

# NARRACIÓN COLABORATIVA COMO TECNOLOGÍA BLANDA: FUNCIONES, APLICACIONES Y DESAFÍOS

**Andreu Belsunces Gonçalves**

Laboratorio Cívico de Innovación y Economía Social-CoBoi

## Resumen

De acuerdo a las ciencias cognitivas la narración nos ayuda a conocer, recordar, aprender o organizar nuestra percepción y pensamientos. Estas funciones han sido desplegadas a lo largo de la historia y son aplicadas actualmente por la mercadotecnia, el management o los recursos humanos para persuadir, crear comunidad o guiar el comportamiento. Asimismo, en el actual contexto de "cultura participativa", la narración entendida como dispositivo está siendo explorada como técnica de creación colectiva en ámbitos como el activismo o la investigación. A través del análisis de varios proyectos, este artículo tiene como objetivo definir la narración colaborativa como tecnología blanda haciendo énfasis en su aplicación en el terreno del empoderamiento ciudadano.

Palabras-clave: TECNOLOGÍA BLANDA; NARRACIÓN COLABORATIVA;  
CULTURA PARTICIPATIVA; EMPODERAMIENTO CIUDADANO

# COLLABORATIVE STORYTELLING AS SOFT TECHNOLOGY: FUNCTIONS, APPLICATIONS AND CHALLENGES

## Abstract

According to cognitive science, storytelling helps us to understand, remember, learn or organize our perceptions and thoughts. These functions have been deployed throughout history and are currently applied by marketing, management, or human resources to persuade, build community or guide behavior. Also, in the current context of "participatory culture", storytelling understood a device is being explored as a technique of collective creation in areas such as research or activism. Through analysis of several projects, this article aims to define collaborative storytelling as soft technology with emphasis on its application in the field of citizen empowerment.

Keywords: SOFT TECHNOLOGY; COLLABORATIVE STORYTELLING; PARTICIPATORY CULTURE; CITIZEN EMPOWERMENT

.....  
Belsunces Gonçalves, Andreu. 2016. "Narración colaborativa como tecnología blanda: funciones, aplicaciones y desafíos". *AusArt* 4(2): 127-142 DOI: 10.1387/ausart.17017

Las tecnologías blandas se entienden como aquellos dispositivos intangibles que promueven, gestionan y modulan relaciones humanas y procesos sociales, y que pueden ser aplicados con distintos fines a organizaciones e instituciones sociales. Tomar contacto con este concepto me hizo empezar a pensar en la narración, una forma de creación y comunicación que había estudiado previamente, como un dispositivo que posee una serie de funciones que pueden ponerse al servicio de diversos objetivos.

Pensar en la narración como una herramienta me ayudó a entender una intuición que tenía desde hacía algunos años y que había estado guiando parte de mis investigaciones: la narración colaborativa podría operar como metodología de cocreación ciudadana enfocada a la transformación social.

El texto que sigue trata de construir un argumento que ensaye una primera definición de narración colaborativa como tecnología blanda. Esto se llevará a cabo mediante cinco movimientos. El primero aborda la narración desde argumentos de las ciencias cognitivas, para luego identificar algunas de sus funciones como dispositivo. El segundo explica muy escuetamente el contexto cultural donde opera la narración colaborativa. El tercer movimiento expone cuatro casos de aplicación de la narración colaborativa en los ámbitos del activismo, la investigación para políticas públicas, la experimentación y el empoderamiento social. El cuarto presenta la aplicación de una metodología de narración colaborativa en cuyo diseño e implementación he participado. Finalmente, el quinto y último de los movimientos trata de hacer una primera definición, no exhaustiva, de la narración colaborativa entendida como tecnología blanda.

## 1. EL DISPOSITIVO-NARRACIÓN

### a. STORYTELLING

En inglés, el acto de contar una historia se traduce como *storytelling*. Este concepto está compuesto, en sí mismo, por un nombre *-story-* y un verbo *-telling*. En castellano, *storytelling* se traduce como narración, pero se utiliza también como sinónimo de historia. La historia es aquello que se cuenta y la narración es el hecho de contarla.

Por otro lado, el relato (que en inglés también se traduce como *story*) es el modo en el que se cuenta una historia. Una historia siempre seguirá una línea temporal (de atrás hacia adelante), mientras un relato, es decir, la forma en la que se cuenta, puede tomar otras estructuras. Así pues, *storytelling* es a su vez una historia y el dispositivo que la cuenta, es a la vez un contenido y su mecanismo de transmisión.

#### b. CEREBROS, HISTORIAS, RELACIONES

Somos historias. Cuando nos sentamos a conversar intercambiamos relatos de nosotros mismos, nuestros entornos y relaciones. Compartimos relatos y éstos generan sentimiento de pertenencia. Pero esto no sólo opera en lo relacional, la narración funciona como dispositivo de ordenamiento perceptual, de modo que puede operar también como mediadora y articuladora en el ámbito de lo emocional.

Como veremos a continuación, las funciones de las historias son varias, pero quizás la primera de todas sea la de conocer: la raíz etimológica de la palabra narrar, que procede del verbo latino *narrare*, que significa <<relatar>>, está relacionada a su vez con el adjetivo *gnarus*, que significa <<sabedor>> (Herrera 2014,12).

Entender por qué las personas nos contamos historias ha sido una pregunta que recientemente se han hecho investigadores que cruzan psicología evolutiva, ciencias cognitivas y teoría literaria. Desde que en 1995 Joseph Carroll escribió “*Evolution and Literary Theory*” varios autores han investigado el vínculo entre narración y evolución humana.

El psicólogo experimental, científico cognitivo, lingüista y escritor Steven Pinker sostiene que las historias han cumplido una función en la perpetuación de nuestra especie por tres razones principalmente: en primer lugar porque ayudan a ahorrar tiempo y acercan experiencias que no se han vivido en primera persona. Cuando de pequeños nos cuentan que alguien salió herido cuando metió los dedos en un enchufe estamos aprendiendo, a través de una experiencia ajena, que es peligroso hacerlo.

En segundo lugar, las historias ayudan a organizar la realidad y así tomar decisiones. Las narraciones coherentes hacen la comunicación más fácil, incorporando información importante sobre el mundo y las personas. Los refranes, por ejemplo, son cápsulas de conocimiento diseñadas para circular fácilmente.

Por último, el hecho de que pensemos narrativamente sobre nuestras propias vidas ayuda a que la concatenación de hechos que es nuestra existencia adquiera coherencia. Relacionando hechos que de otro modo parecerían aislados somos capaces de observar patrones, encontrar sentido a lo sucedido y predecir parte de lo que sucederá en el futuro.

En efecto, las historias abren espacios de transmisión de información, pero también funcionan como banco de pruebas. Pinker (2005,172) explica que la ficción puede servir de laboratorio, ya que los *“sistemas inteligentes a menudo razonan mejor a través de la experimentación, ya sea real o simulada: crean una situación cuyo resultado no se puede predecir de antemano, dejan que se desarrolle de acuerdo a leyes causales fijas, observan los resultados y archivan una generalización sobre lo que sucede en este tipo de situaciones. La ficción podría ser un tipo de experimento mental, donde los agentes están autorizados a tener interacciones plausibles en un mundo más o menos parecido al nuestro en términos de Leyes”*.

Asiéndose en argumentos de la psicología evolutiva como los de Pinker, Annette Simmons despliega los poderes de la narración para ponerlos al servicio de la mercadotecnia o la negociación. En su libro *“The Story Factor”*, la autora explica que las historias guían nuestras percepciones de la realidad y hacen que prioricemos entre miles de juicios subjetivos para que la información acabe creando patrones de asociaciones, expectativas de causa-efecto, respuestas habituales y experiencias memorables. Así, reconocer el poder de las historias y su conexión con nuestra parte emocional puede revelar tipos alternativos de comunicación.

De hecho, explica, el cerebro humano “tiene preferencia” por las narraciones respecto a los datos puros: cuando leemos datos, sólo las partes relacionadas con el lenguaje trabajan para decodificar su significado. Sin embargo, cuando leemos una historia, no sólo activamos las partes del lenguaje sino que también se activa cualquier otra parte que usaríamos si estuviéramos experimentando realmente lo que estamos leyendo. La emoción y la experiencia imaginada fijan la información en el cerebro con mayor eficacia.

Este razonamiento lleva a otra de las funciones tácticas de la narración: su capacidad de persuasión en contraposición a la exposición de datos. Cuando se trata de convencer a alguien aludiendo a datos fehacientes, se da una situación de cierta violencia donde los hechos sugieren una verdad sólida e inflexible. En términos dicotómicos, una parte gana mientras que la otra pierde. La

narración puede suavizar estos procesos de negociación evitando el conflicto y creando menos resistencia cognitiva a abrazar los argumentos de la otra persona. Simmons explica que una buena historia induce un estado de trance donde la mente crítica y consciente es atrapada en la narrativa, permitiendo que el significado de la historia se cuele dentro del inconsciente sin desafiarlo.

#### C. NARRACIÓN: PRIMERA APROXIMACIÓN A LA TECNOLOGÍA BLANDA

Partiendo de estos argumentos pueden aislarse, sin ánimo de exhaustividad, las siguientes funciones de la narración: transmitir información, conocer, experimentar mentalmente, recordar, vivir experiencias ajenas, organizar la realidad, tomar decisiones, dar coherencia, comprender patrones, emocionar, persuadir, generar comunidad y guiar el comportamiento.

En adelante, y como primera tentativa de acercarme a la definición de la narración colaborativa como tecnología blanda, me referiré a la aplicación de la narración o lo narrativo a determinados objetivos, como dispositivo-narración<sup>1</sup>.

#### d. ALGUNAS APLICACIONES DEL DISPOSITIVO-NARRACIÓN

Un ejemplo de la efectividad de los relatos en la influencia del comportamiento se puede encontrar en las religiones, que a través de sus historias sientan las bases de una moralidad que termina convirtiéndose en una guía para la vida para muchas personas. En palabras de Simmons (2015), *“las historias son procesadas en un nivel subconsciente y, a la larga -voluntaria o involuntariamente- dan forma a nuestros pensamientos y comportamientos de acuerdo a conexiones subjetivas y expectativas”*.

Este dispositivo-narración que vincula eficientemente comunicación, emoción y persuasión es usado a discreción por la mercadotecnia. De acuerdo a un informe de la consultora Nielsen (Beard 2015), el *storytelling* es uno de los cinco rasgos que deben trabajarse para llevar a cabo una publicidad efectiva.

Asimismo, en el contexto empresarial, el *storytelling* también resulta operativo en gestión de organizaciones. Fritz Grutzner, director de una importante agencia de marketing, explica que las empresas utilizan el *storytelling* como *“una herramienta interna para fomentar comportamientos acordes con la cultura de marca”* (2015).

Esta afirmación está relacionada con otra de las funciones de la narración: la creación de comunidad. El *storytelling organizacional* explota esta capacidad del dispositivo-narración para generar cultura de empresa, crear cohesión entre trabajadores bajo el paraguas de la marca y así generar creencias conjuntas, compromiso y motivación que ayudarán a aumentar el supuesto bienestar y la contribución personal de cada empleado a la empresa.

Esta función opera asimismo a nivel antropológico. Las historias nos definen, y por tanto nos unen y separan. Además de las condiciones materiales como la clase social o el lugar de procedencia, si nos sentimos más afines a ciertos colectivos que a otros es porque nuestro relato individual (construido por factores tanto subjetivos como compartidos) encaja con sus miembros. “*No tengo nada que ver con esa persona*” significa que la manera en la que *me cuento* la vida, es muy distinta al de la otra persona. Es en este sustrato emocional donde yace también el sentimiento de pertenencia y comunidad.

## 2. CONTEXTO DE FLORECIMIENTO: LA CULTURA PARTICIPATIVA

En su naturaleza y anclaje cultural, las distintas funciones del dispositivo-narración tendrán operatividades y potencialidades diferentes dependiendo del contexto, ámbito y personas a través de las que se despliegue y manifieste.

De acuerdo a Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson y Weigel, el ecosistema de producción y recepción cultural está sufriendo profundos cambios debido al impulso de las tecnologías de la información. Estos autores han trabajado en la identificación de características y capacidades emergentes y necesarias en un escenario ya consolidado que han bautizado como “*cultura participativa*”.

Después de reconocer que la participación es una forma natural de ser, estar y hacer cultura, los investigadores e investigadoras afirman que la cultura participativa “*emerge a medida que la cultura absorbe y responde a la explosión de las tecnologías de los nuevos medios de comunicación que hacen posible que la mayoría de los consumidores archiven, comenten, se apropien y hagan circular contenidos en los medios de formas poderosamente nuevas*” (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson & Weigel 2006, 8). Así, la “*cultura participativa reelabora las reglas en las que opera la escuela, la expresión cultural, la vida*

*cívica y el trabajo*” (10), y abona asimismo el terreno para experimentar con nuevas modalidades narrativas que aprovechen esta situación y sus inercias *al formar parte y aportar*.

### 3. LA NARRACIÓN COLABORATIVA COMO HERRAMIENTA: CUATRO CASOS

La cultura participativa ha abierto un escenario donde creadores, instituciones e investigadores han incorporado en sus prácticas, de forma implícita o explícita, técnicas o enfoques relacionados a la narración colaborativa. A continuación se presentan muy brevemente cuatro casos.

#### a. IMAGINACIÓN CÍVICA

Los investigadores de la University of Southern California Henry Jenkins, Sangita Shresthova y Gabriel Peters-Lazaro exploran la relación entre imaginación y cambio social a través de la idea de “imaginación cívica”, una suerte de inteligencia colectiva que definen como “la capacidad de imaginar alternativas a las actuales condiciones sociales, políticas o económicas”.

El cambio en estas condiciones, explican los autores, no puede darse sin imaginar cómo sería un mundo mejor de acuerdo a sus criterios. Así, la imaginación colectiva deviene un dispositivo, que es capaz de “crear una visión para un mundo mejor y los pasos necesarios para conseguirlo, construyendo una comunidad de imaginario con otras personas preocupadas por los mismos temas, reconociendo su propia agencia cívica y derecho de participar en los diálogos públicos, y desarrollando un sentido de empatía por otros cuyas experiencias son distintas de las propias”.

De acuerdo con estos investigadores, estas comunidades de imaginario son posibles, gracias a la capacidad humana de crear historias para activar la imaginación. No obstante, para que estas historias se constituyan en un espacio común, deben partir de una misma base: hechos históricos o actuales, mitos, cuentos populares, leyendas, tradiciones religiosas, experiencias personales o historias provenientes de la cultura popular contemporánea, que abran un terreno que facilite el entendimiento en la diversidad.

De su naturaleza aplicada puede desprenderse que la Imaginación Cívica es también una tecnología blanda de naturaleza narrativa, todavía en desarrollo. El Salzburg Academy on Media and Global Change de 2016, centrado en la problemática de la migración, sirvió de escenario para uno de sus testeos. En su primer ejercicio se imaginó colectivamente mundo de 2026, tras lo cual las participantes crearon narrativas específicas en él, para luego representarlas.

En el segundo workshop cada participante compartió historias ya existentes que tuvieran potencial para inspirar el cambio en determinadas comunidades. Estas historias, que partían de distintos géneros y formatos (historias personales, cuentos, o novelas históricas de todo el mundo) fueron escritas y compartidas online. Posteriormente se subieron y localizaron en un mapa titulado *Atlas of the Civic Imagination*<sup>2</sup>.

Por último, grupos de tres personas exploraron las otras historias de sus compañeros para, combinándolas, crear una completamente nueva. En esta fase concluyó el taller y las dinámicas cobraron verdadero sentido. Este tercer movimiento estaba pensado para reflexionar críticamente sobre el fenómeno de la migración, dado que personajes de una historia migraban hacia la situación o el contexto de otra, de modo que sus conflictos se hacían visibles.

#### b. EXIT ZERO PROJECT

*The Exit Zero Project* es una etnografía experimental transmedia de Christine J. Walley en colaboración con el Open Documentary Lab del Massachusetts Institute of Technology. Aunque todavía está en desarrollo, explora el impacto de la desindustrialización del sudeste de Chicago y la relación entre la pérdida del trabajo industrial y las crecientes desigualdades de clase en los Estados Unidos. El proyecto consta de un libro y un documental que hacen una aproximación autobiográfica, y un sitio web cuyo contenido ha sido creado colaborativamente con un museo local<sup>3</sup>.

Walley aprovecha las posibilidades que el transmedia ofrece para crear “*diversos espacios de engagement para sujetos y audiencias, ofreciendo posibilidades valiosas para un diálogo expandido*” (Walley 2015, 623). Uno de estos espacios es el sitio web, dedicado especialmente a construir una narrativa etnográfica colaborativa o “*antropología pública*”, donde voluntarios del Southeast Chicago Historical Museum (un museo comunitario dedicado a registrar la memoria de la zona) cuentan su experiencia durante la época industrial y la

deriva hacia el desempleo y la pauperización de la zona. Estas experiencias se presentarán en un mapa interactivo desde donde se podrá acceder a historias personales situadas en el espacio. El sitio web alojará además objetos y documentos de la colección del Southeast Chicago Historical Museum.

Planteada a la vez como un archivo online y un sitio comisariado de *storytelling*, este sitio web parte de un proyecto mayor y cumple una doble función. Capturando las historias de esta región, the Exit 0 Project busca contribuir a una conversación mayor sobre las clases y la desindustrialización a través de las nuevas narrativas creadas por y para la gente trabajadora y así, espera ayudar a la preservación de la memoria de una comunidad (a la que pertenece su familia), vertebrada por una fuente de trabajo que ha desaparecido.

Así, aprovechando las capacidades surgidas en la cultura de la participación, este trabajo resitua a los que anteriormente eran informantes en productores de relaciones colaborativas, repensando “las infraestructuras a través de las que se crea etnografía experimental”. De este modo que se trabaja no sólo sobre el cómo se escribe en antropología sino, sino también con el para quién se escribe y con quién se quiere entrar en conversación (Walley 2015, 628).

En el futuro, esta herramienta espera ser útil en otros contextos, enlazando la web con otros proyectos comunitarios de construcción pública de su historia en otras regiones desindustrializadas de los EEUU.

### C. DISEÑO ESPECULATIVO, ENVEJECIMIENTO Y POLÍTICAS PÚBLICAS

El terreno del diseño especulativo y crítico y el *design fiction* también han desplegado técnicas de narración colaborativa. La oficina de ciencia del gobierno británico llevó a cabo en 2015 una serie de talleres orientados a imaginar colectivamente el posible impacto del envejecimiento en la sociedad británica. Su objetivo era anticipar necesidades futuras y recolectar información para la formulación de políticas públicas.

En un informe realizado por Georgina Voss, Tobias Revell y Justin Pickard se explica que se llevaron a cabo tres talleres, donde una serie de imágenes de escenas urbanas de un futuro cercano orientaron discusiones en torno al futuro del trabajo, de los servicios y transporte, y de la movilidad. Cada imagen mostraba diversos elementos que guiaban las discusiones en torno a los temas identificados. La historia, explica el informe, se desplegó a través de la

combinación entre artefactos y entorno, dado que han sido diseñados y situados en escenarios consistentes y funcionales.

La coherencia de este entorno estableció un marco en el cual el dispositivo-narración devino en un canal de mediación de expectativas en diferentes comunidades, actuando como una herramienta de apoyo a la reflexión colectiva acerca del presente y el futuro de los temas abordados.

#### d. SHERLOCK HOLMES & THE INTERNET OF THINGS

Lance Weiler impulsó desde el Columbia Digital Storytelling Lab y aprovechando la comunidad internacional Learn Do Share, un experimento de investigación y desarrollo de storytelling colaborativo a través del internet de las cosas. Partiendo de la base común de las historias de Sherlock Holmes, el proyecto fue prototipado en varias ciudades donde probaron distintas técnicas de narración colaborativa utilizando métodos vinculados al *Design Thinking*<sup>1</sup>. Posteriormente se creó un espacio de interacción que bautizaron como MOOC (Massive Online and Offline Course), donde equipos de trabajo interdisciplinarios de distintas partes del mundo aprendieron técnicas de narración, diseño de experiencia o de tecnología, para crear “una escena del crimen conectada y masiva construida a partir de objetos narrativos inteligentes” (Weiler: 2015), que tuvo lugar en el New York Film Festival, en octubre de 2015.

Paralelamente a la experiencia online, decenas de grupos trabajaron presencialmente en diversas ciudades en prototipar distintos tipos de experiencia donde se experimentara con cambios en la producción, autoría y propiedad de las historias.

En Barcelona<sup>5</sup>, por ejemplo, un grupo voluntario de quince personas creó una experiencia de narración colaborativa donde, a partir de la disposición de una serie de pistas (algunas de las cuales eran interactivas y se habían desarrollado colaborativamente) y la creación de una ambientación, los participantes terminaron inventando un misterio y su consiguiente narración.

El proyecto de Sherlock Holmes & the Internet of Things, en todos sus ámbitos y procesos, fue en sí mismo un experimento colaborativo sobre las posibili-

---

<sup>1</sup> Aquí puede leerse una crónica del taller que se llevó a cabo en Barcelona: <https://medium.com/@AndreuBelsunces/la-narraci%C3%B3n-como-espacio-experimental-y-colaborativo-5eeb20818083#.rdq6qpru0>

dades del codiseño de experiencias narrativas inmersivas, aumentadas con tecnologías interactivas y conectadas.

## 4. PROBANDO LA NARRACIÓN COLABORATIVA COMO METODOLOGÍA EN COBOI

En el siguiente punto se describe la aplicación de una serie de metodologías de narración colaborativa que se han diseñado en CoBoi, un laboratorio cívico de emprendimiento social situado en Sant Boi de Llobregat<sup>6</sup>.

Con el objetivo de testear las metodologías, fortalecer la comunidad, identificar colaborativamente las características de este espacio común y proyectar su futuro, se organizaron dos jornadas de co-creación tituladas CoBoi JAM.

### a. DEFINIENDO CoBoi

La primera de ellas, centrada en definir las características del centro, se realizó en tres fases. En primer lugar se realizaron dos ejercicios orientados a recoger y ordenar ideas que definieran CoBoi.

En el tercer ejercicio se construyeron una serie de relatos colectivos para responder a la pregunta “¿qué significa formar parte de CoBoi?”. Para ello se formaron cuatro grupos que crearon cuatro personajes definidos por un nombre, una edad, y una breve descripción respondiendo a estas preguntas: ¿qué hace este personaje en CoBoi? ¿Qué cosas le suceden en este espacio? Y por último, ¿Qué significa para esta persona formar parte de CoBoi?”

Las dos primeras fases se plantearon con una doble función: por un lado para poner el pensamiento en situación, y por el otro, para crear una base de datos de los que luego, consciente o inconscientemente, los y las participantes podrían servirse para construir la historia de los personajes. La tercera fase buscó poner en juego la imaginación colectiva. A través de ella y del relato como dispositivo, los y las participantes lograron expresar, al amparo de la ficción, sus propias historias.

## b. IMAGINANDO EL FUTURO DE CoBoi

Hecho el ejercicio de pensar colectivamente qué es CoBoi en el presente, se planteó otra sesión para imaginar cómo podría ser su futuro.

Para este objetivo se propuso un ejercicio de diseño especulativo conde los participantes imaginaron cómo el laboratorio cívico podría aportar soluciones a una serie de retos en un escenario ficticio y distópico. La creación del escenario ficticio, que buscaba facilitar el estímulo de la imaginación de los participantes, tomó como referencia la actual situación de la ciudad norteamericana de Detroit<sup>7</sup>, donde la desindustrialización y la deslocalización han dejado a la administración indefensa ante los embates del mercado, y la elevada tasa de paro ha obligado a gran parte de la población a emigrar, lo que ha dejado, como consecuencia, una gran cantidad de edificio abandonados.

Para situar a los y las participantes en un ambiente de incertidumbre y angustia leve, se modificó el espacio de CoBoi convirtiéndolo en un lugar sucio, oscuro y decadente. Pasados unos minutos, para que la gente entrara en situación, dos colaboradores de CoBoi entraron en la sala y leyeron un manifiesto, actuando como si fueran miembros de un grupo revolucionario.

Con esto se terminó de presentar la situación, se explicó a los y las participantes que habían sido “elegidos” por haber conocido el CoBoi de 2016, y que se esperaba de ellos que ayudaran a crear un nuevo centro de innovación social capaz de formular una alternativa a la desesperada situación de la ciudad. Además, se presentaron los cuatro ejes en los que se trabajaría durante la sesión, identificados en base a la primera JAM: espacio, creación de red, aprendizaje y alma (el ambiente de CoBoi). La cocreación se organizó en tres partes que combinaron trabajo individual y colectivo orientado a crear un prototipo que abordara cada uno de los cuatro retos.

## c. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA: PRIMERAS CONCLUSIONES

Tras la aplicación, análisis y evaluación de las técnicas de narración colectiva en el laboratorio de economía e innovación social CoBoi, se pueden hacer las siguientes observaciones.

- Las preguntas o elementos que se dispongan para estructurar la creación colectiva influirán en el enfoque de los y las participantes, el tipo de información que se pueda recoger y la emergencia de patrones

- Las actividades que tienen mejor valoración por parte de las y los participantes son las que requieren mayor creatividad e implicación
- Situar la imaginación colectiva en un contexto específico facilita que surjan inquietudes, necesidades y potencialidades que no habían surgido anteriormente, tanto a nivel del propio laboratorio como de su comunidad
- La narración colaborativa ayuda a canalizar y concretar las intuiciones tanto individuales como colectivas en un objeto concreto y especulativo
- La ficción abre un espacio donde las y los participantes se permiten expresar sus emociones más libremente a través del relato
- La metodología se ha considerado una forma efectiva de recogida de información sobre el propio funcionamiento, las necesidades individuales y colectivas, las potencialidades, los valores y los intereses compartidos entre las propias personas y el centro

Cuando se diseñó y llevó a cabo la actividad no estaba todavía clara la aplicación de la información recogida en las actividades, más allá de una vaga planificación a medio y largo plazo. Finalmente, dicha información, además de servir de guía para proponer nuevas actividades, ha sido valiosa para planificar tanto la actividad de CoBoi, como otras iniciativas municipales que se están gestando actualmente.

## 5. HACIA LA NARRACIÓN COLABORATIVA COMO UNA TECNOLOGÍA BLANDA

La aplicación de la narración en mercadotecnia, management, creación de cultura de empresa o activismo muestra cómo la narración opera en sí misma como tecnología blanda. A continuación se propone una conceptualización del uso de esta herramienta desde la creación colectiva. Tras la revisión de literatura, el análisis de proyectos y la puesta en práctica de técnicas narración colaborativa, se han detectado las siguientes funciones de este dispositivo como tecnología blanda:

- La autoría y creación colectiva pueden crear un espacio de expresión para personas que quizás no lo hacen en otros contextos

- La creación colectiva genera vínculos y sentimiento de comunidad
- La capacidad de inmersión que ha mostrado la narración colaborativa en el ámbito de la ficción establece un vínculo con el ámbito emocional y abre un canal para su expresión
- Esta metodología dirigida en base a objetivos concretos puede ayudar en procesos de identificación de necesidades para la toma de decisión colectiva
- Sirve para identificar y esclarecer el relato y los objetivos de distintos tipos de organizaciones

a. FUTURAS APLICACIONES Y DESAFÍOS

En esta primera investigación se han identificado una serie de futuras aplicaciones y desafíos a afrontar por la narración colaborativa como tecnología blanda.

- La narración colaborativa puede servir para experimentar formas de investigación colectiva, cuyo proceso sea divertido, significativo y memorable para las y los participantes, y cuyos resultados puedan, si así se desea, ser útiles a objetivos concretos. Esto puede resultar especialmente útil para el empoderamiento ciudadano a la hora de incidir en el espacio y las políticas públicas. En este contexto, la imaginación de situaciones futuras en el marco del diseño especulativo resulta especialmente interesante
- La narración colaborativa, en tanto que herramienta de mediación de la inteligencia colectiva, puede ser útil en el ámbito de la investigación y experimentación artística
- Un desafío sería crear técnicas para generar estructuras abiertas de narración colaborativa que articulen voces, intereses, necesidades e inquietudes distintas en una sola narración coherente y significativa

b. OTROS CAMINOS A EXPLORAR

- Dado el contexto de cultura participativa, sería interesante estudiar la narración colaborativa como tecnología blanda en la cultura de la convergencia, donde el uso de las tecnologías digitales puede ser un canal útil de narración
- Fomentar la investigación multidisciplinar incorporando profesionales e investigadores e investigadoras de los ámbitos de la literatura,

guión, desarrollo de tecnologías, audiovisual, gamificación, diseño, educación o trabajo social con el objetivo de refinarla, calibrarla y hacerla más efectiva

- Conectar técnicas de las prácticas colaborativas en general y las de cocreación en particular con la narración, de modo que puedan hallarse nuevas funciones y desarrollar nuevos mecanismos de narración colaborativa entendida como tecnología blanda
- Explorar la narración colaborativa desde el ámbito del transmedia, donde varios medios y lenguajes crean un relato común y coherente, donde cada plataforma aporta algo nuevo a la historia en su conjunto, y donde cada medio es una puerta de entrada a un público diferente

## Referencias

- Beard, Randall. 2014. "Effective advertising- more than a creative black box". *Nielsen*, 8 sept. <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2014/effective-advertising-more-than-a-creative-black-box.html>
- Gillett, Rachel. 2014. "Why our brains crave storytelling in marketing". *Fast Company*, 6 abril. <http://www.fastcompany.com/3031419/hit-the-ground-running/why-our-brains-crave-storytelling-in-marketing>
- Grutzer, Fritz. 2015. "Stories companies tell: How internal stories build your brand". *Brand Quarterly*, 15 ene. <http://www.brandquarterly.com/stories-companies-tell-how-internal-stories-build-your-brand>
- Herrera Ferrer, Raquel. 2015. *Érase unas veces: Filiaciones narrativas en el arte digital*. Barcelona: UOC
- Jameson, Daphne A. 2001. "Narrative discourse and management action". *Journal of Business Communication* 38(4): 475-511
- Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton & Alice J. Robison. 2006. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21 Century*. Cambridge MA: MIT. <http://doi.org/10.1108/eb046280>
- McKee, Robert. 2013. *El guión-story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Traducción Jessica Lockhart. Barcelona: Alba Minus
- Mora Suárez-Varela, Vicente Luis. 2015. "Por qué llamar a las series arte cuando quieren decir storytelling". *Vicenteluismora.blogspot.com.es*, 28 dic. <http://vicenteluismora.blogspot.com.es/2015/06/por-que-llamar-las-series-arte-cuando.html>
- Peters-Lazaro, Gabriel. 2016. "Civic imagination at the 2016 Salzburg Academy on Media and Global Change". *Medium*, 2 ago. <https://move.community/civic-imagination-at-the-2016-salzburg-academy-on-media-and-global-change-b7b3096fd4db#.odima95mj>
- Pinker, Steven. 2005. "Toward a consilient study of Literature". En *The literary animal: Evolution and the nature of narrative*, eds. Jonathan Gottshall & David Sloan, 162-78. Evanston: Northwestern University

- Simmons, Annette. 2006. *The story factor*. Basic Books
- 2015. "Understanding the emotional power of stories". *Communication World Magazin* 8 ene. <http://cw.iabc.com/2015/08/05/understanding-emotional-power-stories/>
- Voss, Georgina, Tobias Revell & Justin Pickard. 2015. "Speculative design and the future of an ageing population, Report 2 : Techniques, 2 July". London: Government Office for Science. [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/441876/speculative-design-workshop-techniques.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/441876/speculative-design-workshop-techniques.pdf)
- Walley, Christine J. 2015. "Transmedia as experimental ethnography: The Exit Zero Project, deindustrialization, and the politics of nostalgia". *American Ethnologist* 42(4): 624–39. <http://doi.org/10.1111/amet.12160>
- Weiler, Lance. 2015. "Sherlock Holmes & the Internet of Things". *LanceWeiler.com* [web personal del autor], 2 sept. <http://www.lanceweiler.com/portfolio/sherlock-holmes-the-internet-of-things/>

## Notas

- <sup>1</sup> Si se quiere profundizar en el modo en el que ámbitos como la industria del entretenimiento instrumentaliza la narración, ver <http://vicenteluis mora.blogspot.com.es/2015/06/por-que-llamar-las-series-arte-cuando.html>
- <sup>2</sup> <http://scalar.usc.edu/works/civic-imagination-1/index>
- <sup>3</sup> Dado que la parte del proyecto que explora la narración colaborativa es el sitio web, centraré mi análisis en este fragmento en lugar de la totalidad de la investigación.
- <sup>4</sup> Aquí puede leerse una crónica del taller que se llevó a cabo en Barcelona: <https://medium.com/@AndreuBelsunces/la-narraci%C3%B3n-como-espacio-experimental-y-colaborativo-5eeb20818083#.rdq6qpru0>
- <sup>5</sup> <http://www.annacarreras.com/eng/sherlock-holmes-internet-of-things-barcelona/>
- <sup>6</sup> Para más información sobre el desarrollo de esta experiencia: <http://www.coboi.cat/ca/blog/2016/co-creem-la-comunitat-coboi-volum-1/> y <http://www.coboi.cat/ca/blog/2016/ima-ginant-col%2%b7laborativament-el-futur-de-coboi/>
- <sup>7</sup> El siguiente artículo sirvió de referencia para construir el mundo narrativo: [http://cultura.elpais.com/cultura/2016/03/22/actualidad/1458658689\\_027272.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2016/03/22/actualidad/1458658689_027272.html)

---

(Artículo recibido 12-09-16; aceptado 08-12-16)