obras admiradas, como sucede en el portal de fanfiction<sup>33</sup>. En este mismo sentido, está la propuesta de escritura apócrifa de [<http://www.libroflotante.net/> libro flotante]. La idea es facilitar esa narración apócrifa y promover la construcción de comunidades virtuales de los escritores apócrifos, que son, ni más ni menos prefiguraciones del escriblector<sup>34</sup>

**Narraciones generadas.** Tal vez uno de los sueños de la interactividad en el caso de la narrativa digital es la posibilidad de ofrecerle al lector el "control" de las historias: "haga su propia historia", es el imperativo de este sueño. El estudio y práctica de los hipertextos dinámicos<sup>35</sup>, tal como lo muestran Maria Milosavljevic, Adrian Tulloch y Robert Dale en su "Text Generation in a Dynamic Hypertext Environment", debería ser por eso uno de los espacios a explorar en la plataforma. Pero este ejercicio se enmarca en la tradición de la generación automática de textos, cuya primera referencia, según Nick Monfort parece ser el generador de cartas de amor de Christopher Strachey<sup>36</sup>. El propio Monfort ha creado un espacio generador de textos: Fields of dream<sup>37</sup>, pero no de tipo algorítmico, sino del tipo "escritura automática" (a lo surrealista). El punto, según el autor de este juego es que los jugadores vean cómo su palabras se acomodan con otras que recientes jugadores hayan dejado. Generación computarizada de textos, generación automática de textos, dos formas de generar texto y, por qué no, de generar narraciones

## Conclusión

La era digital ofrece hoy las herramientas pertinentes para potenciar una tradición narrativa tan interesante como es la narración colectiva, que tiene quizá el antecedente

---

<sup>32</sup> Ver <http://www.javeriana.edu.co/adac/pruebas/flaneur/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>33</sup> Ver <http://www.fanfiction.net/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>34</sup> Ver [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/teoria/escriblectura.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/escriblectura.html) [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>35</sup> Ver <http://www.comp.mq.edu.au/~rdale/publications/papers/1996/ACSC.PDF> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>36</sup> Ver <http://grandtextauto.gatech.edu/2005/08/01/christopher-strachey-first-digital-artist/> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

<sup>37</sup> Ver <http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/fields/index.html> [Última fecha de consulta: abril 30 de 2007]

más notorio y publicitado en las técnicas surrealistas del “cadáver exquisito”. Pero no se trata sólo de una posibilidad técnica, sino de un auténtico reto al paradigma tradicional de la creatividad.

En efecto, en la cibercultura ya no es posible comprender la realidad desde lo que Abril llama "el apetito insaciable de las dicotomías" (con base en una de las cuales, la dicotomía sujeto/objeto, se ha explicado tradicionalmente el proceso de la creación artística). El yo, en la etapa de la imprenta se construye como un agente centrado en su autonomía racional-imaginaria; en la era electrónica, en cambio, el yo es descentrado, dispersado y multiplicado en una incesante inestabilidad (Abril: 1998, p. 67). El egocentrismo propio de la modernidad genera la diferenciación entre autor y lector. En la era del ciberespacio, en cambio, la autoría se disuelve en favor de una nueva práctica: la *escrilectura*. La explicación "dualista" del proceso creativo es deconstruida. En primer lugar, la importancia que se daba a la percepción privilegiada de un sentido (valor y bondad del mundo, *quid distinctum*) decae en ventaja de la construcción comunitaria de la obra; el yo no es más un sujeto como una interfaz, es decir un nodo él mismo por donde pasa y se potencia la información y la imaginación. En segundo lugar, la destreza "artística" se adquiere ahora por familiaridad y placer más que por un largo y ascético aprendizaje, como ocurría en la pragmática tradicional del arte basado en la autoría. Finalmente, en lugar de regímenes artísticos (reglas, preceptivas, estructuras), se ponen a disposición del escritor tejidos, resonancias, conectividades, textos, multimedialidades

De otro lado, una de las condiciones para que se produzca efectivamente la conectividad simultánea, esto es, la posibilidad de conectar todo con todo en cualquier momento, es la virtualización de la realidad. Ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse, es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y del lenguaje, para que se pueda realizar la conectividad. Según Quéau (1998), lo virtual socava los fundamentos del lugar (incluyendo nuestra percepción y experiencia de lugar). Lo virtual se sitúa casi por completo del lado del lenguaje. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen y todo ello se traduce en formas artísticas.

Es por esto que, en el arte, esa virtualización supone una actitud: promover la interacción radical. Una de las funciones más interesantes del arte así "afectado" por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción. El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una "co-creación". Esta actitud supone ya un cuestionamiento del "procesamiento" de la obra misma que, de este modo queda "marcado" y registrado en la obra misma.

En este orden de ideas, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿dónde está la "obra"? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?

Afrontar, estas preguntas, por supuesto, implica asumir el proceso creativo de un modo distinto: ya no vinculado al "autor", entendido como sujeto individual, sino al sujeto interconectado.

## Bibliografía

Abuin, Anxo(2006). Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Valencia: Tirant lo blanch

Abril, Gonzalo (1998). Sujetos, interfases, texturas. En: Revista de Occidente # 206. Madrid.

Alabaladejo, Tomás (1998). Teoría de los mundos posibles y macro estructura narrativa. Murcia: Universidad de Alicante

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

Borrás, Laura( 2004). Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura. Barcelona: Editorial UOC

Bustillo, Carmen (2000). Una geometría disonante. Imaginarios y Ficciones. Valencia: Editorial eXcultura.

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

Contursi, María Eugenia y Ferro, Fabiola (2000). La narración, usos y teorías. Bogotá: Editorial Norma

Chiappe, Doménico (2006). Herramientas para no perderse en el laberinto.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=178&llengua=es>  
[Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

Chico Rico, Francisco (2006). Teoría retórica como teoría del texto y narración digital como narración hipertextual. Perspectivas de estudio entre la tradición y la modernidad.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=420&llengua=es>  
[Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

Fernández, Patricia y Pérez Isasi, Santiago (2006). . La Wikipovela: un proyecto de creación hipertextual, colectiva y multilingüe en Internet.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=658&llengua=es> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

Garrido Domínguez, Antonio (1996). El texto narrativo. Madrid: editorial síntesis

Gómez, Diego (2005) et al. Un mundo para aprender Squeak. Madrid: Edit Lin.

Gutiérrez, Juan B (2006). Entretenimientos de N-Capas: Literatura Electrónica Como un Sistema de Información. Ponencia presentda al III Congreso sobre Cibersociedad. Noviembre de 2006. <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1037&llengua=es>  
[Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

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

Kerckhove, Derrick de (1999) Inteligencias en Conexión, Hacia una sociedad de la Web. Barcelona: Gedisa Editorial

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

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

Melucci, Alberto (2001) Vivencia y convivencia. Teoría social para una era de la información Edición de Jesús Casquete. Madrid: Editorial Trotta.

Morán Rodríguez, Carmen. Literatura en Internet: el ejemplo de las `fanfictions`. <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=555&llengua=es> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

Moreno, Antonio (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Buenos Aires: Paidós Papeles de comunicación

Moreno Isidro (2002). Musas y Nuevas Tecnologías. Barcelona: Paidós

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

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

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

Rincón, Omar (2006). Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Barcelona: Gedisa Editorial

Rodríguez, Jaime Alejandro (2004). Módulo de Narratología. Jaime Alejandro Rodríguez, Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2002-2006). El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Editorial Libros de arena

----- (2006) Narrativa, juego y conocimiento en Golpe de gracia (hipermedia narrativo). <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=183&llengua=es> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

-----: 2006. Bibliografías de la cibercultura. <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/ciberagenda.php> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

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

Sanz, Sandra. Comunidades de práctica virtuales: acceso y uso de contenidos. <http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/sanz.pdf> [Última fecha de consulta: 07-02-2007]

Sanchez-Mesa, Domingo (2004) (ed). Literatura y Cibercultura. Madrid: Arco Libros

Scolari, Carlos (2004). Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa

Sorókina (2002). La tecnología del saber escrito: el hipertexto en el medio cibernético. México: Universidad Autónoma metropolitana

Urbina Fonturbel, Raúl (2006). Pragmática de la comunicación lingüística en la narrativa hipertextual.

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=892&llengua=es> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]

Vouilamoz, Nuria (2000). Literatura e Hipermedia, la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós

Vilariño, Ma Teresa y Anxio, Abuín (2006) (ed). Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica. Madrid: Arco Libros

Villaveces, José Luis (2006). Tecnología y Sociedad: un contrapunto armónico. <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/debate.php?cat=272> [Última fecha de consulta: abril 22 de 2007]