

¿Cibercultura o morir?

La narrativa en los tiempos de cibercultura

*Jaime Alejandro Rodríguez**

Este artículo ofrece una mirada a la narrativa en tiempos de cibercultura. En un primer momento, se describen las anticipaciones del arte colectivo presentes ya en la ficción interactiva. En seguida se plantean las perspectivas que se abren y que se cierran a la hora de configurar una práctica artística que asuma plenamente el nuevo dispositivo de la cibercultura. Finaliza mostrando que la salida no consiste en negar el acervo de la tradición narrativa, sino en promover una nueva manera de expresión y de práctica social.

PALABRAS CLAVE: narrativa, cibercultura, hipermedias, arte colectivo

This article takes a glance to new narratives in these times of cyberculture. At a first moment, we present a depiction of a series of anticipations of collective art that we find in interactive fiction. Immediately, we take into account those perspectives that are opened and that are closed at the moment of forming an artistic practice that totally assumes the new devices of cyberculture. As a conclusion, we try to show that is useless to deny the vast array of a narrative tradition, we should promote instead new ways of expression and alternative social practices.

KEY WORDS: Narrative. Cyberculture, hipermedias, collective art.

EN MI TESIS DOCTORAL (2001) –*El relato digital* (un trabajo en el que reflexiono sobre las posibilidades tanto técnicas como estéticas y culturales de la ficción hipertextual)¹ se alcanzaron, entre otros, dos grandes corolarios. Por un lado,

* Profesor asociado en el Departamento de Literatura, Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

¹ Existen dos versiones del resultado de la tesis: una virtual [http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/], y el libro *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*, publicado en 2006 por editorial Libros de arena (Bogotá).

la verificación del surgimiento de un nuevo género narrativo: la hiperficción (o ficción interactiva), entendida como práctica que merecía ser reconocida como una novedosa manera de narrar; pero el segundo corolario iba en otro sentido: consistía en afirmar que para la consolidación de una forma de arte no basta con el hallazgo de nuevas posibilidades de expresión para el artista, sino que se requiere la dinamización del mundo que soporta sus realizaciones, y en el establecimiento de convenciones mutuamente entendidas hacía falta la consolidación de ese mundo para que el hipertexto de ficción se convirtiera en arte. En efecto, la ficción interactiva, si bien cumplía ampliamente las condiciones de nuevo género narrativo, quedaba a la espera de que se apuntalaran algunos aspectos sin los cuales su destino podría estar reducido al del consumo por parte de una pequeña y secreta comunidad de iniciados.

Entre los requisitos que entonces señalaba para un posicionamiento definitivo de la hiperficción estaban: 1) herramientas de manipulación de datos más sencillas, plataformas de autor y superación del efecto de *poles in your face* en las obras emergentes (aspectos técnicos); 2) alcance de una masa crítica de usuarios (aspectos sociológicos); 3) afrontamiento de la resistencia “negativa” desde los “campos” tradicionales donde se producen y consumen narraciones, como el literario (aspectos institucionales); y 4) la constitución de una cibercultura o cultura de “lo cyber”² (aspectos culturales); demanda, esta última, que debía (según mi intuición de entonces) ir más allá de una simple promoción de la teoría y la práctica de la hiperficción misma, y exigía el estudio de la cibercultura y la formulación de agendas concretas de acción.

Pero la incursión en el fenómeno y, sobre todo, en el programa de la cibercultura, que prosiguió a mi tesis doctoral (además de los ejercicios prácticos mismos que he emprendido desde entonces),³ me han llevado a comprobar que estamos obligados a enfrentar definitivamente un corte, un punto de no retorno. En efecto, mientras desde nuestras cómodas posiciones esperábamos

² Uso la expresión “lo cyber” para agrupar todos los fenómenos que podríamos entender como resultado del uso extenso de las llamadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICS).

³ Me refiero a las obras *Gabriella Infinita* [http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/] y *Golpe de gracia* [<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>], y a la plataforma de narración digital colectiva: *Narratopedia* [<http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/>], de las cuales hablaré en detalle más adelante.

con cierta morbosidad que la hiperficción lograra posicionarse como producto artístico narrativo (o se derrumbara definitivamente), han surgido entretanto otras pragmáticas, otras estéticas, otros géneros, los propios de la cibercultura. Comienzan a aparecer, desde ambientes inéditos, no necesariamente ligados a la tradición (literaria), obras altamente interactivas que promueven la implicación de aquellos que las usan y donde el interactuante (nueva figura de la cibercultura) participa incluso en la estructuración del mensaje que recibe. Se trata de eso que Lévy (2007) llama⁴ obras-flujo, obras-proceso, obras metamórficas.

Una de las consecuencias más interesantes de este fenómeno es que las creaciones colectivas han vuelto a reclamar su valor, ahora en forma de “obras acontecimiento”; es decir, obras que explotan al máximo las posibilidades ofrecidas por la interacción, la interconexión y los dispositivos virtuales (obras que potencian al máximo las tecnologías de la cooperación, diría Reingold (2004));⁵ obras que ya no necesitan legitimarse por una significación válida; obras que pierden la necesidad de autor (en el sentido de garante de un sentido estable) y se desarrollan en entornos en esencia inacabados; obras que promueven no sólo los sentidos variables que sus exploradores descubren, sino que les ceden las tareas de construcción del orden de la lectura y de las formas sensibles.

Todo esto hace que, siguiendo a Lévy, “el acto máximo de creación en la cibercultura sea favorecer el acontecimiento para una comunidad, incluso constituir el colectivo para el que ocurrirá el acontecimiento”, con tal que se aseguren: 1) la posibilidad de conexiones entre mundos heterogéneos y la multiplicidad de centros en red abierta; 2) la desatención a jerarquías y, sobre todo, 3) una dinámica autopoética y autoorganizadora de las poblaciones mutantes. Un arte como el de la cibercultura se actualiza socialmente a partir de la vida de las comunidades de práctica, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva y semióticamente bajo la forma del gran hipertexto o metamundo de la red (Lévy, 2007:121), cuya última versión es la llamada web 2.0.

⁴ En el capítulo “El arte de la cibercultura”, de su libro *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital* (Anthropos, Barcelona, 2007).

⁵ Tecnologías que apoyan el trabajo colaborativo, según lo expone Howard Rheingold extensamente en el capítulo homónimo de su libro *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social* (Gedisa, Barcelona, 2004).

No se trataría en todo caso de sustituir un arte por otro, sino de tener conciencia sobre y de valorar los géneros emergentes que se añaden a la reserva cultural (atender los horizontes que abre el mundo virtual y que extienden las posibilidades de la expresión artística a escenarios insospechados): el declive de las obras de autor concierne sólo a las obras que se vinculan a la cibercultura, donde se da una decadencia necesaria (y nada trágica) de la funcionalidad tradicional del autor.

En este artículo quiero ofrecer un recorrido personal por los vericuetos de la narrativa en tiempos de cibercultura, que podría servir de referencia a la hora de confirmar la necesidad de emprender un papel activo (de agente cultural si se quiere) en el marco del programa de la cibercultura. En un primer momento describiré las anticipaciones del arte colectivo presentes ya en la ficción interactiva. En seguida plantearé las perspectivas que se abren y se cierran a la hora de configurar una práctica artística que asuma plenamente el nuevo dispositivo de la cibercultura; finalizaré mostrando que la salida no consiste en negar el acervo de la tradición narrativa, sino en promover una nueva manera de expresión y de práctica social.

Hipermedias narrativas: ¿inmersión o interactividad?

Hemos acordado llamar “hipermedias” a las obras digitales que articulan cuatro componentes: funcionan con base en el hipertexto (expresión no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación: animaciones, audio, video, etcétera); requieren interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a partir de sus acciones) y están abiertos a la conectividad (es decir, a la comunicación *on-line*, ya sea porque incluyen enlaces a la red y/o porque su acceso se hace por medio de ella).

Pero si los hipermedias tienen una función estética (como aquí la narrativa), deben cumplir entonces las seis características de los mundos digitales artísticos (Holtzman, 2000): 1) no deben predeterminedar ningún recorrido, sino promover la elección y la decisión libre del mismo por los intereses del usuario; 2) deben fomentar una alta experiencia participativa: los hipermedias no deben estar definidos por el trabajo “privilegiado” de un artista encumbrado en su pedestal, sino por el fino diseño de la interacción entre obra y público; 3) deben brindar una amplia gama de posibilidades de realización, de modo

que puedan ser “interpretados” (en el sentido musical del término, no en el hermenéutico) y provocar así una experiencia singular para el usuario (incluso una experiencia única cada vez que el usuario los recorra); 4) al no existir ninguna materialidad que los sustente o los limite (como es el caso de la página escrita), los hipermedias deben potenciar las posibilidades que da ese carácter etéreo (digital); expandirse morfológicamente en el ciberespacio y expandir en consecuencia la experiencia estética del usuario;⁶ 5) deben diseñarse con base en el hecho de que la obra sólo surge por la ejecución del programa informático que lo contiene, por esta razón no son pertinentes recorridos automáticos o programaciones predeterminadas del recorrido; 6) deben fomentar las comunidades virtuales: la conexión de la gente en la red, una nueva forma de conciencia global.

Por otro lado, siguiendo a Quéau (1998),⁷ los hipermedias narrativos, en cuanto manifestaciones del arte en tiempos de virtualidad, han de estar movidos por una actitud: promover la interacción radical. Deben, entonces, estimular cualquier forma de interacción, proponer a los espectadores una colaboración creativa, una “co-creación”. Esta actitud supone ya una sospecha sobre el “procesamiento” tradicional de la obra misma que, de este modo, queda “marcado” y registrado en la obra misma.⁸

Detengámonos un momento en esta descripción ideal de los hipermedias narrativos. En primer lugar se requiere un conocimiento y una habilidad (o una “acción naturalizada”, diría Susana Pajares, 2003)⁹ para articular los cuatro componentes (hipertexto, multimedialidad, interactividad y conectividad).

⁶ No sólo la palabra o las estructuras narrativas son digitalizables, lo son también otros materiales como la imagen, el sonido, la animación.

⁷ Según lo expone Philippe Quéau en su artículo “La presencia del espíritu” (*Revista de Occidente*, núm. 206, junio, Madrid, 1998).

⁸ Como he dicho en otra parte, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿dónde está la “obra”?; ¿en el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador?; ¿en las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra “original”?; ¿en la idea inicial del autor, quien busca, sobre todo, promover la interactividad?; ¿quién es finalmente el autor?

⁹ Me refiero a la afirmación que Susana Pajares hace en su artículo “¿Qué fue del hipertexto?” [<http://jamillan.com/celts.htm>], y según la cual la forma hipertextual, o el hipertexto como estructura de organización de la información, se ha convertido en algo tan habitual que se ha hecho invisible.

Además, se exige una actitud radical: la promoción de la interactividad. Finalmente, se pide el esfuerzo por crear comunidades virtuales. Si bien el primer requisito emparenta la hipermedialidad con el tipo de obras que podemos vincular a obras de autor, las otras dos demandas enfatizan abiertamente el carácter propiamente colectivo de los hipermedias. Sin embargo, cabe anotar que salvo contadas excepciones la “elaboración” de un hipermedia (es decir, la puesta en escena de los cuatro componentes) es en sí misma una acción colectiva, que involucra escritores, diseñadores, ilustradores, músicos y programadores. Con todo, el resultado que se exige es el de una “obra” en términos más o menos clásicos: objeto para ser consumido así sea interactivamente por un usuario. ¿Dónde está entonces el carácter virtual de los hipermedias?, ¿en su sustrato digital?, ¿en su especial dinámica de actualización?, ¿o en la necesidad de contar con comunidades de práctica?

Si introdujéramos la perspectiva que Lévy propone para comprender el emergente arte de la cibercultura, tendríamos que admitir que los hipermedias narrativos, a pesar de cumplir con las características de lo que podríamos llamar la estética de los mundos digitales, hacen parte de la tradición de autor y sólo en parte extienden su potencial interactuante. Veamos esto ilustrado con el caso de mi propia experiencia en la elaboración de hipermedias narrativos.

La construcción de relatos ha requerido siempre para mí enfrentar eso que Italo Calvino (1989) ha llamado la dificultad de la dispersión.¹⁰ Basta elegir un narrador inicial del relato para verlo enseguida ramificado en voces múltiples; basta enfocar un personaje para que surja enseguida la necesidad de desdoblamiento en varias figuras análogas; basta concentrarme en una historia para que exploten varios programas narrativos enfrentados, pidiendo todos su protagonismo. Pero si para Calvino esto es un problema, para Janet Murray (1999) es una oportunidad. Murray llama “historias multiformes”¹¹ a los relatos que “sufren” esta circunstancia narrativa. Una historia que puede contarse con

¹⁰ Me refiero a la idea de Italo Calvino, según la cual el ejercicio mental concomitante a la escritura es disperso y sólo el formato libro o las reglas genéricas de la textualidad logran concentrarlo (véase el capítulo “Exactitud”, de su libro *Seis propuestas para el próximo milenio* (Siruela, Madrid, 1989).

¹¹ Asunto que Janet H. Murray describe en el capítulo segundo, “Precursores de la holocubierta”, de su libro *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. (Paidós, Barcelona, 1999).

un solo narrador o con seis, que multiplica sus voces, sus perspectivas, sus historias o sus recursos, que desdobra sus protagonistas, puede tener dos salidas: o se autolimita y asume un formato no disperso (la novela, por ejemplo), o le da rienda suelta a su dispersión natural. Esta segunda posibilidad sólo es viable en forma eficaz cambiando de medio: se requiere pasar del medio literario, basado en el formato libro, al medio digital electrónico con formato hipertextual (que favorece el arte combinatorio, por así decirlo).

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

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

Uno de los reproches más frecuentes que se le hacen a la narrativa digital es su supuesta e inevitable superficialidad. En realidad el concepto de profundidad es relativo. Si por profundidad entendemos el ejercicio de la interpretación de los sentidos latentes de un texto narrativo, indudablemente que el medio literario, y más exactamente el formato novela, es el objeto mejor desarrollado para alcanzar dicha profundidad. Pero el hecho de que un relato digital no tenga las condiciones para una hermenéutica no lo convierten en un objeto superficial. Todo lo contrario, su alta exigencia participativa y sobre todo su carácter enciclopédico (esto es, su potencial de conexión con un amplio contexto) le dan un buen grado de profundidad, sólo que ésta no se alcanza únicamente a partir de una exploración de los recursos propios del relato (*zapping*),¹² sino con la indagación, búsqueda y construcción del contexto. No se trata pues de realizar una clausura semántica, de encontrar un sentido final, como de desarrollar una extensa interconectividad.

Golpe de gracia ofrece al usuario cuatro estrategias de profundización. Una es la invitación a participar en actividades interactivas más allá de la exploración de los recursos multimediales (sala de juegos). Otra es la oportunidad de conocer el formato literario de la historia (sala de lectura). También se propone al usuario, a partir de la documentación que ha sido necesario coleccionar para el desarrollo de la historia en sus diversos momentos de creación, el aporte a dichos temas. Al contrario de lo que sucede en la literatura, donde la documentación del proceso creativo y de las fuentes de la obra se esconde o se simula, en la narrativa digital se expone, y en este caso en dos sentidos: 1) ofreciéndola abiertamente para su comentario (sala de estudio: weblog) y 2) disponiéndola para su transformación y su construcción colectiva (sala de construcción: wikibooks).

Pero, a partir de *Golpe de gracia* encontramos un punto de quiebre. O nos dedicábamos a producir obras del modo en que lo veníamos haciendo

¹² *Zapping* es la manía que tiene el telespectador de cambiar el canal (haciendo uso de su control automático) con cualquier pretexto, a la menor disminución de ritmo o de interés del programa. En términos más generales se podría describir como una navegación más o menos aleatoria a través de textos que están disponibles simultáneamente. Desde este punto de vista, se “zaptea” en la lectura de un libro cuando el lector salta la continuidad del mismo o cuando se leen varios libros a la vez. También se zaptea en la radio, cuando se cambia continuamente de emisora, etcétera. Sin embargo, la intensidad con la que se zaptea en el televisor, ha hecho que el fenómeno se estudie ahora con más atención.

(es decir, reuniendo *ad-hoc* equipos especializados al estilo de los equipos cinematográficos), lo que resultaba en obras de “autor” para ser usadas más o menos pasivamente, más o menos interactivamente, o nos lanzábamos a un cambio de paradigma: la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa. Nos encontramos entonces impelidos a abandonar definitivamente el esquema de la creación de autor para disponer ahora los medios de la expresión colectiva.

Siguiendo a David Casacuberta (2003), la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital es la creación colectiva, favorecida hoy como nunca por las llamadas tecnologías de la cooperación o software social. Efectivamente, el centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, sino de forma colectiva. Por tanto, el artista deja de ser creador *stricto sensu* para convertirse en productor. El artista despliega una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen porque coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista... El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que el espectador sea quien se exprese, donde el espectador sea el que cree.

De ese modo surgió el proyecto en que estamos embarcados actualmente: *Narratopedia*: ya no un hipermedia, sino una plataforma, un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Parafraseando a Pierre Lévy (2004), al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, *Narratopedia* opondrá un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideograffas dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, *Narratopedia* contendrá tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. *Narratopedia* espera multiplicar los enunciados no discursivos.¹³

Ese trayecto, que va de la novela a la plataforma para la creación colectiva, no es sino la radicalización de una de las posibilidades de la narración

¹³ En la sección “Epistemología del espacio del conocimiento”, de su libro *Inteligencias colectivas* (2004) [<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>], Pierre Lévy usa el término *cosmopedia* para referirse al nuevo tipo de organización del conocimiento propio de la cibercultura, en los términos arriba mencionados.

entendida (como la entiende Mary-Laure Ryan) como realidad virtual. La perspectiva de Ryan, en su libro *La narración como realidad virtual* (2004), es a la vez complementaria y provocadora. Según Ryan, existe en el arte y en la literatura una tensión tradicional entre inmersión (capacidad de la obra para provocar la concentración del lector en sus contenidos) e interactividad (capacidad de la obra para promover actividades en el lector derivadas de su conciencia sobre la forma). Estas dos características generan dos tipos de texto: el texto mundo y el texto juego. El primero apuesta a la inmersión y el segundo a la interactividad. Desde luego hay grados y es verdad que todo texto/obra participa de ambas características, pero también lo es que hay formatos que favorecen más una u otra característica. Así, el libro favorece más la inmersión y los medios electrónicos más la interactividad. El intento por favorecer la interactividad mediante el libro, el intento por convertir la novela en un texto juego, da lugar a la novela posmoderna que lucha en medio de una batalla más o menos perdida. Pero los medios digitales, si bien han demostrado su capacidad y su naturalidad para promover la interactividad, lo hacen en detrimento de una eficiencia narrativa, especialmente si el tipo de interactividad que promueven es de tipo selectivo (es decir, la promoción de un lector que puede escoger los caminos de la narración y los contenidos a consumir). Sólo una interacción participativa (del tipo realidad virtual) podría generar un equilibrio entre inmersión e interactividad.

Pero Ryan le asegura larga vida a la novela de inmersión por cinco razones: 1) la novela ha constituido una fuerte tradición: la del mundo textual; es decir, ha encontrado el modo de conducir al lector a “imaginar un mundo y a imaginarlo como una realidad física y autónoma amueblada con objetos palpables y poblada por individuos de carne y hueso” (2004:119); 2) ha encontrado el modo para reforzar el hechizo del lector, mediante la metáfora de la transportación y de perderse en un libro; nos hemos acostumbrado a pensar en el libro como un medio para vivir una aventura de la que saldremos transformados; 3) nos plantea el reto lógico de los mundos posibles; 4) nos plantea la actividad del juego “como si”; es decir, nos permite suspender las actividades serias del mundo cotidiano; 5) favorece la simulación mental, es decir, la posibilidad de anticipar situaciones que tendremos que vivir posteriormente o asumir situaciones que nunca experimentaremos en la vida real.

Finalmente, la novela satisface las necesidades psicológicas de la virtualidad, pero lo hace bajo la certeza de que esa satisfacción sólo se alcanza mediante

una especie de pacto social, según el cual el autor de novelas de inmersión se especializa en la tarea de construir los artefactos para dicha satisfacción y el lector se especializa en consumirlos.

En cambio la apuesta de la interactividad, sobre todo de la interactividad participativa, es la de garantizar una construcción colectiva de los artefactos, incluso a un nivel técnico, pues si únicamente se trasladara el pacto de la especialización de tareas al espacio de la virtualidad electrónica sólo se logra una obra ineficaz; mientras que si se potencia lo realmente pertinente: la interactividad, la acción del usuario, se estará satisfaciendo otro tipo de necesidad: la de la construcción social del conocimiento.

Volvemos así a Lévy, quien –en concordancia con Casacuberta– afirma que el acto máximo de creación en la cibercultura es favorecer el acontecimiento para una comunidad. *Narratopedia*, al estar diseñada como plataforma para la narración colectiva, dispone el acontecimiento narrativo por medios digitales, permitiendo la conexión entre mundos heterogéneos, la multiplicidad de centros de emisión, una deconstrucción de la jerarquía autor-usuario, mientras promueve (en realidad depende de) una dinámica autopéica y autoorganizadora. El reto entonces: que *Narratopedia* sea capaz de actualizarse a partir de la vida de las comunidades de práctica que se irán formando a su alrededor; que sus usuarios-creadores aprendan potenciando los procesos de inteligencia colectiva que surjan y seamos capaces de canalizar; que se expanda, bajo la última versión del gran metamundo de la red, la llamada web 2.0, a través de la cual las potencias comunicativas de la información se disparan hacia dimensiones insospechadas.

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

En otro lugar he descrito algunas de las propiedades del hipertexto que reivindicaban sus tendencias democráticas,¹⁴ pero en realidad, lo que los teóricos

¹⁴ Quien primero se refirió a las consecuencias políticas del hipertexto fue George P. Landow. Una revisión de asuntos que hoy continúan vigentes se encuentra en el capítulo “La política del hipertexto. ¿Quién controla el texto?”, de su libro *Hipertexto* (Paidós, Barcelona, 1992).

y detractores del hipertexto previeron en su momento (con cierta timidez y escepticismo) como el potencial democrático del nuevo soporte no puede compararse con lo que hoy, tanto filosófica como prácticamente, se ha instalado en la nueva realidad sociotécnica, dado el surgimiento de nuevas facilidades en el ciberespacio (las llamadas tecnologías de la inteligencia tanto individual como colectiva), lo cual, si se quiere, está hoy más cerca de lo que incluso imaginaron Ess, Rosemberg y Moulthrop hace veinte años, dando, de paso, la razón a los utopistas como Vannevar Bush y Ted Nelson.

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

El término web 2.0 ha surgido por oposición a la existencia supuesta de una web 1.0 y que habría que identificar con el estado de las posibilidades de internet entre 1984 y 1999. De hecho, la web 1.0 puede identificarse con las primeras aplicaciones como Altavista, el correo de Hotmail, el albergue de páginas gratuitas de GeoCities, la enciclopedia Encarta o el navegador Netscape Navigator 4.7, cuyo lugar toman progresivamente equivalentes “2.0”, como Google, GMail, Blogger, Wordpress, Wikipedia y Firefox, respectivamente. A pesar de ello, prácticamente todas las tecnologías que caracterizan esta nueva “versión” de la web, estaban ya presentes con notable anterioridad al 2004 (año que se propone como el punto de quiebre en la web) y, en muchos casos, incluso antes de 1999, sólo que las tecnologías de soporte para el surgimiento de las nuevas aplicaciones no estaban completamente desarrolladas y disponibles.

El gran valor de la web 2.0 es que ha reducido efectivamente la distancia entre los que acceden a la web y los que publican en ella información. Mientras que en la web 1.0 sólo se podía acceder con facilidad a la publicación de páginas rudimentarias, actualmente cualquier usuario puede acceder gratuitamente a un gestor de contenidos en la forma de un blog, que se ha convertido en la aplicación por excelencia del fenómeno, publicar imágenes en Flickr e incluso videos en YouTube. Además, las barreras tecnológicas y económicas para acceder a soluciones personalizadas de mayor potencia, o para establecer una identidad única y propia en la web, prácticamente han desaparecido. Esto se suma al hecho de que la web se está convirtiendo en la plataforma sobre la que se ejecutan nuevas aplicaciones, cada vez de manera

más independiente del sistema operativo del ordenador utilizado, con lo que cambian radicalmente las normas del mercado del software.

Esas tecnologías, y el consecuente cambio de actitud, presentan una multitud de oportunidades estéticas. Entre ellas se destaca el concepto de *software social*, el cual se refiere al uso de la comunicación mediada por ordenador para la formación de comunidades (llamadas redes sociales o comunidades virtuales de práctica). Así, una aplicación basada en la web se pone a disposición de una multitud de usuarios que aportan información y comunicación a cambio de un incentivo. De la suma de esos datos u opiniones fragmentados emerge lo que se ha llamado, siguiendo a Pierre Lévy, la inteligencia colectiva (algunos, como Reinhold, la llaman la sabiduría de las multitudes; otros como de Kerchove, la inteligencia conectada; y otros simplemente, como Casacuberta, creación colectiva).

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

De esta manera se concreta toda una política molecular (o micropolítica, según Lévy, siguiendo a Guattari) del empoderamiento, que promueve el vínculo social, que hace entrar en sinergia las creatividades, las capacidades, las iniciativas, la diversidad de competencias y de cualidades individuales, sin encerrarlas ni limitarlas en categorías o estructuras molares *a priori*. Para la política molecular los grupos ya no son considerados como fuentes de energía que puede ser trabajada, ni como fuerzas a explotar, sino como inteligencias colectivas que elaboran o reelaboran sus proyectos y sus recursos, afinan continuamente sus competencias, buscan indefinidamente el enriquecimiento de sus cualidades. Observado a la escala molecular de las vidas humanas y de las relaciones humanas, nos advierte Lévy, el orden de los grupos molares

aparece como desorden y despilfarro ciego. Inversamente, la política molecular o nanopolítica valoriza la sustancia misma de lo social. Saca provecho de todo acto humano, valora cada cualidad. El objetivo de tal micropolítica no es modelar al colectivo según un plan preestablecido (significaría evidentemente volver a caer en la peor de las tecnologías de masa). Ella suscita un vínculo social inmanente, que surge de la relación de cada cual hacia todos:

La multiplicación de los colectivos moleculares presupone una decadencia relativa de la comunicación mediática en provecho de un ciberespacio que acoge las inteligencias colectivas, un ciberespacio tanto más navegable y accesible cuanto que el conjunto de las técnicas moleculares serán operacionales y disponibles a bajo costo [Lévy, 2004:38].

Conclusión: hacia una agenda de la cibercultura

Asumir el hecho de que el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual (entendido no tanto como simulación informática del mundo tridimensional, sino como reserva digital de virtualidades sensoriales que sólo se actualiza en la interacción, lugar de encuentro para lo colectivo), es asumir la emergencia de otra alternativa para la expresión humana que ya no se interesa tanto en asuntos como el sentido, el estilo o la intención, característicos de la tradicional obra de autor (dentro de las cuales cabe el hipermedia), sino en la disposición de medios para que esa interacción individual y/o colectiva se dé efectivamente.¹⁵

Pero infraestructura no es lo mismo que dispositivo, como afirma Lévy. El dispositivo es infraestructura más cultura, el dispositivo de la cibercultura es el ciberespacio más una cultura de lo *cyber*, y creo firmemente que la cibercultura consiste en la promoción de la gran oportunidad de empoderamiento por parte de los colectivos inteligentes. El colectivo inteligente no somete ni limita las inteligencias individuales, sino por el contrario, las exalta, las hace

¹⁵ De ahí que Lévy proponga como figura del nuevo artista no al autor, sino al ingeniero de mundo, figura encargada de las virtualidades, de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, que coordina los equipos colectivos de cognición y de memoria y que estructura la interacción. Ingenieros de mundo son, pues, los inventores de programas para el trabajo y el aprendizaje colaborativo, los creadores de videojuegos, los artistas que exploran las fronteras de los dispositivos interactivos.

fructificar y les abre nuevas potencias. Este sujeto transpersonal no se contenta con minar inteligencias individuales, hace crecer una forma de inteligencia cualitativamente diferente, que viene a añadirse a las inteligencias personales, una especie de cerebro colectivo o de hipercorteza. Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social que no se basaría en las pertenencias territoriales ni en las relaciones institucionales, sino en la reunión alrededor de intereses comunes, en el juego, en el hecho de compartir conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de cooperación.

Ahora bien, esto que suena a una oportunidad importante (nada menos que la consolidación de la sociedad del conocimiento), debe ser asumido bajo la perspectiva de un desarrollo sostenible; esto es, diseñar una estrategia que sea capaz no sólo de visualizar, ofrecer y difundir las nuevas oportunidades que se abren, sino de resolver los conflictos y las crisis que resulten de su puesta en práctica, encauzar una compatibilización socio-técnico cultural, incluso llegando a reconfigurar lo nuevo de modo que se desactiven las incompatibilidades.

Eso es lo que yo llamo la agenda de la cibercultura: disponer de un modelo de valoración capaz de articular las prácticas, recursos, criterios y sistemas de participación que haga efectiva y viable la tarea de desarrollar una auténtica cibercultura.

Bibliografía

- Calvino, Italo (1989), *Seis propuestas para el próximo milenio*, Siruela, Madrid.
- Casacuberta, David (2003), *Creación colectiva. En internet el creador es el público*, Gedisa, Barcelona.
- Holtzman, Steven (1998), *Digital Mosaics, The aesthetics of cyberspace*, Touchstone, Nueva York.
- Landow, George P. (1995), *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona.
- Lévy, Pierre (2004), *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio* [<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>], fecha de consulta: 22 de marzo de 2007.
- (2007), *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos, Barcelona.
- Murray, Janet (1999), *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Buenos Aires.

- Quéau, Philippe (1998), “La presencia del espíritu”, *Revista de Occidente*, núm. 206, junio, Madrid, 1998.
- Rheingold, Howard (2004), *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*, Gedisa, Barcelona.
- Rodríguez, Jaime Alejandro (2004), *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*, Libros de arena, Bogotá.
- Ryan, Marie-Laure (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, Madrid.