



DISEÑO FOTOGRÁFICO DE GUILLERMO SANTOS.

Narratopedia: experiencias de expresión colectiva en la web

Narratopedia no es una novela, ni un cuento, ni un video o una reflexión, o bien puede ser todos ellos, ya que a través de una plataforma digital interactiva ofrece a sus usuarios un espacio de encuentro y expresión narrativa.

Por Patricia Gómez Supelano

Narratopedia fue creada hace algo más de tres años por un grupo interdisciplinario conformado por un pedagogo, un comunicador, un ingeniero, un investigador de la cibercultura y un escritor, y liderada por Jaime Alejandro Rodríguez, literato y profesor de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. El propósito del proyecto fue poner en funcionamiento las herramientas necesarias para propiciar la creación colectiva en el campo de la narración, sacando provecho de las posibilidades que ofrece la web.

Los productos consolidados grupalmente en Narratopedia no son historias tradicionales. Son algo muy distinto, nos explica Jaime Alejandro Rodríguez, y no podrían juzgarse bajo los criterios de calidad con los que se valora un trabajo literario. La obra literaria se califica por su cierre; las obras de la cibercultura son metamórficas, en ellas lo

que se examina es el proceso. También son fluidas y nunca se cierran definitivamente, y son obras-acontecimiento, es decir, que convocan a la comunidad a que se involucre. Observar y potenciar ese proceso fue uno de los objetivos al crear Narratopedia, puntualiza el profesor.

De *Gabriella infinita* a Narratopedia

Jaime Alejandro Rodríguez ubica los orígenes de Narratopedia en su primera novela, *Gabriella infinita*, que no gozó de mayor acogida pero que, debido precisamente a sus características de fragmentación y de excesiva demanda de participación del lector, se prestó para el desarrollo de varias versiones hipermediales. Las obras digitales son hipermedias cuando articulan cuatro componentes, explica Rodríguez, “funcionan con base en el hipertexto (expresión no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación: animaciones, audio, video,

etcétera); requieren interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a partir de sus acciones) y están abiertas a la conectividad (es decir, a la comunicación *on-line*, ya sea porque incluyen enlaces a la red y/o porque su acceso se hace por medio de ella)”.

De las dos versiones de *Gabriella infinita* el grupo aprendió todo lo que luego vino a poner en práctica en la construcción colectiva de *Golpe de gracia*, un hipermedia que permitió diversos grados de interacción, desde tomar decisiones para realizar los recorridos hasta la construcción colectiva de texto, pasando por la participación en varios juegos interactivos. *Golpe de gracia* obtuvo el premio Literaturas en Español, del Texto al Hipermedia, de la Universidad Complutense de Madrid.

Narratopedia vino después. Jaime Alejandro Rodríguez define la transición así: “A partir de *Golpe de gracia* nos encontramos con un punto de quiebre. O nos dedicábamos

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

La plataforma tecnológica sobre la que fue construida Narratopedia debía facilitar no solo la publicación de contenidos digitales, sino además permitir su ordenamiento y propiciar el trabajo colaborativo. Fue así como se eligió un software social, el Cyn.in Community Edition, un sistema de gestión de conocimiento de código abierto distribuido bajo la Licencia Pública General (GNU) o General Public License (GPL), versión 3. Se trata de una tecnología hindú muy poco conocida en Colombia, anota Rodríguez, pero que tiene la ventaja de que el código puede ser producido colectivamente y está abierto para que sea posible hacerle mejoras en función de las necesidades del usuario.

Licencia de autor Creative Commons, no Copyright

Tanto esta dimensión técnica como la de producción de contenidos están sustentadas sobre la base de compartir los contenidos. Por ello Narratopedia se guía por un tipo de licencia Creative Commons, totalmente distinta a los derechos de autor Copyright. De acuerdo con ella el usuario autoriza que sus contribuciones (textos, imágenes, audios, videos, entre otros) se puedan copiar, distribuir, modificar y comunicar públicamente, siempre que se reconozcan los créditos del autor o autores. Y, paralelamente a los trabajos de tecnología y diseño de la plataforma —y de convocatoria al grupo de usuarios—, se hizo también una reflexión de lo que significa no solo narrar, sino crear e interactuar y comunicarse en ese tipo de espacios.

Teniendo como sustento tales reflexiones, el proyecto ha generado una tesis de maestría y cuatro de pregrado así como varios artículos publicados, una cartilla técnica y varias ponencias en ámbitos nacionales e internacionales y algunas asignaturas en pregrado, posgrado y doctorado que atienden y profundizan en los temas de la cibercultura.

Mención especial merece el libro *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*, publicado en marzo de 2011 por la Editorial



DISEÑO FOTOGRAFICO DE GUILLERMO SANTOS.

■ MIENTRAS QUE EN LAS OBRAS LITERARIAS SE CALIFICA EL CIERRE, EN LAS DE LA CIBERCULTURA SE EXAMINA EL PROCESO. ESTAS SON FLUIDAS, NUNCA SE CIERRAN DEFINITIVAMENTE, SON METAMÓRFICAS, Y FINALMENTE SON OBRAS-ACONTECIMIENTO, POR LO QUE CONVOCAN A LA COMUNIDAD QUE SE INVOLUCRA.

Pontificia Universidad Javeriana, con la colaboración de Colciencias. En él, además de dar cuenta de los resultados académicos de la investigación desarrollada con Narratopedia, se encuentran reseñadas varias experiencias nacionales e internacionales de creación colectiva en la web, espacios como Tierra de Extracción, Literatrónica, Two, Five, Three (253) or Tube Theatre, Wikinovela, Don Juan en la Frontera del Espíritu, Sunshine 69, Más Respeto que Soy tu Madre y muchos otros, todos menos famosos que Facebook, Twitter y Youtube, pero en los que las plataformas no se apropian de los contenidos de los usuarios ya que no están atados a un interés comercial. Además de los profesores del proyecto Narratopedia, invitados nacionales y extranjeros relatan en el libro sus experiencias creativas y académicas.

Una nueva etapa para el proyecto

Tal como nos comenta Jaime Alejandro Rodríguez, uno de los grandes retos de una experiencia como esta es, aparte de ofrecer el dispositivo, establecer una dinámica continuada de participación. Es muy importante acoger a una comunidad de práctica que realmente quiera apropiarse del dispositivo; de lo contrario, la dinámica puede verse interrumpida, lo que lamentablemente sucedió con Narratopedia, que ha estado fuera del aire por un año y medio debido a falta

de recursos. Sin embargo, la solicitud del profesor para que trasladen la plataforma a los servidores de la universidad ha tenido eco y Rodríguez nos anuncia que ya hay una persona encargada de la instalación de Narratopedia, lo que permitirá que a la publicación de este artículo podamos apreciar los productos que ha dejado la experiencia, como son Ciudad Universitaria y Señora X.

Y es que, dadas sus capacidades para la publicación de contenidos digitales y sus herramientas de trabajo colaborativo, Narratopedia es aplicable no solo en la publicación de narrativas sino que puede servir para trabajos didácticos y como plataforma de encuentro para el desarrollo de proyectos de investigación, propuesta que ya fue presentada por Rodríguez y que forma parte de la nueva agenda de actividades proyectadas para la plataforma en los próximos meses. ■

PARA LEER MÁS

- » Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- » Morales, M. (2010, julio-diciembre). “Hacia la democratización narrativa: del hipertexto a la creación colectiva”. *Signo y Pensamiento* XXIX (57): 192-215.
- » Rodríguez, J. A.; Casacuberta, D.; Díaz Chaparro, L.C.; Soriano Lindín, C.; Luna Cárdenas, O.; Morales, M.; Muñoz, J.A.; Pérez Rubio, J.A. & Valencia, L. (2011). *Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.