

NARRATIVAS DIGITALES: EL ARTE DE LA NARRACIÓN EN LA
CIBERCULTURA.

ALBERTO JOSÉ ECHEVERRI ORTIZ

TRABAJO DE GRADO

Presentado como requisito para optar por el
Título de Profesional en Estudios Literarios

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS
BOGOTÁ, JULIO, 2011.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD

Joaquín Emilio Sánchez García, S.J.

DECANO ACADÉMICO

Luis Alfonso Castellanos Ramírez, S.J.

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE LITERATURA

Cristo Rafael Figueroa Sánchez

DIRECTORA DE LA CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS

Liliana Ramírez Gómez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Artículo 23 de la resolución No. 13 de julio de 1946:

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis, sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica, y porque las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a mi director de tesis Jaime Alejandro Rodríguez porque su cordial invitación a hacer parte de sus proyectos de investigación abrió la puerta a un camino que ha dio muchas vueltas pero sin su valiosa guía no habría sido posible recorrer. También agradezco a mis padres y hermanos (José Luis, Betty Guillermina, Luis Alejandro, Juan Felipe y Aura María) porque han vivido y sufrido este proceso como si fuera propio y me han acompañado a pesar de todas las dificultades. A Natalia Lombana porque sin su presencia constante, fortaleza y apoyo este documento no habría sido lo que es y ella se convirtió en un pilar a la hora de mantenerme en pie durante la construcción del mismo. A mi abuela, Betty Mafla, para quien el avance de “lo nuestro” -este documento- hizo parte de su día a día con paciencia y cariño.

También, quiero agradecer a Jairo Antonio Pérez, amigo que, desde sus buenos consejos, también guió el camino recorrido durante los últimos años. A todos los que han sido parte de Narratopedia, espacio único forjado alrededor de la narrativa digital y de donde provienen la mayoría de ideas de este documento. A los miembros de LabCOM Javeriana por ser amigos y buenos conversadores sobre los temas de la cultura digital.

Y a todos aquellos, amigos, familiares, tuiteros, blogueros, etc., que de alguna forma aportaron y siguieron este arduo proceso que tuvo muchos reveses y por fin llega a su fin.

Alberto José Echeverri Ortiz.

Julio de 2011.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
NARRATIVA DIGITAL	12
EL PENSAMIENTO HIPERTEXTUAL Y DE LA CIBERCULTURA	16
HIPERMEDIAS NARRATIVOS Y CREACIÓN COLECTIVA.....	25
NARRATIVA TRANSMEDIÁTICA.....	42
CONSIDERACIONES FINALES.....	60
BIBLIOGRAFÍA	71

INTRODUCCIÓN

En una mirada a la evolución del pensamiento occidental se puede hacer evidente la constante transformación que este ha sufrido desde la Grecia antigua hasta nuestros días. Sería bastante ingenuo creer en la inmovilidad que estas estructuras de pensamiento podrían tener a través del tiempo. Los diversos cambios han sido documentados a lo largo de la historia cultural y literaria y se puede hablar de épocas, movimientos, incluso de tecnologías que constituyeron un modo de pensamiento y construcción del conocimiento. La división de las culturas en orales, quirográficas, tipográficas y electrónicas -o digitales- hace referencia precisamente a los sistemas de transmisión de los diferentes contenidos. Una pista sobre esto la entrega Michel Foucault en *Las palabras y las cosas* (2005) al presentar una arqueología del pensamiento occidental, desde la Edad Media hasta el siglo XX. Los preceptos que rigieron la Edad Media no son los mismos del Renacimiento. De hecho, fue su mutabilidad lo que permitió estos umbrales que dieron origen a nuevas épocas.

Estos umbrales, a modo como los menciona Piscitelli (2005), son brechas que la humanidad atraviesa con bastante resistencia. En este momento, según él, nos encontramos en una transición donde nuestra cultura atraviesa -no sin una fuerte resistencia- un umbral de pensamiento hacia una sociedad digital.

Los medios de transmisión no son neutros. Son elementos que juegan un papel muy importante en la construcción cultural. De hecho, la invención de la escritura marca un cambio tecnológico de inmenso valor para la cultura occidental. Como afirma De Certau (2000) Occidente es una cultura esencialmente escrita y es la invención de esta tecnología escritural lo que le perfila hacia lo que fue durante la Modernidad. Una segunda gran tecnología, que permitió la masificación y la amplificación de los efectos de la cultura escrita, fue la imprenta. El libro impreso, medio de difusión por excelencia de la cultura Occidental moderna, es el resultado de una revolución tecno-social que cambió la forma de concebir el mundo y transmitir el conocimiento. Pero tan común a nosotros ya, tan lejana su revolución e impacto socio-cultural, asimilamos a la imprenta como el Medio que nos permite la reproducción masiva de textos y al libro impreso, como objeto “natural” para la lectura y la difusión del conocimiento.

Sin embargo, pensar en la imprenta y su resultado, el libro impreso, como bisagra entre dos tiempos y dos visiones de mundo nos permite comprender aún más el potencial que cada adelanto tecnológico puede llegar a tener. La imprenta fue ese invento que permitió la Ilustración, la racionalización, la homogeneización y la escritura como teleología. La imprenta marcó la ruta de la Modernidad. La reproductividad técnica, la producción en serie, el crecimiento del mercado y las redes de comunicación son efectos de esa mecanización obtenida por la producción de tipos móviles. La escritura fue el medio de la modernidad.

Ahora bien, si no se hace extraño pensar en la escritura como tecnología, en la imprenta, en la producción en serie y en la masificación del mensaje como moldeadores de pensamiento,

tal como lo afirma McLuhan (1994) en *Understanding Media*, por qué no podemos hacernos las mismas preguntas sobre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las redes de información, o, mejor dicho, la Internet. Jean-Francois Lyotard en su obra *La condición postmoderna* (1994) hacía referencia a los cambios que supondrían los avances tecnológicos para el manejo de la información y sus repercusiones sociales:

"La incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe ser considerable. El saber se encuentra o se encontrará afectado en dos principales funciones: la investigación y la transmisión de conocimientos. (...) se sabe que al normalizar, miniaturizar y comercializar los aparatos, se modifican ya hoy en día las operaciones de adquisición, clasificación, posibilidad de disposición y de explotación de los conocimientos. Es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará la circulación de conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero transporte, de sonidos e imágenes después (media)". (Lyotard, 1994, pp. 14-15).

Siguiendo a Lyotard (1994) y tomando también los postulados de McLuhan (1994), es el medio –no solamente el contenido- lo que moldea el pensamiento del hombre occidental. La oralidad, medio reinante en las culturas antiguas, representaba el mito, el oído, la tribu, la idea de colectividad. La fuerza creciente de la escritura fue fragmentando, individualizando y reconfigurando ese pensamiento de tribu. La imprenta, de nuevo, significó la homogeneización del pensamiento. La idea total se apartó del grafo o dibujo, y se vinculó definitivamente a un fonema. La narración oral se transformó en la lectura

individual. Y la escritura se erigió como ese gran camino de Occidente hacia el progreso, linealidad y avance y la individualización del sujeto. Y por último McLuhan (1994) remarca la era electrónica: la llegada de medios masivos como la radio y la televisión que significaron una nueva concepción de mundo al acercar de cierta forma las distancias, la llamada Aldea global.

Esto representaba una nueva idea de colectividad pero evidentemente atravesada por la escritura moderna. Si en cada una de esas etapas el medio se constituyó como un factor principal al momento de concebir el mundo –medio representa una extensión de las capacidades humanas, oralidad-oído, escritura-vista, electrónica-sistema nervioso- porque no nos podemos permitir la conceptualización de una nueva visión de mundo, a través de Internet, que representaría una intención multimedia que combina los sentidos y hace converger distintas gramáticas en un ecosistema contenedor de medios y lenguajes. Y sobre todo, de un pensamiento hipertextual que rompe la estricta linealidad de la escritura moderna para dar paso a una potencia del cerebro humano: la no-linealidad y el pensamiento por asociación.

Incluso se puede hablar de un cambio en la estética de esta nueva época Una estética multimedia, fraccionada, virtual, no-lineal¹, donde constantemente el tiempo y el espacio se transforman. Primero, –llamadas así por Foucault (2005)- las semejanzas: las cosas son lo que pesan. Después se dio lugar a la teoría de la representación, en el arte y en la vida. Ahora podemos hablar de teorías de la simulación (Ver Baudrillard, 1993 y 1995 y Frasca,

¹ Características del relato digital, planteado por el profesor Jaime Alejandro Rodríguez (2006). Estas características corresponden también a lo propuesta por Pierre Lévy (2007) y George Landow (2006), como veremos más adelante.

2003). Los medios tradicionales son representacionales, son lineales. Las nuevas tecnologías permiten el desarrollo de entornos de inmersión, donde el lector es a la vez creador (ver Murray, 1999). Los problemas de esta nueva época están atravesados por múltiples variables como la simultaneidad, la virtualización, la masificación, la simulación, la interacción, la digitalización, y el consumo.

Es a partir de lo anterior que surge un cuestionamiento frente a las nuevas formas de narrativa, específicamente las llamadas narrativas digitales. El trabajo se centra en la evolución del concepto de narrativas digitales que surge a partir del hipertexto hasta la convergencia transmediática y las perspectivas que anuncia su devenir hasta el momento para intentar comprender cómo deben enfrentarse los retos que a futuro se plantean en la producción, la comercialización y el consumo de productos narrativos a una población de *post-lectores* (Piscitelli, 2009). Es a partir de anterior que surge la pregunta:

¿De qué manera los entornos digitales han afectado a la narrativa y sus modos de producción, enfrentándola a nuevos medios y recursos, lenguajes y gramáticas?

Tomando como eje de esta tesis el concepto de “narrativa digital” de una manera amplia, la propuesta es revisar la cronología en las prácticas y modos que ha presentado y su estado actual. Desde ahí, reconsiderar el fenómeno de la narrativa digital, las expansiones y fortalezas adquiridas y las posibilidades de transformación de este sistema cultural de nuestro tiempo, representado principalmente en este caso por el sistema literario.

El documento presenta en una primera instancia el concepto de la narrativa digital y las cuestiones que han podido surgir alrededor del mismo. En un segundo momento, se enfoca en un estado del arte que parte del hipertexto y la cibercultura como entidades regentes del pensamiento contemporáneo. Posteriormente, se presenta el hipermedia narrativo, Narratopedia como plataforma de creación colectiva y la narrativa transmediática, con aplicaciones en el contexto propio cuando es posible. Finalmente, las conclusiones resumen los datos encontrados, y terminan con unas perspectivas a corto y mediano plazo de fenómenos que se perfilan como tendencias a tener en cuenta y que son sugerencia de posibles investigaciones que los analicen más a fondo en el futuro.

NARRATIVA DIGITAL

El término narrativa digital es hoy en día un término ambiguo sin un consenso claro frente a lo que se debe entender por éste en los estudios literarios. Esta ambigüedad se debe a que cada autor que trabaja temas de las nuevas narrativas (ver Rodríguez (2006), Sánchez Mesa (2004), Borrás (2004), Vouillamoz (2000) y Ryan (2004), entre otros) adapta el concepto según las necesidades y los intereses de investigación que cada uno posee. A partir de esto se da cuenta del hecho que el término narrativa digital es un término relativo, en constante construcción y sin un consenso generalizado acerca de su definición.

En términos generales, *narrativa digital* es una traducción libre de *digital storytelling*. Según Digital Storytelling Association (DSA), se puede entender *narrativa digital* como:

"la expresión moderna del antiguo arte de narrar historias. A través del tiempo, la narrativa ha sido utilizada para transmitir el conocimiento, sabiduría y valores. Las historias han tomado muchas formas distintas. Se han adaptado a cada medio que ha surgido, desde las fogatas y ahora, hasta la pantalla del computador"²

² Traducido por el autor: "the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen"

A esta interpretación, Leslie Rule, de esta asociación añade:

"Las historias digitales derivan su poder al tejer imágenes, música, narrativas y voces juntas, dándole dimensiones profundas y colores vibrantes a personajes, situaciones, expresiones y perspectivas. Ahora narra tu historia digitalmente"³

Lo interesante de la definición que se da por la Digital Storytelling Association es que destaca el carácter evolutivo de la narrativa en la medida en que se tiene en cuenta su adaptación al entorno cultural en el que se encuentra inmersa y a los medios que utiliza para su transmisión. En cierto modo, se relaciona con lo que afirma Sánchez-Mesa en su texto *Las nuevas fronteras de la literatura: la narrativa electrónica* (2008) al hacer alusión a las concepciones de la narrativa que manejan teóricos del hipertexto (ej. Ryan, 2004). Entre ellas se encuentra la concepción de los "que se inspiran en las formas tradicionales literarias y consideran que "la narrativa es una forma de representación que varía con las épocas y las culturas"" (Sánchez-Mesa, 2008, 224).

Para Jaime Alejandro Rodríguez en su obra *El relato digital* (2006), la narrativa digital puede ser entendida como "una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación" (Rodríguez, 2006, p. 22). Rodríguez, citando posteriormente a Vouillamoz (2000) también hace referencia a cómo la aparición de los sistemas electrónicos y multimedia brindan nuevas capacidades al "contenido literario" y como él mismo lo define, narrar digitalmente

³ Traducido por el autor: "Digital stories derive their power by weaving images, music, narrative and voice together, thereby giving deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights. Tell your story now digitally".

“significa enfrentarse a un nuevo paradigma discursivo: el hipertexto, un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras “red”, esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces. Se denomina nodo a cada unidad de información (por ejemplo una página, una pantalla o una interfaz), y enlace o link a la conexión entre esos nodos. (Rodríguez, 2006)”.

A partir de esto, la definición de narrativa digital tomada por estos autores da cuenta de la ambigüedad del término en la medida en que se limita a hablar de éste según los efectos que la cultura y el tiempo en la cual se encuentra inmersa afectan al término y su definición.

Consecuentemente, las investigaciones que giran alrededor de éste término ha hecho más difícil de llegar a un consenso para definirlo debido a los siguientes cuestionamientos: ¿narrativa digital debe responder únicamente a obras pensadas exclusivamente para los entornos digitales o puede también incluir la remediación de productos culturales anteriores que entran en el contexto de distribución y de soporte electrónico? O, en una actitud más conciliadora, ¿puede abarcar productos culturales convergentes en donde lo digital participa activamente de una relación dual entre lo análogo y lo digital dando paso a productos narrativos mucho más complejos atravesados por un pensamiento hipertextual y cibercultural?

De alguna forma, la evolución y el impacto que han tenido estos sistemas de producción digital nos permite identificar formas “nativas” de los medios digitales junto a productos de remediación electrónica para aprovechar diferentes dinámicas de distribución, almacenaje y conveniencia potenciadas por lo digital. También identificar productos que no se preocupan

por una distinción radical, sino que comprenden las capacidades, ventajas y limitaciones de cada entorno en función de una narrativa que trasciende formatos y gramáticas, sin necesidad de anular alguna forma, análoga o digital, sino entrar en diálogo entre ellas.

Así, el modo de entender el concepto *narrativa digital* podría definirse como cualquier forma de expresión o comunicación, con o sin fines estéticos, que recurre al aprovechamiento de los medios digitales y/o la convergencia de estos en distintas plataformas, soportes o redes. A esto entraría la clasificación que haría Rodríguez (2006) sobre el uso estético para producir una especie de relato artístico específico: el relato digital.

Este documento procura entender la *narrativa digital* como un modo amplio de comunicación que aprovecha los recursos electrónicos y digitales y donde tienen cabida formas no-literarias de expresión. Es decir, cualquier intento de utilizar los medios digitales en función de la narración y de la expresión cotidiana debe ser considerada como una forma de *narrativa digital*, porque puede resultar infructuoso dividir y analizar por separado los diferentes medios y gramáticas que convergen en un espacio de narración digital, sin importar el grado de refinamiento estético o la calidad artística del producto.

EL PENSAMIENTO HIPERTEXTUAL Y DE LA CIBERCULTURA

A pesar de cierta resistencia hacia la convergencia entre la teoría literaria y la teoría computacional, por su supuesta lejanía en objetos de estudio, de producción y de análisis, sus acercamientos son cada día más extensos y fortalecidos por la experimentación en la narrativa digital. Ahora, no sólo la producción literaria prácticamente no escapa a algún tipo de mediación digital en alguna parte del proceso (concepción, escritura, edición, publicación, promoción, etc.) sino que su relación teórica con lo computacional debe comprenderse como una convergencia cada vez más fuerte. George P. Landow⁴ (2006) abre su obra *Hypertext* haciendo referencia al reconocimiento, la relación y la convergencia teórica entre destacables nombres de la teoría literaria posmoderna como Jacques Derridá, Roland Barthes y Mihail Bakhtin con teóricos computacionales como Ted Nelson y Vannevar Bush. Para él, el trabajo paralelo, la convergencia en diferentes puntos de vista y la proyección de todos estos teóricos, la mayoría de veces en desconocimiento de los otros, es la principal señal de un profundo cambio en la episteme de nuestro tiempo.

El abandono de sistemas conceptuales sustentados en la centralidad, en la linealidad, en el margen y la jerarquía por otros que se construyen sobre nodos, enlaces, estructuras no-lineales y descentralizadas son los puntos de encuentro teóricos entre, como él mismo

⁴ Teórico pionero del pensamiento hipertextual y reconocido profesor de Brown University. Su obra *Hypertext* ya ha tenido tres revisiones (1992, 1997, 2006) según la evolución técnica y conceptual que ha tenido en los últimos dos décadas.

califica, un Derridá hipertextual y un Nelson posestructuralista. Estos puntos de encuentro son las partes esenciales en el cambio de paradigma que significa una revolución en el sistema de pensamiento contemporáneo y que reconfigura los modos de hacer literatura (Landow, 2006, pp. 1-3).

Y es que existe un alto consenso en cómo la teoría hipertextual se ha puesto al servicio de los postulados posestructuralistas y viceversa. La metáfora ampliada por el profesor Rodríguez (2009a) de la noche posmoderna y el amanecer cibercultural refleja el optimismo con el que los autores de la cibercultura han visto el pensamiento hipertextual. Su optimismo radica en verle como un espacio real para poner en práctica los conceptos que dejaron los posestructuralistas como salida al agotamiento de la escritura de la modernidad. Y estos conceptos posestructuralistas pueden ser comprendidos como una anticipación a la realización técnica que ha permitido, a través del hipertexto y la narrativa digital, desafiar la supremacía del libro impreso como mecanismo de transmisión del pensamiento occidental y desnaturalizar los postulados de linealidad, de estructura cerrada, de obra realizada que este, como tecnología, implicaba.

Para sustentar su teoría hipertextual y definir su historia como concepto, Landow (2006) recurre a Barthes en *S/Z*, cuya textualidad ideal se ajustaba a lo que Ted Nelson proponía a nivel técnico. Para Nelson, el hipertexto podía definirse como una escritura no-secuencial que se ramifica y permite la selección del lector, en una pantalla interactiva (2006, p. 3). El hipertexto es en sí mismo un tipo de texto electrónico y un modo de edición. Para Barthes (1974), el texto ideal es una galaxia de significantes, sin principio definido, con múltiples entradas. Un conjunto de lexías que interactúan sin una jerarquía explícita, infinitamente

abierta y plural (Landow, 2006, p. 2). Si se interpolan estas dos ideas de hipertexto y de textualidad ideal, se puede empezar a hablar de una estructura conceptual potenciada como modo de producción por los nuevos medios digitales.

Llevando sus capacidades más allá de una realización técnica o de un hipertexto de ficción, la estructura hipertextual esencialmente abierta, plural, infinita e interactiva plantea una reconfiguración de las funciones de autor, de lector y de obra, mediante conceptos como interacción, interconexión, simultaneidad, donde la lectura se convierte en una navegación, un diálogo entre autor y lector que empieza a empañar los límites entre ambas funciones. Para Ted Nelson (1981) y Vannevar Bush (1945), “una de las fortalezas del hipertexto se sustenta en la capacidad que tiene de permitir a los usuarios/lectores encontrar, crear y seguir múltiples estructuras conceptuales en el mismo cuerpo de información” (Landow, 2006, p. 10), lo que exige un lector cada vez más activo.

Sin embargo, a nivel del hipertexto de ficción, se ha diluido en una experimentación de bajo éxito. Así pues, el hipertexto se ha inscrito en los modos como se produce y se piensa la narrativa de nuestros tiempos de una manera que va más allá de una técnica, género o mecanismo de expresión. El verdadero aporte de las estructuras hipertextuales, propuestas por Landow y que recogen los ideales del sueño posmoderno, se resume en una reconocida acotación de Manuel Castells (2001):

“(…) sí podemos decir que existe el hipertexto: el hipertexto está dentro de nosotros mismos. O, más bien, está en nuestra habilidad interna para recombinar y asimilar en nuestras mentes todos los componentes del hipertexto, que están

distribuidos en diversos ámbitos de la expresión cultural. Internet nos permite hacer exactamente eso. No los multimedia, sino la interoperatividad basada en Internet, que nos permite el acceso y la recombinación de toda clase de textos, imágenes, sonidos, silencios y vacíos, incluido todo el ámbito de la expresión simbólica contenido en el sistema multimedia” (Castells, 2001, pp. 258-9).

El arte de la cibercultura.

En consonancia al reconocimiento de la estructura hipertextual (como modo de pensamiento y de realización técnica) es posible continuar su evolución hacia una transformación de alto impacto: la cibercultura. Esta no es más que la apuesta filosófica por comprender y ratificar la evolución de la episteme contemporánea hacia un lugar de pensamiento y producción cultural mediado por el ciberespacio. El principal documento de esta filosofía de la cibercultura es la obra de Pierre Lévy *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital* (2007). En ella Lévy plantea los conceptos básicos en los cuales se sustenta la cibercultura y por extensión este documento que trata sobre la narrativa de la sociedad digital: interactividad, interconexión, inteligencia colectiva y la universalidad sin totalización. Estos conceptos desembocan para Lévy en la adecuación de las formas estéticas dentro de lo que él llama el programa de la cibercultura dando lugar así a un “arte de la cibercultura” (2007, p.117).

El primer concepto problematizado por Lévy es la interactividad. Según él, este concepto, parece ser entendido por todo el mundo de forma aparentemente natural. Sin embargo, pocas veces es realmente comprendido y siquiera tratado. Para hablar de interactividad,

junto a Lévy podemos referirnos a Marie-Laure Ryan y su obra *La narración como realidad virtual* (2004).

En primer lugar, la interactividad puede comprenderse como “la participación activa del beneficiario de una transacción de información” (Lévy, 2007). Es decir, en términos generales, para Lévy los medios tradicionales (radio, teléfono, televisión) también son interactivos en alguna medida. Sin embargo, plantea niveles de interactividad que separan los alcances del receptor o lector según la capacidad que tiene de reapropiar y recombinar el contenido en su acto de recepción. La maleabilidad del mensaje digital es una de las características que sitúan a los entornos digitales en los puntos más altos de la interactividad. La capacidades de apropiación en tiempo real y de moldear y transformar el contenido en un proceso de lectura activa y productiva dentro de un dispositivo que permite la implicación de este en el mensaje son las que le sitúan en el punto más alto de las posibilidades interactivas.

Para Lévy, la interactividad debe medirse según las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, la reciprocidad de la comunicación, la virtualidad, la implicación de la imagen de los participantes y la telepresencia. Así, la interactividad o niveles de interacción que tienen otros medios se distingue de los entornos digital donde el receptor se implica en la recombinación del mensaje y es capaz de modificar el flujo de información en tiempo real; el ejemplo del videojuego y el zapping: “el videojuego reacciona según las acciones del jugador que asimismo reacciona según las imágenes de en curso: interacción. El telespectador hace *zapping*, selecciona, el jugador actúa” (2007, p. 66).

Sin embargo, es Ryan (2004) quien reconcilia el concepto de interactividad con la inmersión que buscan los relatos virtuales y en el cual, para muchos críticos, el dispositivo hipertextual fallaba en sus capacidades inmersivas frente al receptor. Según ella, el problema se da en que los textos literarios no son capaces de reconciliar una capacidad inmersiva con una capacidad interactiva, ya que buscaban evidenciar y primar el sistema de signos sobre las capacidades de inmersión del relato. Para ella, esta necesidad, presentada en la narrativa digital dentro de los hipertextos de ficción, buscaba centrarse en el juego de los sistemas de signos, con la aparente libertad que daba el autor y dejaba de lado la construcción de mundo. Para Ryan, en los medios electrónicos la inmersión sucede porque en ellos se encarna la experiencia misma, no los signos que producen sus efectos. Sus capacidades de convergencia y, como se ve a continuación, de interconexión permiten alcanzar niveles de interacción tan altos que es posible reconciliar la interacción del receptor con la sensación de inmersión que buscan los entornos virtuales. En este caso, el *ingeniero de mundo* (Lévy, 2007), pone en operación este espacio inmersivo en función de permitir la interacción del público. Dice Jaime Alejandro Rodríguez al respecto:

“Un hacedor de espacios (un ingeniero de mundos, dirá Lévy, el nuevo creador, dirá Casacuberta), pone en marcha un mundo para que el público actúe directamente dentro de él (no sólo para que lo imagine): no se trata de comunicar una realidad concreta, sino de crear las condiciones para que emerjan determinados tipos de realidad” (2009b, par. 4).

El segundo concepto que sustenta el pensamiento y quehacer artístico de la cibercultura es la interconexión. Propuesto por Lévy (2007) como una infraestructura técnica que sustenta

otros conceptos como las comunidades de práctica, la inteligencia colectiva, la interacción virtual no limitada por el tiempo-espacio, etc. Esta propuesta, parte esencial del programa de la cibercultura, consiste en la capacidad que debe tener cualquier dispositivo para interconectarse a la Red y establecer comunicación con otros dispositivos y nodos de ella.

Para nuestro trabajo, la interconexión es la respuesta a cómo operan los modos de pensamiento y producción dentro del pensamiento hipertextual y de la cibercultura. La interconexión, según Lévy, brinda esa sensación de espacio globalizante, de conocimiento infinito. Para el hombre de la cibercultura ya no es necesario conocer y acumular la mayor cantidad de información dentro de sus dispositivos de almacenamiento –memoria, discos duros, unidades flash-, sino que con tener un punto de acceso al meta-repositorio que es Internet ya es posible reconocerlo prácticamente todo. Como plantea José Luis Brea (2007) su labor ahora consiste en desarrollar una capacidad de procesamiento de información que nos permita identificar y navegar por ese océano información, al modo de la memoria RAM⁵. Esas metáforas de navegación por Internet son la muestra de un espacio universal pero que está en constante flujo y movimiento, que es heterogéneo y que nos brinda una sensación de hiperconexión y espacio globalizante a la hora de pensar y crear relatos de la cibercultura (Lévy, 2007).

El tercer concepto, como respuesta a esa interconexión universal y estandarizada de dispositivos y personas a las redes de comunicación digital son las comunidades de práctica y la inteligencia colectiva. Si bien, los grupos de interés se han dado durante mucho tiempo,

⁵ RAM: Random Access Memory es la capacidad, medida en gigabytes, que tienen una máquina computacional para procesar la información durante sus operaciones. Se diferencia de la memoria ROM (Read Only Memory) que almacena los datos, usualmente en un disco duro.

es a partir de la interconexión promovida por la cibercultura que se ha logrado superar las barreras del tiempo-espacio, logrando procesos de comunicación interactivos y en tiempo real, más allá de la situación geográfica de sus participantes (Lévy 2007).

El meta-repositorio de información accesible prácticamente en cualquiera parte y la gestación de comunidades afines, con discusiones, nuevas propuestas, etc., nos llevan al fenómeno de la inteligencia colectiva. Para Lévy (2004 y 2007), esto es la perspectiva espiritual de la cibercultura, del hombre del ciberespacio, del ingeniero de mundo. La intención de este pensamiento cibercultural, interconectado y dialógico, es poner en movimiento el conocimiento humano, sus capacidades de interacción, de conversación y alcanzar un momento donde la inteligencia no se reduzca a la individualización y concentración del saber sino que por el contrario se convierta en un espacio de flujo de información, de descentralización y des-jerarquización, en función de un alcance mucho mayor y una evolución en el saber humano sin precedentes.

Ahora, si bien desde hace un par de siglos el hombre ha procurado construir una memoria de su paso por la tierra, la escritura y la enciclopedia, instrumentos primordiales de esta construcción, buscaban un relato totalizante que daba cuenta del hombre blanco, moderno y occidental como el Relato de la Historia Humana. Para Lévy, el que cada día se sumen más nodos a la red de conocimiento aporta una sensación global, universal, omnipresente pero no totalizante. Esto es lo que él llama la *universalidad sin totalización*. La heterogeneidad aportada por cada punto de conexión e interacción acaba con la posibilidad de los grandes Relatos que tanto criticaron los teóricos posmodernos. Es precisamente esa escala universal y siempre presente lo que permite vislumbrar las diferencias humanas en un relato caótico,

maleable, en perpetuo movimiento, sueño de la crítica posmoderna, cuyo error estuvo en confundir la universalización con totalización. Una red de comunicación y de pensamiento con tantos puntos de entrada, con tantas líneas de fuga, con espacio de encuentro virtuales ha servido para construir relatos universales pero que no totalizan a la humanidad ni se presentan como el gran relato que tanto quería derrocar el hombre en su condición de posmoderno.

Entonces, el camino recorrido hasta aquí busca dar cuenta de cómo la narrativa digital y su diversidad de relatos se transforma en productos no-lineales, fraccionados, universales y esparcidos. De cómo ha de transformarse en relatos sin centro, sin jerarquías, replanteando las funciones de la tradición como el autor, la obra y el lector. Y también, de cómo desafía el libro impreso como símbolo de una tradición cerrada y lograda, de una tecnología que se desnaturaliza y a fuerza de cambios, deja su lugar reinante para entrar en diálogo y conexión con otros medios y modos de producción e interpretación, como lo veremos más adelante con las narrativas transmediáticas.

Citando al profesor Jaime Alejandro Rodríguez, “todas estas afirmaciones se dirigen a demostrar que sólo bajo un nuevo dispositivo técnico (cibespacio), enunciativo (hipertexto) y cultural (cibercultura) se pueden realizar muchas de las anticipaciones, deseos y figuras de la tradición “rebelde” (posmoderna) de la escritura” (Rodríguez, 2009a, p. 139).

HIPERMEDIAS NARRATIVOS Y CREACIÓN COLECTIVA

Los conceptos mencionados anteriormente son fundamentales en un ejercicio de creación narrativa digital. En una línea de tiempo, durante los últimos 20 años han sucedido múltiples experimentos, de mayor o menor éxito, pero que no dejan de ser interesantes. En una evolución temporal, estos han ido transformándose según los académicos, la propia industria digital y los consumidores han ido adaptando sus prácticas y necesidades. Anteriormente, trataba de explicar cómo el hipertexto (que al principio fue utilizado como una figura narrativa, con menor éxito) se ha inscrito en el pensamiento contemporáneo como forma de interconexión e interacción humana más que como herramienta, dando paso a formas más elaboradas de una narrativa digital. En el caso de este capítulo, el hipermedia literario y la narración digital colectiva.

Uno de los proyectos más interesantes y que han planteado un reto a niveles tanto conceptuales y técnicos ha sido la construcción de la plataforma para la narración digital y colectiva: Narratopedia, que tiene como sede principal la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá. El proyecto es encabezado por el profesor Jaime Alejandro Rodríguez y cuenta con el apoyo de varios profesores y alumnos de diferentes disciplinas, entre los cuales orgullosamente me cuento y es uno de los referentes al momento de hablar de

investigación, experimentación y construcción de un espacio para la narrativa digital en Colombia y en lengua española.

Este proyecto es el producto de años de investigación del profesor Rodríguez en materia de relato digital, narrativa digital, hipermedia de ficción, cibercultura, creación colectiva, entre otros temas. Gracias a ese desarrollo investigativo nació el proyecto Narratopedia como abanderado de la concepción y aprovechamiento de los medios digitales y sus convergencias en las redes de interconexión y comunicación.

Sin embargo, los aportes del profesor Rodríguez van más allá de la concepción de este proyecto. Gabriella Infinita (2002) y Golpe de Gracia (2006) son dos hipermedias de ficción que integran audio, video, narrativa, interactividad, al modo del videojuego y con fines estéticos y de expresión literaria. Ambos son reconocidos como ejemplos palpables, y muy importantes de lo que sería la realización técnica y narrativa de la narrativa multimedia, no-lineal e interactiva como proponen varios autores, entre ellos Landow (2006). Estos aportes de ficción hipermedia en español junto al proyecto de Narratopedia deben tenerse en cuenta al momento de considerar la evolución de las formas en la narrativa digital y la aplicación conceptual de lo que llamamos un pensamiento hipertextual y de la cibercultura, por ser, además, ejemplos cercanos y que responden a una realidad socio-cultural y económica colombiana. Ahora bien, vale la pena mencionar estos ejemplos (hipermedias narrativos y Narratopedia) como realizaciones locales e inscritas en el ámbito de la narrativa digital latinoamericana.

¿Qué es un *hipermedia narrativo*?

Para iniciar, se puede definir *hipermedia* como el uso de recursos no-textuales dentro de plataformas o entornos digitales. Esta definición parte de cuatro componentes fundamentales. Primero, se sustenta en un modo de escritura hipertextual, es decir una escritura interconectada y no-lineal. Segundo, utiliza e integra diferentes recursos multimedia, es decir, en sí misma convergen audio, video, animación, texto, entre otros recursos digitales. Tercero, la interactividad como capacidad del lector/escritor (*prosumer*) de tomar decisiones y participar activamente del desarrollo narrativo. Y cuarto, la conectividad, que permite acceder a los repositorios de información y a la herramientas de comunicación en línea en función del hipermedia y las situaciones que en él se presentan (Rodríguez, 2007).

La escritura hipermedia requiere de capacidades que van más allá de la escritura y exigen capacidades técnicas o incluso de múltiples autores, transformando radicalmente la idea de autor. Estas capacidades, como lo retrata el propio profesor Rodríguez en su artículo *Sueños digitales de un escritor* (2009a), exige al creador de la cibercultura, una capacidad de integración multimedia que a su vez potencia sus capacidades narrativas. La figura del autor puede, entonces, tomar prestadas definiciones de otras disciplinas, como director y/o productor e incluso de arquitecto o ingeniero de mundos (esta última según Levy, 2007), en un ejercicio de creación colectiva.

La figura del autor no es la única que se reconfigura dentro de la narrativa digital y en el caso que se trata ahora, el hipermedia literario. El lector se transforma en agente importante en el rumbo que lleva la narración. Las capacidades de interacción e interconexión permiten

que el receptor actúe sobre el flujo de la obra y aporte sus propias intenciones sobre el “texto” hipermedial, logrando una interactividad de alto nivel, como clasifican Ryan (2004) y Lévy (2007). El lector de hipermedias se transforma en un coautor o mejor dicho, en un lectoautor que da nuevas energías para ampliar los horizontes de los mundos posibles presentados por autor. Así, el hipermedia literario presenta formas de narrativa potentes que han sido exploradas por muchos narradores. He aquí unos ejemplos locales.

Tres hipermedias: Gabriella Infinita, Golpe de Gracia y caminandobogota.net

Los dos primeros hipermedias narrativos son obra de Jaime Alejandro Rodríguez y un equipo de interdisciplinar de CEANTIC⁶, mientras el tercero es resultado de la asignatura Taller Vertical de la carrera de Diseño en la PUJ, con el apoyo del proyecto ADAC⁷, dirigido por Carlos Torres. Los dos primeros, a pesar de ser de la cosecha del mismo autor, estos hipermedias tienen procesos de creación distintos que vale la pena ser analizados.

Gabriella Infinita (2002) es una obra que fue compuesta originalmente en un formato libro (1995). Algunos “defectos” impedían que esta obra se acomodara dentro de una perspectiva de narrativa tradicional, ya que existían fragmentos de narrativa no-lineal y un fuerte elemento no-narrativo. En ese momento, para el autor, este texto era:

“una obra ambiciosa pero no suficientemente lograda (...). Fragmentación, necesidad de articulación y enlaces, matices de escritura, ausencia de sentido, están aquí ya descritas algunas de las características del potencial hipertextual de

⁶ CEANTIC: Centro para la Educación Asistida por las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, Universidad Javeriana..

⁷ ADAC: Área de Diseño Asistido por Computador, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Javeriana.

la obra. Sólo que ni el autor, ni el crítico en su momento (1995) podían reconocer la alternativa de solución que tenía la obra.” (Rodríguez, 2002).

Posteriormente, en 1997, el texto de Gabriella Infinita encuentra una posibilidad de solucionar su fragmentación y es trasvasada al formato hipertextual. Utilizando una estructura de hipertexto básico, a través de palabras “calientes” o claves que servían de enlaces y un uso de imágenes fijas meramente ilustrativas, la obra ganó en no-linealidad pero no se desprendió del componente textual. Existía una capacidad de interacción, al verse liberada de la linealidad y la fisicidad del impreso, sin embargo, aún carecía de elementos multimedia que explotaran esa vocación audiovisual.

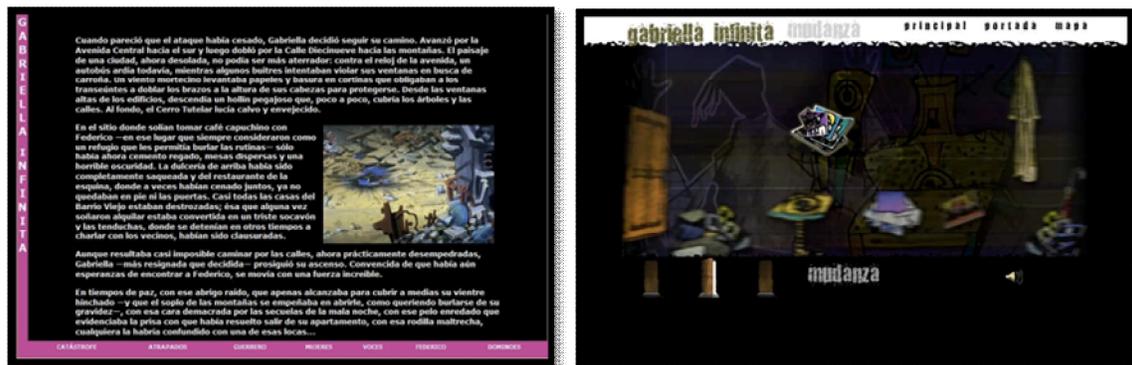


Figura No. 1: Comparación entre la versión hipertextual e hipermedia de *Gabriella Infinita*.

Finalmente, en el año 2002, *Gabriella Infinita* se transforma en un hipermedia narrativo por la necesidad de realizar aún más su vocación hipertextual y audiovisual. Esta “última” versión de *Gabriella Infinita* incluyó audio, video y animaciones que permitían “ver” la habitación de Gabriella o escuchar la voz de Federico, los protagonistas. Destaca Rodríguez que llevar a esta obra al formato hipertextual y sobre todo, hipermedial significó adquirir

una serie de capacidades técnicas para la publicación digital y aumentar su equipo de trabajo, donde el diseñador, en este caso Carlos Roberto Torres, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, se convirtió en un co-creador de la historia, desafiando nociones de autoría, sustituyéndola por un diálogo entre escritor y diseñador. (Rodríguez, 2002).

Por el contrario, Golpe de Gracia (2006) desde su inicio fue concebido como una obra hipermedial. Producida bajo la dirección del profesor Rodríguez por el CEANTIC-ADAC, Golpe de Gracia es reconocida como una de las obras digitales más relevantes actualmente.

En el 2007 recibió el Premio UCM/Microsoft: Literaturas en Español del Texto al Hipermedia. Y es que ya consciente de las capacidades de una estética digital que permite el uso de un formato hipermedial (narración no-lineal, integración de recursos y una apertura a la participación del lector/usuario), Rodríguez aborda la historia de un personaje, el Padre Amaury que vive una situación de cercanía a la muerte. Esta situación, la utiliza como metáfora de la transición cultural que viven nuestros tiempos. Utilizando diferentes recursos y una dinámica de videojuego, el papel del lector/jugador es descubrir la verdad sobre el atentado sufrido por el cura:

“Estás a punto de vivir una experiencia cercana a la muerte. Harás parte del drama del cura Amaury desde su lecho de enfermo hasta el descubrimiento de la verdad, pasando por su experiencia de contacto con la muerte. Recogerás con él sus pasos por la Costa de la Muerte, serás testigo de su purificación en la pirámide de Teotihuacán y sufrirás a la par con su difícil retorno al mundo de los

vivos. Finalmente, en el papel de periodista, averiguarás quién intentó matarlo, por qué y cómo lo hizo. Es hora de empezar”.

Una vez dentro del entorno del hipermedia, el usuario se encuentra con tres mundos narrativos: Cadáver Exquisito, Línea Mortal y Muerte Digital. Además, el hipermedia cuenta con “salas” que sirven para recopilar información y acceder a otros contenidos. El hipermedia se vale de los juegos interactivos para llevar al lector hacia las pistas que conducen a la verdad y además ofrece espacios para escribir fragmentos sobre la historia, explorando diferentes niveles de interactividad (Ryan 2004).



Figura No. 2: Pantalla de inicio de “Cadáver Exquisito”, de *Golpe de Gracia*.

Utilizando un formato esencialmente visual, Golpe de Gracia es un hipermedia que cumple con todas las características del formato y sirve de ejemplo práctico para la realización de una obra de este tipo. Los diferentes grados de interactividad invitan al lector a participar del misterio del atentado al Padre Amaury, mientras que se tejen diferentes líneas narrativas según se toman diferentes caminos. En una integración, que para el lector de la cibercultura parece natural, el hipermedia presenta una multiplicidad de medios para alimentar el

sentido de la narración. El lector/jugador es apelado todo el tiempo y de él depende enteramente el transcurrir de la historia.

Adicionalmente, cabe mencionar otro proyecto hipermedia en la Pontificia Universidad Javeriana: Caminandobogota.net. Este proyecto hizo parte de la Facultad de Arquitectura y Diseño de esta universidad y fue liderado por Carlos Roberto Torres (quien también participó en el diseño de Gabriella Infinita y Golpe de Gracia). En esencia, este hipermedia toma una figura literaria por excelencia, el *flaneur* de Baudelaire, caminante de las calles que percibe la vida, la ciudad y la modernidad en la deriva urbana. Se define este proyecto, es un ejercicio de experimentación digital y de creación hipermedia, que intencionalmente evade el uso de la palabra escrita para dar paso a una dinámica audiovisual que relate a Bogotá usando las posibilidad hipermediales de estos tiempos (Torres, 2007).

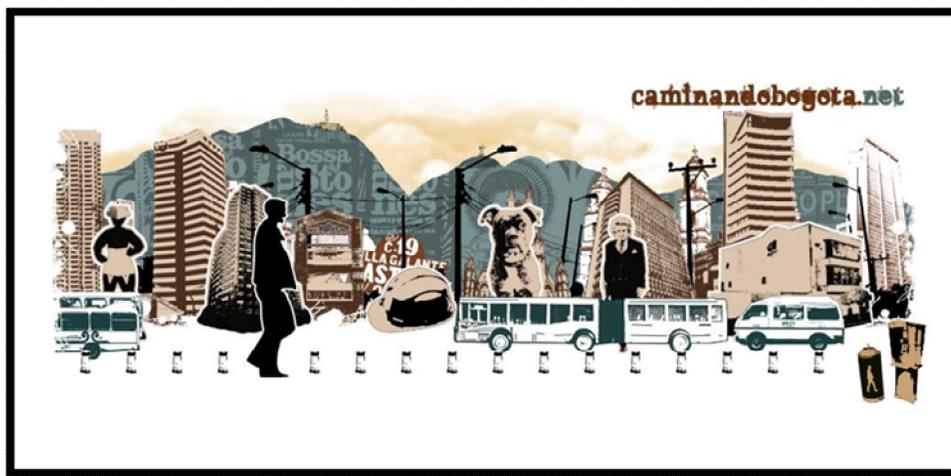


Figura No. 3: Pantalla de inicio de caminandobogota.net

El hipermedia consiste en diferentes elementos icónicos que se suceden mientras un caminante animado recorre en una deriva eterna la ciudad. Algunos de los íconos bogotanos

representan enlaces que llevan al lector/caminante a diferentes pantallas donde hay juegos interactivos (a la manera del clásico Frogger⁸) o simplemente, pantallas animadas que relatan de forma abstracta la esencia de la ciudad. También cuenta con un espacio para la creación de los lectores: una galería de grafitis. Con herramientas básicas como estencils (sellos) y pinceles entregan un espacio de expresión donde los lectores pueden participar y someterse a la calificación de otros usuarios. Sin principio ni finalidad determinada, caminandobogota.net es una obra abierta y constante, que presenta un repertorio de técnicas y formatos para “relatar” digitalmente la Bogotá actual.

En definitiva, el hipermedia es el “fruto de una *convergencia* interactiva de las sustancias expresivas tipográficas, fotográficas, infográficas y audiovisuales (...) en la que el lector participa directamente en el devenir del relato (...). Este lector hipermedia se convierte en coautor del relato, en lectoautor”. (Moreno, 2008, p. 121).

Narratopedia: construcción de una plataforma para la narración digital colectiva.

El proyecto de Narratopedia se puso en práctica desde el 2007 en la Pontificia Universidad Javeriana. Este nació en búsqueda de un contexto de narración digital y de un entorno colaborativo y abierto que se ajustara más a las maneras como se puede entender que se produce y transmite el conocimiento y las posibilidades hipermediáticas y transmediáticas del arte de la cibercultura.

⁸ Frogger: Videojuego desarrollado en 1981 por Konami, originalmente para máquinas de arcade. Consiste en un cruzar un número de ranas por concurrida autopista y un peligroso río, evitando obstáculos como autos, camiones, troncos, etc. Aún goza de alta popularidad y se han hecho cientos de versiones y juegos inspirados en su idea base.

El proceso de estructuración y de construcción de Narratopedia se constituyó en cuatro fases hasta el momento. La primera fase consistió en la conceptualización y elaboración de un documento escrito por el profesor Jaime Alejandro Rodríguez, documento que fue socializado, debatido y nutrido entre los co-investigadores y académicos interesados en el proyecto y a partir de este se buscó construir una comunidad de práctica (ver Wenger 2001 y Levy 2007) que fuera interdisciplinaria, interinstitucional. En el número monográfico sobre Narrativa Digital de *Cuadernos de Literatura* (Rodríguez 2007), se dio inicio a la construcción de una comunidad de académicos interesados en la investigación y en el desarrollo del proyecto en Latinoamérica y España. Esta etapa procuró la construcción de textos y compartir herramientas comunes para la investigación en el tema de la narrativa digital.

A continuación, la segunda fase consistió en realizar una prueba piloto del prototipo del portal de Narratopedia. Después de una evaluación de plataformas Web 2.0 se publicó un sitio sobre la plataforma de blogs WordPress a partir de febrero del 2008. Esta plataforma tipo blog abierto puso a disposición de los potenciales usuarios (cualquier persona de habla hispana con acceso a internet) herramientas sencillas de creación hipertextual: como la capacidad de crear hipervínculos a otros documentos de la plataforma o de la Red, incrustar contenidos multimedia traídos de repositorios 2.0 como Flickr o Youtube⁹ o un espacio de comentarios para la discusión de los contenidos, suficientes para emprender la prueba piloto sin tener que desarrollar una herramienta propia. Como filosofía, Narratopedia

⁹ Flickr y Youtube: Los mayores repositorios de imágenes y video en línea, respectivamente. Ambas plataformas son parte importante del ecosistema de medios que dieron paso a la Web 2.0 y el Social Media, siendo abiertas y ofreciendo plataformas de publicación de contenido por parte de los usuarios, con capacidades incrustarlo en otras redes o páginas.

siempre buscó ser una plataforma completamente abierta y de libre uso para los usuarios para la creación de narrativas digitales (o en algunos casos, simplemente digitalizadas), sin ningún tipo de edición y el menor grado de censura.

Durante el año y medio que duró como tal la prueba piloto (el sitio aún se encuentra en línea) el sitio recibió más de siete mil visitas, se publicaron más de 450 entradas y se registraron más de 400 usuarios. Esta primera experiencia permitió poner en escena cierta dimensión práctica de la narración colectiva ofreciendo insumos para el diseño y desarrollo en firme del proyecto y aunque mostró sus limitaciones, permitió la creación de narraciones “atrevidas” que integraban recursos y técnicas de la producción digital. Además de dinámicas, frágiles eso sí, de creación colectiva, como es el caso de *Pedro perdió la memoria*, una excusa narrativa en la que alrededor de 10 creaciones de diferentes autores fueron publicadas en la plataforma. De esta forma, la prueba piloto brindó insumos suficientes para presentar el proyecto en pleno e iniciar una tercera etapa de desarrollo, esta vez con el apoyo de Colciencias.

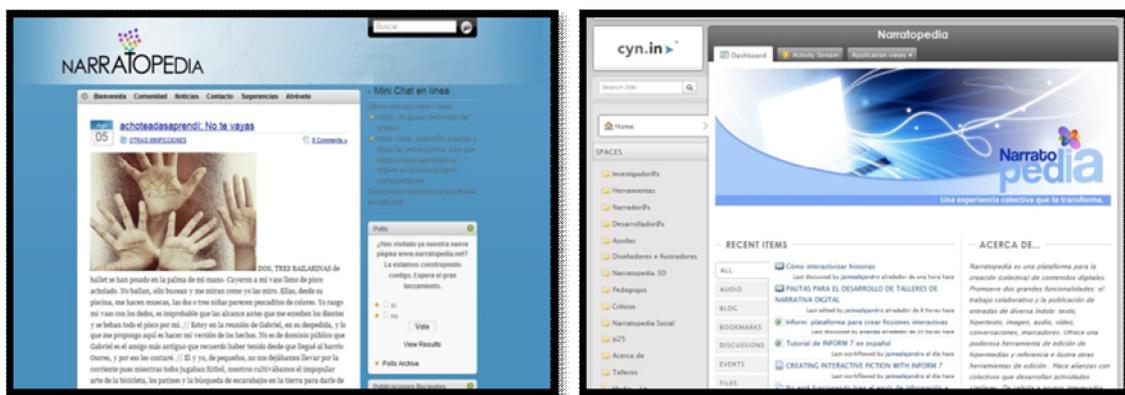


Figura No. 4: Comparación entre la prueba piloto y la versión 2.0 de Narratopedia.

La tercera fase consistió en primer lugar, en un análisis de lo aprendido en la prueba piloto y después, en la generación de talleres liderados por los diferentes investigadores que componen el colectivo de Narratopedia donde la preocupación mayor del colectivo de investigación fue diseñar una herramienta apta para la narración colectiva que permitiera una alta flexibilidad de acciones y tolerara una gran diversidad de formas y formatos narrativos. Por lo tanto, esta fase se caracterizó por la deconstrucción y reestructuración conceptual, pedagógica, técnica, de diseño y de desarrollo de Narratopedia. En esta fase se elaboraron los criterios de referencia para la construcción de una plataforma más compleja que permitiera abordar y suplir las necesidades observadas durante la prueba piloto del proyecto.

La cuarta fase era la implementación y puesta en marcha de la nueva plataforma de Narratopedia (<http://www.narratopedia.net>). Esta fase aún está en proceso de consolidación, realizando talleres para empoderar y promocionar a los usuarios los servicios de gestión interactiva de conocimiento de la plataforma y ha girado en torno a las narrativas digitales individuales y colectivas. El objetivo del desarrollo de una nueva plataforma para Narratopedia es integrar dinámicas en auge, como las redes sociales, al proceso de creación narrativo y técnico, factor muy importante durante todas las etapas del proyecto.

Sin embargo, a partir de estas fases de implementación cabe preguntarse ¿qué aporte ha ofrecido Narratopedia como plataforma y como proyecto, al momento de facilitar los modos de producción y analizar el estado de la narrativa digital y qué retos plantea a futuro dentro de la investigación académica? Narratopedia no sólo indaga la procedencia de la narrativa en los entornos digitales y cómo es posible narrar a través del uso del hipertexto,

el hipermedia y/o las narrativas transmediáticas, cómo es posible acercar las herramientas de creación digital o trabajar en la ruptura de la separación autor/lector, sino que también se pregunta constantemente por el estado de la investigación en materia de narrativa digital, como un laboratorio de creación con fines narrativos y de investigación académica.

Narratopedia tiene su origen en el concepto de cosmopedia de Pierre Levy, como “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” (Lévy 2007). Siguiendo con esta idea del filósofo francés, la cosmopedia opone una variedad de semióticas y tipos de representación (tantos como se puedan encontrar) frente al texto y la imagen, característicos de la enciclopedia. Es así como Narratopedia se presenta como espacio *cosmopédico* narrativo que busca dar espacios a tantas semióticas y tipos de expresión puedan encontrarse. Y como bien lo resalta Lévy, es gracias a los entornos computacionales, los entornos digitales que es posible transformar esta organización del conocimiento humano.

En consecuencia a este principio de apertura, motivado por la cosmopedia, el proyecto se sustenta sobre tres ejes principales: la convergencia mediática, una cultura participativa y unas dinámicas de inteligencia colectiva. En cuanto a la cuestión creativa, Narratopedia busca ser una plataforma mutable y abierta que permite la creación y publicación de narrativas digitales, mediante la integración de recursos y herramientas de estos medios en un ambiente de red social y comunidad de práctica.

Sin embargo, el alcance de Narratopedia ha ido mucho más allá de una cuestión narrativa, ampliando sus horizontes a una comunidad con diferentes intereses, unidos todos bajo la investigación de los fenómenos de los entornos digitales en el sistema cultural. Ejemplo de esto es la propia plataforma. Desde el principio del rediseño (conceptual, técnico y visual), se quiso utilizar una plataforma de código abierto y libre, de poco conocimiento en Colombia, para servir también como espacio de encuentro ya no sólo de narradores, sino también, en este caso, de programadores, planteando una apuesta agresiva sobre los lenguajes de programación, su pertinencia y sobretodo su aporte en iniciativas de este tipo. Además del espacio abierto para programadores, Narratopedia se ha convertido en una comunidad de práctica de Narratopedia muy diversa y que permite abarcar el espectro de necesidades que la creación de un hipermedia o una experiencia transmediática pudieran exigir.

En la diversidad de Narratopedia se han presentado diferentes propuestas narrativas, técnicas, conceptuales, que van más allá de la misma plataforma. Algunas de estas propuestas son: Narratopedia Social como un espacio de expresión de grupos al margen de las actividades culturales masivas y que encuentran un espacio abierto, una democracia de medios, y que les sirve para traspasar las fronteras espaciales de su comunidad. Los talleres de Narrativa Digital que se han dictado en diferentes partes de Colombia en un afán por participar de un proceso de polialfabetización digital, tanto a jóvenes como adultos con el sentido de llevar las herramientas digitales a muchas voces con deseos de expresarse. También, ha convocado experimentos de creación colectiva, de escritura a varias manos, explorando las posibilidades que la interconexión y las comunidades brindan. Narratopedia Virtual simula la presencia en mundos virtuales como Second Life, donde se interactúa en

tercera dimensión, explorando estos entornos bajo el estudio de la interactividad. Y por último, el Proyecto 25, un juego de rol transmediático llevado a cabo en la pantalla de un computador, en Second Life y en el mundo real.

El aporte de Narratopedia va más allá de una plataforma de creación colectiva y narración digital, al convertirse en un espacio de discusión académica, mediática, expresiva, estética, técnica, lúdica, etc. Narratopedia significa una evolución en el modo de pensar y de percibir los cambios que los entornos digitales han causado en el sistema cultural en los últimos cuatro años y cómo deben aún inscribirse en el entorno académico. Este documento es producto de esa evolución diversa en el modo de percibir el pensamiento de la cibercultura y los caminos que debemos seguir a mediano plazo.

Un último caso: To be continued.

A principios del 2011, el grupo Vas A Ver anunció el proyecto-concurso *To be continued*. Ediciona, Soopbook, Aloído, Dosdoce y el Instituto Cervantes. Su intención es la de “crear el mejor libro posible a través de una red viva de intercambio cultural entre disciplinas artísticas” (*To be continued* 2010). El procedimiento es muy sencillo: el primer capítulo fue escrito por el escritor peruano Sergio Roncagliolo y a partir de ahí, la construcción de la novela se daba al seleccionar los siguientes capítulos (exceptuando los capítulos 5 y 10 que son escritos por autores reconocidos) entre las propuestas que se recibían de cientos de usuarios/autores que querían continuar la historia. En la medida que cada capítulo salía a convocatoria, un comité editorial evaluaba los aportes recibidos, para así seleccionar un ganador y poner en línea la siguiente convocatoria. Al final, se propone disponer tres formatos distintos para la publicación del libro: un formato impreso, un formato digital y el

tercer formato, más innovador, una aplicación con los contenidos destacados recibidos durante la creación del libro. Además del libro, este proyecto se planteaba utilizar las redes sociales y repositorios de información para colaborar entre todos los participantes.

A pesar de no utilizar elementos de narrativa hipermedia en la creación de los capítulos, este proyecto merece ser tenido en cuenta gracias a tres motivos. Primero, un formato controlado de participación colectiva, que difiere del modelo completamente abierto de Narratopedia, que se vale del uso de la Red y sus herramientas de comunicación para encontrar posibles autores y una producción cultural valiosa y que es una forma de generar comunidades interconectadas que pueden ir más allá de un producto literario, siguiendo principios los principios que rigen el programa de la cibercultura (interconexión, comunidades, inteligencia colectiva).

Segundo, tener una intención innovadora al momento de crear productos comerciales (a pesar de ser un proyecto de licencia abierta bajo Creative Commons), que supone un modo de repensar y reconfigurar el negocio editorial y de producción de libros. Y tercero, por la promesa de genera poner en diálogo una edición impresa “al uso” y una aplicación digital que va más allá de sus fronteras y saque a la luz las múltiples versiones que esta novela colectiva pudo llegar a generar. El cómo resolverá el proyecto *To be continued* esta relación entre la obra impresa y la aplicación podría aportar en debate sobre qué está sucediendo con la narrativa digital y la literatura electrónica.

En conclusión, traigo a mención este proyecto porque plantea una propuesta distinta en el modo de usar los entornos digitales en beneficio de una industria y de unos modos de

producción no convencionales. Además, sirve de ejemplo de cómo, a pesar de no entrar directamente en la escritura de la novela, ejemplifica como los modos de pensamiento hipertextuales y de la cibercultura son ya transversales y no son de ningún modo ajenos a los modos de producción cultural de nuestro tiempo. Es más, el diálogo entre lo digital y lo análogo que en este proyecto se presenta sirve para conectar con el próximo tema a tratar, que va más allá de utilizar recursos digitales y propone un diálogo narrativo mucho más complejo: las narrativas transmediáticas. Ahora bien, el proyecto *To be continued* está en etapa de producción del impreso. Todos los capítulos y las ilustraciones han sido seleccionados y está a poco de salir a medirse en un mercado editorial que nunca ha enfrentado una propuesta de este estilo, mucho menos buscando una viabilidad comercial. Queda la puerta abierta a ver cómo evoluciona esta iniciativa.

NARRATIVA TRANSMEDIÁTICA

Henry Jenkins y la cultura de la convergencia.

Una vez el uso de los medios digitales se han masificado y algunos han puesto en entredicho la supervivencia de formatos y soportes tradicionales como podría ser el libro, el cine, la música grabada, etc., surge una postura, la más reciente de todas, que propone una convergencia cultural potenciada a través de los medios digitales y/o la digitalización de los productos culturales. Esta postura no sólo se preocupa por las posibilidades narrativas que tienen los diferentes medios, sino que también cómo convergen para crear historias más complejas, mundos de inmersión transmediáticos, donde el lector tiene todo un abanico de posibilidades de interacción, lectura e interpretación. Esta postura fue puesta sobre la mesa por el profesor del MIT y de USC, Henry Jenkins.

Su obra más reconocida es *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), donde expone el fenómeno de *transmedia storytelling*. Este concepto no se reduce a los entornos digitales, pero la existencia de estos sí ha sido un factor importante al momento de potenciar las capacidades de lo que podríamos llamar una narrativa transmediática. Estas formas de convergencia, muchas veces facilitadas por las redes de información digital, plantean retos en la construcción de nuevos relatos para un público cada vez más polialfabetizado y que exige mayor complejidad narrativa y mediática y,

sobretudo, mayor libertad de participación. Aunque muchas veces se presenta como una solución a las crisis que las industrias del entretenimiento sufren por el acceso cada vez más abierto a la información y el contenido, la cultura de la convergencia y la narrativa transmediática parecen ser también la salida más próxima a una integración de nuevos medios y el producto de una sociedad en transición. Además, la construcción de estos productos transmediáticos tienen en sus raíces conceptos añejos, tanto de la tradición narrativa como de la cibercultura, mostrando una postura ya más asentada de estos fenómenos.

¿Qué es *transmedia storytelling*?

En el 2003, Jenkins describía cómo las expectativas de unos productos de entretenimiento cada vez más complejos por parte del público habían ido aumentando, gracias a la capacidad de compartir sus elementos digitales a través de múltiples medios y cómo los conglomerados de producción cultural estaban buscando (en los Estados Unidos) la creación de historias multimedia ampliamente rentables, dando paso a un nuevo fenómeno en la narrativa y el entretenimiento. Así los describía Jenkins:

“Los niños que han crecido consumiendo y disfrutando *Pokemon* en diferentes medios esperan una experiencia similar de *The West Wing* cuando crezcan. Desde su creación, *Pokemon* se desenvuelve a través de juegos, capítulos de televisión, filmes y libros, sin privilegiar ningún medio sobre los otros. Los consumidores más jóvenes se han convertido en cazadores y recolectores de información, disfrutando el investigar el pasado de los personajes y puntos de encuentro en la

trama, para hacer conexiones entre distintos textos dentro de la misma franquicia. Adicionalmente, toda evidencia sugiere que los computadores no eliminan otros medios. Por el contrario, los usuarios de computadores consumen en promedio más televisión, películas, discos y medios relacionados que la población en general” (Jenkins, 2003).

Jenkins pretendía mostrar el resultado de esta combinación, la narrativa transmediática y cómo los jóvenes ciberlectores esperaban productos que desafiaran sus capacidades de buscar y recuperar información en distintos medios y diferentes niveles. Otra cuestión que no deja de ser relevante es cómo los computadores e Internet sirven como sistemas y medios contenedores donde el consumo y la lectura no se elimina, sino que por el contrario aumenta, debido a la capacidad de convergencia que ofrecen estos entornos.

En el nivel más básico, las narrativas transmediáticas son “historias narradas a través de múltiples medios. Ahora mismo, las historias más significantes (para el público en general) tienden a presentarse en múltiples plataformas mediáticas” (Jenkins, 2006, p. 46). Una narrativa transmediática en su estado ideal busca explotar las cualidades y capacidades de cada medio, hacer lo que este hace mejor para crear un entramado narrativo complejo que puede ser extendido a través de diferentes medios (cine, literatura, videojuego, Internet), gramáticas (videografía, escritura textual) y lenguajes (verbales, icónicos, no verbales) en un mundo narrativo amplio y con múltiples puntos de entrada y convergencia para la exploración activa del lector-consumidor-jugador. Dice Jenkins sobre esto:

“Cada medio realiza lo que hace mejor, así una historia puede ser introducida en un filme para ser expandida en capítulos de televisión, novelas impresas, números de cómics y es un mundo que debe ser explorado a través de la experiencia de juego. Cada entrada a franquicia debe contenerse lo suficiente para ser permitir un consumo autónomo. Esto es, que no necesita haber visto el filme para disfrutar del juego y viceversa”. (2003, par. 10)¹⁰.

Así, en la narrativa transmediática, la historia narrada en una novela no es la misma que se presenta en un filme ni tampoco en un videojuego. Su intención no es adaptar la trama, el argumento y la historia de un medio para representarlo en otro. Su profunda intención es potenciar el desarrollo narrativo y la complejidad del producto donde los diferentes lenguajes y medios aportan a su construcción. Así, la vastísima cantidad de información que puede ser creada se disemina en un ecosistema de medios que invita al consumidor a adentrarse en un entramado mucho más complejo de lo que a primera vista parece ser.

Una de las cualidades más relevantes de la narrativa transmediática es su penetración en la cultura popular contemporánea. Este tipo de construcciones se presentan como la fuente de entretenimiento, transmisión del conocimiento, de consumo cultural, de educación y de motivación artística de nuestra era. Según Jenkins (2007), haciendo mención a Levy y su teoría de la cibercultura, dice:

¹⁰ Traducido por el autor: “each medium does what it does best — so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa” (Jenkins, 2003).

“La narrativa transmediática es la forma estética ideal de la de la inteligencia colectiva. Pierre Levy acuñó el término, inteligencia colectiva, para referirse a las nuevas estructuras sociales que permiten la producción y circulación del conocimiento dentro de una sociedad conectada. Los participantes reúnen información y apelan a la experticia de cada uno mientras trabajan juntos en la resolución de los problemas. Levy argumenta que el arte en la era de la inteligencia colectiva funciona como un conector cultural, juntando individuos con ideas similares para crear comunidades de conocimiento... La narrativa transmediática expande lo que puede ser conocido sobre un mundo ficticio en particular mientras que disemina la información y se asegura de que ningún individuo conozca la totalidad (y) así deben conversar sobre la serie (por ejemplo, los cientos de especies presentadas en Pokémon o Yu-Gi-Oh). Los consumidores se convierten en cazadores y recolectores que se mueven a través de distintas narrativas, tratando de tejer un cuadro coherente de la información dispersada” (Jenkins, 2009, par. 10)¹¹.

¹¹ Traducido por el autor: “Transmedia storytelling is the ideal aesthetic form for an era of collective intelligence. Pierre Levy coined the term, collective intelligence, to refer to new social structures that enable the production and circulation of knowledge within a networked society. Participants pool information and tap each other’s expertise as they work together to solve problems. Levy argues that art in an age of collective intelligence functions as a cultural attractor, drawing together like-minded individuals to form new knowledge communities... Transmedia storytelling expands what can be known about a particular fictional world while dispersing that information, insuring that no one consumer knows everything [and] that they must talk about the series with others (see, for example, the hundreds of different species featured in Pokémon or Yu-Gi-Oh). Consumers become hunters and gatherers moving back across the various narratives trying to stitch together a coherent picture from the dispersed information” (Jenkins 2009).

Realizaciones de la inteligencia colectiva en la narrativa transmediática.

La inteligencia colectiva, concepto clave en la teoría de la cibercultura de Pierre Levy (2007), se ve materializado en las narrativas que Jenkins (2006) propone como transmediáticas. La diseminación de la información clave para comprender el texto hace que el consumidor pase de ser un receptor pasivo a un agente activo en la búsqueda y recuperación de la información. Desde la perspectiva del consumidor, este desarrolla una alfabetización digital multimodal, que Piscitelli (2009) llama la “era de los poslectores” y que Jenkins y su grupo de estudios en MIT y USC investigan bajo el concepto de *New Media Literacies*. Brevemente, esta competencia adquirida por el consumidor de las narrativas transmediáticas es la capacidad de interpretar discursos de diferentes medios y lenguajes, transformando radicalmente lo que los estudios sobre el lector y la recepción interpretan sobre el consumo cultural. También tiene un profundo impacto sobre los mecanismos de producción.

“el espectador/usuario/jugador (VUP en inglés) transforma la historia a través de sus propias habilidades cognitivo-sicológicas y permite que la obra supere el medio. Es en el juego transmediático donde la última agencia de la historia y la autoría descentralizada se puede llevar a cabo. El VUP se convierte en el verdadero productor de la obra. (Dinehart, 2008)¹².

¹² Traducido por el autor: “the viewer/user/player (VUP) transforms the story via his or her own natural cognitive psychological abilities, and enables the Artwork to surpass medium. It is in transmedial play that the ultimate story agency, and decentralized authorship can be realized. Thus the VUP becomes the true producer of the Artwork”.

La realización de la interactividad y la inteligencia colectiva gracias al acceso instantáneo que tienen los consumidores a comunidades de práctica, redes sociales y/o foros en Internet resulta en un excelente entorno para que se sucedan fenómenos como la recombinación (remix), lo que aporta al crecimiento de la complejidad narrativa, tanto en el nivel mediático como posiblemente estético:

“La narrativa transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar a profundidad el mundo narrativo, el consumidor debe asumir un rol de cazador y recolector, persiguiendo porciones de la historia a través de diferentes canales, comparando sus notas con otros en foros de discusión en línea y colaborando para asegurarse que cada uno que ha invertido tiempo y esfuerzo pueda obtener una experiencia aún más rica y placentera" (Jenkins, 2006, p. 21).

Por otra parte, el concepto de narrativa transmediática no es del todo nuevo. Como mencionaba al inicio del capítulo, este tipo de narrativas han existido en formas distintas dentro de la tradición cultural occidental (algunos autores, incluido el mismo Jenkins mencionan a la Biblia como un ejemplo transmediático en alguna medida). Incluso, este tipo de narrativas se pueden asociar con conceptos asentados dentro de la tradición crítica literaria, como la intertextualidad, trabajada por Mijael Bajtin, Tzevan Todorov y especialmente las teorías de Julia Kristeva. La teórica búlgara plantea que los textos no son entidades aisladas, sino que forman una intrincada red de textos, influencias y referencias. Los conceptos de hipotexto e hipertexto según el narratólogo Gerard Genette, también

pueden dar cuenta de cómo operan la narrativa transmediática desde la perspectiva de una crítica literaria constituida.

Ejemplos de narrativas transmediáticas.

Para Jenkins, la superproducción de Hollywood, *The Matrix*, es el ejemplo más ambicioso dentro de estos nuevos modos de narrativa. A pesar de que usualmente se relaciona este producto transmediático con el cine únicamente, los hermanos Wachowski fueron mucho más allá de los filmes. Los hermanos dedicadamente crearon una estrategia de uso de distintos medios que pudieran expandir su historia original. Estos medios abarcaron cómics, cortos de animé, un videojuego y juego multigador en línea (MMOG), aumentando el valor que tenía la historia para los lectores/usuarios/jugadores (VUP: Dinehart 2008), como una totalidad a ser explorada y que ofreció múltiples puntos de entrada a la narración, no sin agregar un valor comercial muy importante al abarcar distintos gustos y mercados.

Como Jenkins utiliza frecuentemente, el término *engage* (atraer, enganchar, participar) es una cuestión muy relevante en la producción de contenidos culturales actualmente. De forma muy precisa, los hermanos Wachowski extendieron los límites de su narración y por su modo mitológico, los fanáticos de la trama convirtieron a *The Matrix* en una obra de culto en el siglo XXI. Los fanáticos podrían disfrutar independientemente las películas, pero también *Enter The Matrix*, el videojuego, o de *Animatrix*, cortos animados tipo Animé japonés. Pero al valorar la totalidad de la obra, en los distintos productos, los fanáticos pudieron percibir la dimensión de *The Matrix* como una obra que era ante todo una experiencia:

“Los hermanos Wachowski jugaron el juego transmediático muy bien, poniendo el primer filme para estimular el interés, ofreciendo algunos cómics en Internet para mantener la necesidad de la comunidad de fanáticos de más información, lanzando el animé como anticipación del segundo filme y el videojuego en paralelo para publicitarlo, llevando todo el ciclo a una conclusión con *The Matrix Revolutions*, y después volcaron toda la mitología sobre los jugadores del juego multijugador en línea. Cada paso fue construido sobre lo había anteriormente, mientras que ofrecían nuevos puntos de entradas” (Jenkins, 2006, p. 95).

Si bien, *The Matrix* puede considerarse como uno de los ejemplos más completos y conocidos de la narrativa transmediática y como referente al momento de hablar de este tipo de productos (en parte debido al presupuesto con el que contó y las ganancias que generó a partir de 1999), existen ejemplos con menor costo de producción, que son más cercanos al contexto de producción nacional y que vale la pena deconstruir como experimentación de “literatura” transmediática. Me refiero a la novela transmediática *Personal Effects: Dark Art* (2009) y el juego de rol *Proyecto 25* llevado a cabo en la Pontificia Universidad Javeriana en diciembre de 2010.

Personal Effects: Dark Art.

En 2009, el escritor norteamericano, J.C. Hutchins (*7th Son: Descent*), y el productor de videojuegos Jordan Weisman (*MechWarrior: Dark Tech*, *Cathy's Book*) publicaron el *Personal Effects: Dark Art*, una novela transmediática que servía de inicio a los que la

comunidad *gamer* conoce como un ARG (Alternative Reality Game), un tipo de juego que apela a contenidos por fuera de plataformas virtuales y se sucede en el mundo real. La historia parte de la notas de Zach Taylor, un terapeuta que trabaja en Brinkvale Psychiatric Hospital (Ver <http://www.brinkvalepsychiatric.com/>) y que ha sido asignado al caso de Martin Grace, un supuesto asesino en serie que insiste en no haber causado las muertes de las que se le acusa. A través de las obras de arte de su paciente, Taylor busca indagar en el turbio pasado de Grace y así encontrar las pistas para saber si es posible enviarlo a juicio y conocer la verdad sobre los 12 asesinatos de los que se le acusa.

Lo que a primera vista parece un *thriller* policiaco tradicional es expandido por una serie de elementos transmediáticos que llevan la narración más allá de los límites del libro impreso y lo ponen en diálogo con otros medios, tanto digitales como análogos. Esta historia es un ejemplo palpable de la cultura de la convergencia que plantea Jenkins (2006). Utilizando una entidad autónoma, el libro impreso, plantea una historia que se desenvuelve a través de las propias páginas del libro, de fotografías, documentos y certificados (ver figura No. 5), páginas de internet, perfiles de Twitter y Facebook, números telefónicos reales y una precuela, *Personal Effects: Sword of Blood*, que se encuentra en formato podcast, disponible para descarga libre en para iPods y reproductores de MP3. Así, desde el principio, el libro invita a ir más allá de él y tomarlo como un elemento más dentro de las múltiples posibilidades que existen para indagar sobre la historia de Martin Grace y del propio Zach Taylor. Dice el propio autor sobre esta obra:

“Dark Art combines the experience of a traditional thriller novel with a multimedia-fueled “out of book” narrative. Clues in the novel — and items that

come with the novel, such as ID cards and photos — propel readers into an online experience where they become protagonists themselves”.

La “ciberlectura” de *Dark Art* es una experiencia compleja que, yendo más allá de juicios de valor sobre su calidad literaria, involucran al lector en formas novedosas y sobretodo, hipertextuales. La concepción de la obra responde a un modelo de pensamiento hipertextual, donde porciones de información son esparcidos dentro de un ecosistema de medio, y como dice Jenkins (2006), invitan al lector a convertirse en un cazador y recolector de información, a surfear a través del entorno transmediático en busca de pistas y respuestas a los interrogantes que el protagonista se plantea en sus notas.

La inmersión real, paradójicamente, no necesita de elementos técnicos demasiado complejos (como una *holocubierta* o algún dispositivo de realidad virtual). A través de elementos ya comunes como los son el libro impreso, las líneas telefónicas y los buscadores en línea se logra presentar la narrativa en un modo de juego ARG que mezcla literatura y juegos de rol con elementos de creación y narrativa digital.

A continuación, una experiencia de “lectura” de *Personal Effects: Dark Art*, retratada para ejemplificar de algún modo la forma de abordar esta historia y cómo explota elementos mediáticos análogos como lo son los impresos. Hay que recordar que estos están en diálogo con elementos digitales en línea y así se llega a una *convergencia*, una postura que abarca un espectro mucho más amplio, donde los nuevos medios no eliminan a los anteriores, sino que los transforman en productos más complejos explotando sus propias ventajas. Es decir, cada medio hace lo que realiza mejor (Jenkins 2006).

El punto más destacable de este experimento de narrativa transmediática son algunos elementos que hacen parte de los “efectos personales” con los cuales la historia va más allá del libro impreso y que plantean una propuesta interesante sobre lo que puede significar para la industria editorial frente a la creciente de obras digitalizadas. En este caso, la pertinencia del formato para el desarrollo del juego y de la historia le hace entrar en una dinámica convergente, en un diálogo con los nuevos medios



Figura No. 5: El contenido de *Dark Art*, que incluye certificados de nacimiento y de defunción, cartas personales, ilustraciones, reportes, historias clínicas y fotografías.



Figura No. 6: Tarjetas de identificación, de crédito, carnés, tarjetas de presentación, entre otros.

No deja de ser interesante la posibilidad de marcar números fijos (en Estados Unidos, aunque gracias a servicios como Google Voice es posible hacer desde Latinoamérica sin costo) y recibir comentarios de propia voz de los protagonistas. Al marcar el número de Zach Taylor, que se encuentra en la portada del libro y se presenta como la primera pista del libro, este responde lo siguiente:

“Hey, this is Zach Taylor. This is my personal line. If you are calling about work please call Brinkvale Psychiatric Hospital. If you’re the people suppose to be calling this phone, I’m sorry been so hard to get hold up lately. This Martin Grace case haunting me in unexpected ways, I promise I’ll get back to you eventually. In meantime, please be careful. Weird stuff is happening and I’m afraid I might suck you in”.

Junto a esto elementos, al navegar por Internet, el lector/jugador se encuentra con sitios web distintos. Es posible encontrar el sitio del Hospital, de la Fundación para ex pacientes, la genealogía de la familia Taylor, páginas que hablan de un supuesto complot de la CIA, una galería de imágenes en Flickr con las ilustraciones de los pacientes durante las sesiones de terapia con Taylor, etc. y que hacen parte del juego transmediático propuesto por Hutchins y Weisman en esta obra. Además, se encuentra grupos de Facebook y Wikis creadas por los mismos lectores/jugadores sobre la historia y las pistas encontradas, donde se comparte información relevante y se colabora conjuntamente en la identificación, recuperación y construcción de información, en un ejercicio de inteligencia colectiva, convirtiendo la obra en un punto de partida para una conversación mucho más profunda y que en algunos casos, da lugar a la especulación y la creación de contenidos paralelos.

Performance transmediático: Proyecto 25.

Durante el 10 y 11 de diciembre de 2010, en la Pontificia Universidad Javeriana se realizó lo que Narratopedia llamó el Proyecto 25, una especie de performance virtual, ARG y narración digital (Ver <http://proyecto25.webnode.es/>). Este juego fue propuesto por Jahir Pérez, estudiante de maestría y graduado del programa de Estudios Literarios de la Pontificia Universidad Javeriana. La idea partía del *Ulises* de Joyce. Así explicaba Pérez el origen del P25:

“Así como existe el día más largo en un libro, el narrado por James Joyce en su *Ulises* que, de paso, constituye el mejor inventario de técnicas narrativas literarias modernas (es una novela dividida en 18 capítulos, cada uno escrito de manera diferente: hay poesía, teatro, monólogos, catecismo, juegos de lenguaje en varios idiomas), así mismo, tendremos el día más largo en la pantalla de un computador, tan largo que será de 25 horas (y de paso mostraremos los muchos nuevos modos de narrar del ciberespacio)” (Pérez, 2010, par. 2).

El P25 parte de una situación dramática donde una tormenta solar electromagnética amenaza con “borrar” todo el contenido que existe en Internet y así la Corporación ARC está almacenando toda la información existente, con la supuesta intención de hacer un backup y salvar la Red, pero en realidad es un complot para adueñarse de toda la información y donde Narratopedia se presenta como un bastión de la Resistencia para mantener libres los contenidos que puedan salvarse de este cataclismo, de mantener la neutralidad de la Red como un espacio democrático. A partir de esta situación y contando con la participación de los jugadores como los creadores del contenido el juego y como los

protectores de la información y de la memoria de Internet, buscaba explotar las condiciones narrativas dentro de Narratopedia, así como de otras plataformas digitales, como Second Life, Youtube, entre otras, dando la libertad de escoger un bando (ARC o la Resistencia) y participar como *prosumers*, es decir, receptores y creadores de contenido al mismo tiempo.

Como he expuesto, el P25 partía de una condición participativa y una condición narrativa donde se creaba un entorno de simulación transmediático (se utilizaron videos, textos publicados en Narratopedia, capítulos de radio emitidos por Javeriana Estéreo, perfiles de Twitter, etc.) para desarrollar una historia que tomaba elementos de los juegos de rol y los ARG.

Para el desarrollo de esta actividad, Jahir Pérez proponía diferentes dimensiones en las cuales este Proyecto tomaba forma. La primera dimensión, narrativa-literaria, partía de lo que Jaime Alejandro Rodríguez plantea como “los sueños digitales del escritor” (2009a). En esencia, consiste en la figura del escritor de nuestro tiempo, sentado frente a su computador y pensando en las múltiples posibilidades narrativas que los nuevos medios le brindan. Esta metáfora contiene el espíritu de la producción literaria contemporánea, que si bien no necesariamente siempre es digital, no puede verse ajena a las estructuras de pensamiento, de producción y de recepción que estos medios digital han inscrito en el pensamiento contemporáneo. Otro concepto importante que sostenía esta primera dimensión era el cambio en la percepción de nuestro tiempo, donde la imagen y las pantallas han pasado a ocupar un espacio central en el régimen de representación de nuestros días. Así, el P25 sucede en la pantalla, en un entorno esencialmente virtual y multimedia.



Figura No. 7: Lo que sucede en el mundo real, captado por las cámaras, bajo un *chroma key*, para su posterior edición digital.

Junto a esta dimensión narrativa-literaria se presentan otras dimensiones como la participativa, que partiendo de los modos de interactividad de Marie-Laurie Ryan (2004), buscaba presentar una historia que daba cuenta de una *historia oculta* que los jugadores debían interpretar. En este modo, dos capas narrativas, una fija, lineal y atemporal subyace sobre una capa de acontecimientos interactivos, no-lineales e interconectados, que llevan a los jugadores a reconstruir la historia oculta. Otras dimensiones que hacían posible el desarrollo de la actividad son la dimensión participativa global, la dimensión técnica y una dimensión de diseño, abarcando los campos de acción que exige una obra de narrativa transmediática.

Así, el desarrollo del Proyecto 25 involucró profesores y profesionales de distintos campos, tanto en el desarrollo de las condiciones previa de simulación como en la participación

durante el juego. Arquitectos, ingenieros de sistemas, comunicadores, literatos, publicistas, etc., hacen parte de ese grupo interdisciplinario que dio vida al P25. Más allá de seguir una metáfora del autor encerrado, ensimismado sobre sus sueños de escritor y su escritura, el Proyecto 25 funciona bajo una dinámica de estudio de producción, donde guionistas trabajan en conjunto con los creadores de los mundos virtuales o de los elementos visual del juego. Además, al ser un juego de rol, diferentes *game masters* lideran el juego, mientras aporta sus propias ideas a la trama y a la forma de presentarlas. La figura del autor se ve reconfigurada en la forma de un colectivo que aporta a una sola historia en distintos medios y formatos, siguiendo los principios de Narratopedia que he expuesto en capítulos anteriores.



Figura No. 8: Los “autores” del Proyecto 25. Al centro los *game masters*, a la derecha a Jahir Pérez y a la izquierda a Camilo Suárez, encargado de los escenarios virtuales en Second Life.

En definitiva, el Proyecto 25 es una iniciativa única en el campo de la producción transmediática de ficción en Colombia y especialmente dentro del ámbito académico y

literario. En relación con productos más elaborados por la industria del entretenimiento (que cuenta con los recursos que exige una superproducción en tantos frentes), el Proyecto 25 consiguió explotar las condiciones técnicas con las que se cuentan en la Pontificia Universidad Javeriana (en el Centro Ático) y producir una experiencia que al momento de presentar esta tesis aún continúa y cuyos productos finales y resultados aún se encuentran en post-producción. Sin embargo, más allá de la envergadura y los resultados que alcance en los próximos meses el P25, este abre una puerta para la producción transmediática y es el primer experimento de este tipo, que permitió identificar en la práctica, conceptos que han sido mencionados anteriormente, conocer las potencialidades y las dificultades a enfrentar dentro de un entorno de producción transmediático y sobretodo, realizar un producto que a su modo representa la evolución investigativa de un proyecto mayor como lo es Narratopedia.

En resumen, la narrativa transmediática no se erige sobre el declarar obsoletos los medios y las prácticas anteriores, sino que en busca de una convergencia, reconfigura el sentido que estas tienen y aprovechando el impulso que los entornos digitales han dado a la convergencia cultural, se muestra como una cuestión que no es pasajera. Su amplitud y su sentido del aprovechamiento de cada medio le hacen fácil adaptarse (a través de la imaginación de los creadores de la cibercultura) a los medios emergentes y enriquece así el ecosistema de medios y de lenguajes que pueden circular en una sola obra y una sola lectura transmediática.

CONSIDERACIONES FINALES

Después de repasar el estado del arte del pensamiento hipertextual y de la cibercultura, de los principios y conceptos que los rigen. Después de analizar las diferentes maneras de experimentación y utilización de la narrativa digital –un camino multiforme, mutante, que se mueve al ritmo frenético que tienen estos días-, cabe plantear diferentes escenarios a corto y mediano en plazo, según las tendencias que marca la evolución conceptual y tecnológica del aparato de la cibercultura.

La primera consideración es sobre la narrativa transmediática. Sus modos de producción y su aspecto conciliador y convergente la perfilan como una de las formas o aproximaciones con mayores posibilidades, tanto a nivel creativo como comercial, ya que no sólo reúne diferentes formas de narrativa, sino que también es atractiva para la industria del entretenimiento en general. Así, sus perspectivas se proyectan al corto plazo, donde cada vez más compañías de entretenimiento y/o de publicidad utilizan este tipo de narrativa digital de forma abierta y constante, logrando cada día mayor masificación.

Los retos de la narrativa transmediática.

Sin embargo, en medio de un entorno mediático inestable, donde académicos, empresarios y futurólogos anuncian la muerte de diferentes mercados y sistemas de transmisión del conocimiento, la narrativa transmediática presenta una opción aterrizada y plausible del

futuro de los productos culturales y de los fenómenos de consumo a corto y mediano plazo. Sustentada en preceptos que anteceden a lo digital, el boom de este tipo de narrativas se da gracias al aprovechamiento de los mecanismos de distribución digital. Si las cosas conservan el rumbo que han tomado en los últimos 5 años (redes sociales, smartphones, tablets, crecimiento del ancho de banda en los hogares), los mecanismos de distribución y consumo de medios digitales seguirán camino a convertirse en las formas predilectas por el público en general y facilitarán la expansión y el asentamiento de la convergencia transmediática.

Aunque el panorama para este tipo de producto augura excelentes condiciones para su desarrollo (el interés por parte de los conglomerados sociales, el uso de tecnologías asentadas y “naturalizadas”, la experimentación de formas emergentes de narrativa para gusto del público y una audiencia cada vez más polialfabetizada y preparada para recibir contenidos dentro de un entramado mediático complejo), la narrativa transmediática enfrenta retos importantes en el futuro cercano. El primero de ellos en la penetración de sus conceptos y sus productos dentro del esquema de investigación académica con mayor fuerza que sea capaz de generar una “crítica” de esta convergencia. Segundo, aunque en países de alta penetración digital la narrativa transmediática parece estar encarrilada a un éxito cercano, en la coyuntura de países en vía de desarrollo como Colombia, su existencia podría ser cuestionada a través de críticas como la “brecha digital”, la cantidad de contenidos en lengua española, etc.

Iniciativas como Proyecto 25 y la misma Narratopedia demuestran que es posible trabajar este tipo de narrativas, el aprovechar el crecimiento del uso de internet en el país (el mayor

en Latinoamérica en el 2010 con un 36% frente al 2009, lo que representa 10.2 millones de usuarios en total), identificar las prácticas de consumo de la población en relación a los medios digitales (4 de 5 usuarios utilizan Facebook, 3 de 4 usuarios utilizan IM, Twitter tuvo un crecimiento del 13%), la coyuntura en el costo de los productos y las facilidades de la transmisión digital (el costo PVP y los gastos de envío de libros impresos frente a libros electrónicos, ejemplo, libros de dominio público en digital enviados por defecto dentro de computadores OLPC, etc.), entre otras condiciones que lo hacen pertinente, Entonces, el reto está explotar las ventajas que las narrativas transmediáticas y los entornos digitales ofrecen para mejorar nuestras propias condiciones culturales, no sólo como opción comercial, sino también como opción de transformación y puesta en marcha de procesos innovadores en la educación que permitan generar procesos de alfabetización digital en busca de una sociedad más interconectada pero también socialmente más abierta y justa en el acceso al conocimiento y la cultura.

Perspectivas a mediano plazo: dispositivos móviles, lectura social y videojuegos.

El camino de las narrativas digitales y de la cibercultura no se cierra aquí. Al ser un fenómeno mutante, maleable y en constante movimiento y expansión aún quedan ciertos interrogantes por el camino que puede tomar, jalonado por la innovación tecnológica y aceptación y apropiación de sus modos de producción en interpretación por parte de la academia y el público en general, así como de los estudios de producción de entretenimiento que permitan su completa masificación. Así como anteriormente se mostraba la buena perspectiva que podrían tener las narrativas transmediáticas, también existen ciertas tendencias que permiten seguir una pista hacia el futuro.

Documentos como de The Horizon Report (2011), la mayor afluencia de editores y productores hacia el fenómeno de la lectura digital y los niveles de ventas que alcanza la industria de los videojuegos, con su tasa de innovación y actualización mayor a cualquier industria del entrenamiento son algunas de las claves que nos sirve para intentar predecir o, al menos, plantear unas perspectivas a tener en cuenta a corto y mediano plazo.

El primero de estos escenarios son los dispositivos móviles, ya sean de lectura, de consumo multimedia y de comunicación (lectores electrónicos, reproductores táctiles, tabletas, smartphones, etc.). Estos dispositivos son la “cuarta pantalla”. Sus características principales son la movilidad, la portabilidad de datos y la convergencia multimedia, en su mayoría. Algunos más que otros disponen de estas características principales que los convierten en puntos de convergencia para llegar a espacios donde otras pantallas y dispositivos multimedia no han llegado.

Primero, al ser dispositivos que se pueden transportar con facilidad, los dispositivos móviles han ganado terreno y han colonizado espacios antes reservados para dispositivos como el libro o la televisión. Esta “colonización” de los móviles es la punta de lanza del desarrollo de la cultura digital, en todas sus variaciones. Primero, a través de los reproductores de música con altas capacidades de almacenamiento es posible cargar con la colección musical de cada persona e incluso, dadas las condiciones de conexión, comprar sobre la marcha. En 2009 y 2010 por primera vez surgieron sistemas de comercialización de los libros electrónicos (remediación digital del libro impreso, en su primer momento) sostenibles y masivos (Amazon Kindle, Barnes And Noble NOOK, Apple iPad, Kobo Reader, etc.) y que finalmente han llevado a una digitalización cada vez

mayor de los textos literarios y su lectura. Al punto que en 2011, Amazon anunció que ya vendía más productos electrónicos que ediciones de bolsillo.

Sin embargo, no sólo en la portabilidad y la digitalización de contenidos está el futuro que brindan los dispositivos móviles. Sus capacidades de convergencia multimedia (reproducción de audio, video, texto) los convierten en la plataforma más popular para el consumo cultural y de entretenimiento. Así, han surgido productos como los Vook, propuesta editorial que agrega videos y audio al contenido textual, en una promesa de expansión del contenido o como The Atavist, que también integra medios diferentes para lograr una crónica periodística de la cibercultura, utilizando cada medio en su mejor forma (principio transmediático) para narrar cada aspecto de la historia de la crónica de no-ficción.

Además, en el auge de los dispositivos móviles, han surgido modelos de publicación alternativos al modelo editorial tradicional. The Domino Project que se apoya en un concepto esencial de la cultura digital, la viralidad del contenido, para llegar a más lectores, partiendo de contenidos de calidad que son fácilmente reproducibles e incluso, en algunas ocasiones subsidiados. También hay otros modelos como los Kindle Singles (al estilo de la industria discográfica) que son buenas ideas en su justa proporción. Así, no hay sobrecostos, el contenido es breve y al punto, permitiendo un precio que no supera el par de dólares.

Todos estos ejemplos son las primeras muestras de una tecnología móvil que ha colonizado casi todos los espacios de consumo cultural y que se convierte en la cuarta pantalla

omnipresente que integra medios, se conecta a la red, procesa información, así en muchos niveles representa los principios del programa de la cibercultura. Como productores e interesados en la narrativa y la cultura digital, las capacidades enunciadas de los dispositivos móviles deben seguir siendo analizadas y explotadas en beneficio de productos narrativos más complejos y masivos cuya apropiación sea cada vez más exitosa. Se ha venido haciendo y aún quedan muchos caminos por recorrer en la narración móvil.

El segundo escenario a plantear es la lectura social. La lectura ha sido entendida tradicionalmente –al menos, por la tradición moderna- como un proceso individual, de recogimiento e interpretación solitaria. Así como reinó la figura del escritor casi ermitaño, volcado a su inspiración, el lector se comprendía como una figura solitaria, un ejercicio mental y en silencio, buscando las claves de comprensión que entregaba el autor para reconstruir su sentido. Ahora, en tiempos de la hiperconexión, esas metáforas de enclaustramiento y confinamiento son más difíciles de comprender e incluso de sostener.

La lectura social es una propuesta de Bob Stein, fundador del Instituto para el Futuro del Libro, que busca promover la recepción de textos de formas sociales, dialógicas y abiertas y que la industria editorial las apropie para producir contenidos más relevante y pertinentes a mediano plazo. En esencia, se trata de la evolución de la escritura y la lectura hacia una actividad común, electrónicamente interconectada.

Los primeros avances técnicos hacia esta realización son ejemplos como CommentPress, una plataforma de publicación desarrollada por el propio Stein que permite anotar textos de forma colaborativa y establecer discusiones paralelas. También, dispositivos de lectura

electrónica como el Kindle permiten compartir anotaciones hechas por los usuarios y que son almacenadas en un servidor que las clasifica y las presenta a medida que se va leyendo el documento. Y por supuesto, también existen iniciativas de lectura en redes sociales. Plataformas como Goodreads.com o Entrelectores.com son espacios donde las personas comparten sus avances, sus apreciaciones, comentarios, etc. Así pues, el proceso de lectura empieza a dejar de ser una actividad solitaria y se inscribe dentro de los lineamientos de la cibercultura de interconexión, comunidades de práctica e inteligencia colectiva.

Como escenario, la lectura social es el síntoma de las transformaciones de los procesos culturales en nuestro tiempo. Si bien, no es una forma o un género de la narrativa digital, sí hace parte de aquellos paragones que guían todo el quehacer narrativo, como bien, no es sólo un proceso de lectura social, sino también de escritura, al modo, incluso como lo plantea Jaime Alejandro Rodríguez (2009a) en su metáfora del sueño digital del escritor, al momento de enfrentarse a una cantidad de formatos y conversaciones que lo llevan durante su escritura. Así pues que al comprender esto, como productores y consumidores y llevar el consumo social de cultura a niveles aún mayores, se elaborarán productos más complejos, que desde un principio están concebidos para ser interpretados en un fenómeno de recepción social y abierto.

Y para finalizar, el producto de la cultura digital y la cibercultura más masificado y aceptado por el consumidor en general, los videojuegos, plantean el tercer escenario a mediano plazo. Desde la década de los ochenta, los videojuegos han constituido un espacio “extraño”, a mitad de camino entre la televisión, los juegos, la narrativa, e incluso, tomando prestadas categorías, del cine, para llegar a ser un producto altamente interactivo y cada vez

más inmersivo. Sin embargo, a pesar de su altísima penetración a niveles comerciales y su alto grado de innovación y sofisticación, los videojuegos han permanecido relegados como una forma menor de entretenimiento por la academia en general. En 2007, Domingo Sánchez-Mesa planteaba a la comunidad javeriana en *Cuadernos de Literatura* el porqué ocuparnos de los videojuegos a propósito de la narrativa digital ya “que pueden y deben ser estudiado en relación con los medios narrativos clásicos, la novela o el cine” (p. 23). Sin embargo, mientras estas discusiones sobre la pertinencia del estudio de los videojuegos aún se suceden y su situación dentro de la crítica no ha cambiado mucho, estos como industria siguen dando grandes paso, inventado mecanismos que aumentan la sensación de inmersión y de interactividad reconciliada por Ryan (2004) a partir de ellos.

En 2008, Nintendo lanzó al mercado el Nintendo Wii, una consola que se valía de los movimientos “naturales” para controlar el avatar en la pantalla con un dispositivo infrarrojo y con sensor de movimiento. El control ya no era una simple respuesta a secuencias o combinaciones de botones específicos sino que respondía al movimiento humano, personificando al jugador dentro del juego con un avatar que simulaba sus movimientos. La relación entre inmersión e interactividad se reduce así, dando paso a los primeros entornos caseros de simulación. En 2010, después del éxito de Nintendo, Microsoft lanza el Kinect, que parte de la misma idea de capturar e interpretar el movimiento, sólo que esta vez prescindió completamente del control. De forma sencilla, consiste en una cámara que captura la figura humana y asigna puntos de control.

Y frente a los adelantos técnicos, los niveles estéticos y narrativos de los videojuegos han aumentado considerablemente. Juegos como *God of War* o *Dante's Inferno* remedian la

literatura griega y romana en un intento de crear videojuegos espectaculares, de alto contenido gráfico y narrativo, partiendo de una tradición oral y literaria, base de los Estudios Literarios. Otras grandes sagas épicas, como *Zelda* y *Final Fantasy*, también se sustentan en una gran base narrativa para convertirse en obras de culto para los “videolectores” de nuestros días. Así, podrían darse decenas de ejemplos de cómo los videojuegos son ya una forma lograda y un género constituido dentro de la narrativa de cibercultura. Al punto que, en 2010, la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos reconoció a los videojuegos como una de las grandes artes, susceptible a recibir el apoyo y la financiación para generar más proyectos de investigación y desarrollo en este tipo de artes, poniendo a los videojuegos en un momento único de su evolución como medio y como arte que sigue prometiendo grandes avances a futuro.

En este momento, los videojuegos se presentan como una gran promesa en la realización de productos interactivos, interconectados, con gran valor estético y narrativo que deben ser estudiados de forma seria a la par de grandes obras de la tradición literaria. El reto, en este caso es para la academia que debe involucrarse aún más en el estudio de los videojuegos para reconfigurarse como crítica de la cibercultura. Los videojuegos nos sitúan en los límites de la narrativa contemporánea y en cómo se comprende y evoluciona su estudio dentro de la cibercultura. La remediación de relatos de la tradición occidental, la reconfiguración en los modos de recepción y la penetración que alcanzan como producto cultural lo sitúan en un lugar que representa los postulados y la puesta en práctica de una narrativa digital como narración de la cibercultura

Conclusión final.

Entonces, pasada la primera década del siglo XXI, ya es posible rastrear el impacto que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han causado en diversas manifestaciones culturales, como es este caso, la narrativa y la expresión literaria. En este documento no sólo fue posible detectar esos primeros impactos al sistema literario, sino también recorrer una suerte de historiografía de la narrativa digital, analizar su evolución y pronosticar cambios relevantes en la formas de producción y en los hábitos de consumo a sucederse a mediano plazo. La narrativa digital no es una novedad de principios de siglo sino la consecuencia de décadas de experimentación y cambios alrededor del sistema literario, en todas sus funciones y componentes.

No es cuestión de plantear apocalipsis y decretar la muerte inmediata de ciertas funciones del sistema literario. Y así, tampoco es labor de futurólogos o escritores de ciencia ficción la tarea de pensar cómo estas “nuevas tecnologías” han transformado, durante más de dos décadas, al sistema literario desembocando en un fenómeno cada vez más común y en expansión. Es labor de críticos y académicos de nuestro tiempo ampliar sus horizontes para considerar seriamente el fenómeno de la “narrativa digital” como una realidad de los Estudios Literarios, en convergencia con otras disciplinas.

Los modos de la cultura popular han cambiado y cada vez más incorporan elementos de la cultura digital en sus narraciones y formas de entretenimiento. Las industrias culturales (no sólo la editorial, sino también la industria musical, cinematográfica, por nombrar algunas) se debaten entre transformar sus mecanismos de producción y distribución de contenidos o simplemente sucumbir bajo el peso de un mercado cada vez más digitalizado. Los hábitos

de consumo exigen nuevos formatos, bajo el reinado de la imagen en movimiento y las pantallas. Entonces, es pertinente trabajar el impacto de estos medios y las tensiones que producen en una cultura de transición. Es pertinente seguir indagando, con rigor académico, sobre las tensiones y transformaciones que atraviesan el sistema literario como producto cultural inscrito en estas dinámicas, tanto en la creación, producción y distribución, en los fenómenos de recepción y las perspectivas que deberían incluirse en un estudio de este.

La sociedad letrada de nuestro tiempo se encuentra en un momento único, donde sistemas que por tradición han sido abanderados de la transmisión del conocimiento han ido perdiendo terreno ante nuevos soportes, nuevas formas de narrativa digital e incluso, nuevas alfabetizaciones, que diluyen la hegemonía que estas tuvieron durante siglos y la reconfiguran en modos que son un campo de exploración vasto y complejo.

Y así, de los muchos escenarios, a sucederse en el futuro, los modos de concepción y producción de la narrativa transmediática (a nivel expresivo), las capacidades convergentes y de portabilidad de los dispositivos móviles (a nivel técnico), la conciencia de la escritura, la lectura y el consumo cultural como una actividad social (a nivel “espiritual”) y del auge y penetración de la industria de los videojuegos (a nivel comercial) son los cuatro elementos que sustentan a la narrativa digital como una realidad cultural que debe interesar a los Estudios Literarios y que marcan los cuatros caminos a seguir en posibles investigaciones más profundas pero que deben ser igual de activas, abiertas y mutantes como lo es la episteme de la cultura digital.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Barthes, R. (1974). *S / Z: An Essay*. New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Paidós.
- -----. (1995). *Simulacra and simulations*. Michigan: University of Michigan Press.
- Borrás, L. (2004). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial OUC.
- Brea, J. L. (2007). *cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Bush, V. (1945). *As We May Think*. *Atlantic Monthly*. July 1945.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación Colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet: Areté*.
- Chun, W. H. K., & Keenan, T. (2006). *New media, old media: A history and theory reader*. New York: Routledge.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano (Vol. 1)*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.

- Dinehart, S. (2008). Transmedial play: Cognitive and cross-platform narrative.
Recuperado de <http://www.narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-the-aim-of-na.html>
- Foucault, M. (2005). Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas. México: Siglo XXI.
- Frasca, G. (2003). Simulations Versus Narrative. New York: Routledge.
- Harrington, M. & Meade, C. (2008). read:write Digital Possibilities for Literature. if:book (Ed.). PDF. Recuperado de http://www.futureofthebook.org.uk/ifbook%20ACE%20report_final.pdf
- Jenkins, H. (2003). "Transmedia Storytelling." *MIT Technology Review*, January 15, 2003. Recuperado de: <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>
- ----- (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- ----- (2007). Transmedia Storytelling 101. Recuperado en noviembre 14, 2010 de: http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- ----- (2009a). Confessions of an Aca/Fan: Archives: The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). Recuperado septiembre 28, 2009, de http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html
- ----- (2009b). Confessions of an Aca/Fan: Archives: The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two). Recuperado septiembre 14, 2009, de http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html

- ----- (2009c). Confessions of an Aca/Fan: Archives: The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three). Recuperado septiembre 28, 2009, de http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., and Haywood, K., (2011). The 2011 Horizon Report. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Landow, G. (1995). Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.
- ----- (2006). Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. PDF. Recuperado de: <http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- ----- (2007). Cibercultura. México: Anthropos.
- Lyotard, J. (1994). La condición posmoderna: informe sobre el saber. Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2002). The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2002.
- McLuhan, M. (1994). Understanding media: the extensions of man. Cambridge: MIT Press.
- Mikics, D. (2007). A new handbook of literary terms. New Haven: Yale University Press.
- Miller, C. H. (2004). Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Boston: Focal Press.
- Moreno, I. (2002). Musas y nuevas tecnologías. Barcelona: Paidós.

- ----- (2008). Escritura hipermedia y lectoautores. En V. Tortosa (Ed.), *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era digital*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Buenos Aires: Paidós.
- Nelson, T. (1981). *Literary Machines*. Swarthmore: Ted Nelson. (Autopublicado).
- Pérez, J. (2010). Proyecto 25 el origen: todo ocurrirá en la pantalla de un computador, pero no de cualquier forma. Recuperado de:
<http://narratopedia.net/home/p25/proyecto-25-horas>
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0*. Barcelona: Paidós.
- ----- (2005). *Internet: la imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- ----- (2009). La cultura de los poslectores. *Filosofitis*. Recuperado de:
<http://www.filosofitis.com.ar/2009/04/27/la-cultura-de-los-poslectores/>
- Rodríguez, J. A. (1999). *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá: CEJA.
- ----- (2000). *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*. Bogotá: CEJA.
- ----- (2006). *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de Arena.
- ----- (2009a). Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 131-143.
- ----- (2009b). El arte de la cibercultura. *El arte de la cibercultura*. Recuperado noviembre 14, 2010, de:
<http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrordrguezruiz/2009/02/12/el-arte-de-la-cibercultura/>

- ----- (2009c). El programa de la cibercultura. *El arte de la cibercultura*. Recuperado noviembre 14, 2010, de:
<http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrordrguezruiz/2009/02/15/el-programa-de-la-cibercultura/>
- ----- (2009d). Los avatares del hipertexto de ficción. *El arte de la cibercultura*. Recuperado noviembre 14, 2010, de:
<http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrordrguezruiz/2009/02/14/el-hipertexto-de-ficcion/>
- Ryan, M. L. (2004). La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Madrid: Paidós.
- Sánchez-Mesa, D. (2004). Literatura y cibercultura. Madrid: Arco Libros.
- ----- (2007). Los videojuegos: consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), 13-26.
- ----- (2008). Las nuevas fronteras de la literatura: la narrativa electrónica. En V. Tortosa (Ed.), *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Scolari, C. (2004). Hacer click: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.
- ----- (2009). Alrededor de la(s) convergencia(s): conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 44-55.
- Vouilamoz, N. (2000). Literatura e hipermedia, la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós.

- Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad. Paidós.

CASOS DE ESTUDIO

- **Gabriella Infinita:**
Rodríguez, J. A. (2002). Gabriella Infinita. Universidad Javeriana. Hipermedia. http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/
- **Golpe de Gracia:**
Rodríguez, J. (2006). Golpe de gracia. Universidad Javeriana. Hipermedia. <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>
- **Caminando Bogotá:**
- Torres, C. (2007). Caminando Bogotá. Universidad Javeriana. Hipermedia. <http://www.javeriana.edu.co/caminandobogota/>
- **Narratopedia:**
Narratopedia. (2007). Página Web. <http://narratopedia.net/>
- **To be Continued:**
To be continued. (2011). Página Web. <http://tobe-continued.com/>
- **Personal Effects: Dark Art:**
Hutchins, J. C. y Weisman., J. (2009). Personal Effects: Dark Art. New York: St. Martin's Press. Libro y página web.
- **Proyecto 25 Horas:**
Proyecto 25 el origen: todo ocurrirá en la pantalla de un computador, pero no de cualquier forma. (2010). Performance. <http://narratopedia.net/home/p25/>