

MÉTODOS Y PROCESOS DE LAS NARRATIVAS DIGITALES COLABORATIVAS: APLICACIÓN A DOS COMUNIDADES COSTERAS

Juan Freire¹, Karla Brunet²

E-mail: jfreire@udc.es, karlab@ufba.br

Recibido: 13/09/2010

Aceptado: 11/10/2010

Vol. 1 N° 3 AÑO: 2 Páginas: 77 - 85

Palabras Clave

Narrativas Digitales, Proyectos, Software Libre, Comunidades Costeras.

Resumen

Este artículo presenta una experimentación artística para la creación de narrativas digitales relacionadas con cuestiones ecológicas en dos comunidades costeras. Estos casos de estudio derivados del proyecto “Narrativas digitales para la participación comunitaria en la gestión de ecosistemas costeros” se llevaron a cabo en las comunidades de Garapúa (Cairu) y Aguiño, localidades costeras de

1Universidade da Coruña y EOI Escuela de Organización Industrial (Madrid), España, Facultad de Ciencias, Rúa da Fraga 10, 15008 A Coruña, España

2 Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, PAF III - Rua Barão de Jeremoabo, s/n - Campus Universitário de Ondina 40170-115, Salvador- BA, Brasil

Brasil (Bahía) y España (Galicia), respectivamente. En ambos lugares, los jóvenes locales desarrollaron narrativas colaborativas de sus territorios utilizando una combinación de tecnologías y medios como: GPS, videos, fotos, audio, textos y mapas. Estas narrativas se construyeron en talleres facilitados por un equipo de artistas, científicos y educadores locales, y se plantearon como una oportunidad para el desarrollo de competencias digitales y de una preocupación por su medio ambiente. Estas experiencias piloto permitieron definir, diseñar y evaluar métodos y tecnologías para el desarrollo de un proceso colaborativo y un caja de herramientas de métodos abiertos y software libre que facilite futuros proyectos en otros contextos.

Abstract

This paper presents an artistic experimentation for the creation of digital narratives dealing with ecological issues in two coastal communities. These case studies from the project “Digital Narratives for community participation on coastal ecosystem management” involved the communities of Garapúa (Cairu) and Aguiño, coastal places located in Brazil (Bahía) and in Spain (Galicia), respectively. In both places, local teenagers developed collaborative narratives of their territories using a combination of technologies and media such as: GPS, videos, photos, audio, texts and mapping. These narratives were constructed on workshops facilitated by a team of artists, scientists and local educators, constituting an opportunity for development of digital literacies and awareness of their environment. These pilot experiences allowed to define, design and test methods and technologies for the development of a collaborative framework and a toolbox of open methods and free software to facilitate future projects in other contexts.

Keywords: art, ecology, digital narratives, collaboration, territory

Justificación

Se presenta aquí un proceso de experimentación artística para la creación de narrativas digitales colaborativas sobre los aspectos ecológicos, culturales y socioeconómicos de dos comunidades costeras. El proyecto “Narrativas digitales para la participación comunitaria en la gestión de ecosistemas costeros” se desarrolló en las comunidades de Garapúa (Cairu) y Aguiño, localidades costeras situadas en Brasil (Bahía) y España (Galicia), respectivamente. Ambas comunidades son representativas de la diversidad de condiciones culturales y socioeconómicas que caracterizan las poblaciones costeras de pescadores en España y Brasil. Garapúa continua siendo una pequeña localidad casi aislada de los asentamientos humanos próximos y donde persiste un fuerte sentimiento de pertenencia. Por el contrario, Aguiño ha experimentado un desarrollo urbano muy importante en los últimos años, convirtiéndose hoy en día en parte de un gran asentamiento costero difuso que combina

características rurales y urbanas. En esta localidad española, los habitantes están menos vinculados a su lugar y participan en redes sociales más amplias. Es de esperar que estas diferencias socio-culturales se reflejen en la visión que cada comunidad tiene de sí misma y de su territorio.

El presente proyecto se centra en la idea de que los medios digitales pueden permitir a las comunidades costeras desarrollar sus propias narrativas acerca de su vida y territorio, y especialmente acerca de su uso de los ecosistemas costeros. Este proceso puede ser especialmente importante para promover mecanismos de cohesión comunitaria y empoderar a los grupos de usuarios permitiendo una participación más activa en la co-gestión de sus territorios, junto con científicos, gestores públicos, políticos y otros actores (como organizaciones no gubernamentales, el sector turístico, las empresas dedicadas a la acuicultura, el sector de comercialización de productos pesqueros ...).

Objetivos

Nuestro principal objetivo es desarrollar un proyecto piloto donde se integran, ensayan y mejoran métodos y tecnologías para la construcción colaborativa de narrativas digitales. Se está diseñando una “caja de herramientas” de métodos abiertos y software libre que pueda ser utilizada en el futuro en otros proyectos. Esta aproximación se testó en dos comunidades costeras con talleres para la construcción de estas narrativas digitales donde se adaptaron las metodologías a las necesidades y competencias de los habitantes de la zona costera de forma que ellos mismos pudiesen registrar contenidos audiovisuales de modo colaborativo.

El proceso está siendo documentado por completo³ y se están creando plataformas digitales para publicar estas narrativas. El proyecto funciona bajo un enfoque de “código abierto”: se prioriza el uso de software libre ya existente y se están desarrollando también nuevas piezas o modificaciones de software para completar nuestra caja de herramientas. Nuestro objetivo es hacer que estos métodos y protocolos sean de fácil acceso y uso y estén accesibles a cualquier grupo o colectivo que desee desarrollar talleres similares.

Un objetivo complementario de este proyecto es promover la reflexión y la acción acerca de la identidad y problemas de la comunidad y su territorio. Para ello se están desarrollando nuevos encuentros en cada comunidad donde se presentan (mediante exposiciones) y debaten los resultados de los talleres de producción de forma que los miembros de la comunidad puedan conocer, discutir y comparar sus narrativas con las de la otra localidad.

³ Principalmente en el sitio del proyecto: <http://ecoarte.info/narrativas/>

Beneficiarios

Los talleres para la construcción de narrativas digitales se celebraron en Abril de 2010 en Garapúa y en Julio de 2010 en Aguiño. En cada comunidad participó activamente un socio local que colaboró en la selección de los participantes y en la definición final de los objetivos y en los ajustes de los métodos. En Garapúa trabajamos con la Casa Familiar do Mar, una institución no gubernamental dedicada a la educación profesional de jóvenes. Su trabajo tiene un fuerte componente experimental y un gran interés en el desarrollo de competencias relacionadas con emprendimientos focalizados en proyectos locales. En Aguiño los participantes estudiaban en una escuela pública de secundaria con un sistema de educación reglado. Nuestros socios en este caso fueron la Asociación de Madres y Padres y la ONG cultural y ambiental de carácter local Sagres.

En ambos lugares, 16 jóvenes trabajaron durante 3 días desarrollando narrativas de sus territorios mediante la combinación de medios como video, fotografía, audio, texto y mapas. Estas narrativas se construyeron en talleres facilitados por un equipo compuesto por artistas, científicos y educadores locales. Comenzamos en cada caso con una breve presentación del proyecto y de cada una de las cuatro secciones temáticas que componían el taller (foto, video, audio y cartografía). A continuación, se formaron grupos de 4 jóvenes que discutieron y planearon las cuestiones que deseaban documentar apoyados por dos instructores.

Desarrollo de los talleres

Cada grupo de jóvenes trabajó utilizando medios específicos durante dos sesiones de medio día de trabajo de campo. De este modo, cada joven tuvo la oportunidad de participar en dos sesiones diferentes, video y audio o fotografía y cartografía. Aunque los grupos se organizaron en función de los medios, se estimuló la colaboración entre los grupos y en la mayoría de los casos esta fue un resultado natural de la dinámica del taller. Los instructores proporcionaron asistencia técnica y facilitaron el trabajo aunque las decisiones sobre los temas a tratar y los lugares a visitar fueron tomadas por los jóvenes. Dos personas del equipo de trabajo se responsabilizaron de la descarga y archivo de todo el material producido. En ambos lugares durante el desarrollo de los talleres se programaron exhibiciones cada noche utilizando los materiales en bruto (videos, imágenes, audios y mapas) y algunas piezas derivadas de las experimentaciones con la edición. Estas exposiciones eran abiertas al público, de modo que cualquiera en la comunidad podría conocer más acerca del proyecto y sobre el trabajo de los adolescentes.

En el sitio web del proyecto se han publicado informes detallados de la metodología y desarrollo de los

talleres. Los videos y audios se han archivado y publicado en Vimeo⁴ y las fotografías en Flickr⁵. Los videos fueron editados con Cinelerra y Kino, las fotos con Gimp y F-Spot, los audios con Audacity y los mapas con sistemas de información geográfica (SIG), inicialmente el software propietario ArcGis y posteriormente una versión simplificada del software libre gvSig, y con Google Earth.

Una comparación de las comunidades y narrativas

La economía de ambas comunidades depende principalmente de la pesca artesanal y, en menor medida, de una actividad turística creciente. Sin embargo, mientras que Garapúa es una pequeña comunidad rural aislada, Aguiño se ha transformado en los últimos años en un pequeño asentamiento urbano altamente conectado. El análisis comparativo de la dinámica de los talleres y de los resultados obtenidos nos permitirá identificar los cambios culturales y socioeconómicos asociados con la urbanización y, como consecuencia, la transformación de las relaciones entre la comunidad y su territorio.

Como una primera aproximación al análisis de contenidos y a la visualización que están siendo desarrollados por el equipo del proyecto, durante los talleres se identificaron colectivamente los grandes temas en que se pueden clasificar los contenidos producidos. En Garapúa se identificaron 6 temáticas principales: 1) turismo y ocio, 2) infraestructuras, 3) actividades económicas (especialmente la pesca), 4) historias de vida, 5) ecosistema, y 6) propiedad de la tierra. Los jóvenes mostraron una fuerte capacidad de pensamiento crítico acerca de sus propias identidades y el resultado de su trabajo representa una descripción precisa y un análisis crítico de la comunidad y su territorio.

En Aguiño, los jóvenes fueron menos críticos y reflexivos al inicio del taller aunque esta actitud se fue modificando a lo largo del proceso. En este sentido, sus narrativas estuvieron más orientadas hacia la documentación de la naturaleza y paisajes que hacia las relaciones humanas y conflictos de su comunidad. Los principales temas que documentaron fueron: 1) paisaje, 2) pesca, y 3) historias de vida e identidad cultural.

Eco-media y visualización de las narrativas

Los medios digitales permiten a las comunidades desarrollar de un modo activo sus propias narrativas acerca de su identidad individual y colectiva, su vida y territorio. Los materiales que constituyen estas narrativas digitales están siendo organizados, analizados y visualizados para facilitar su comunicación

4 <http://vimeo.com/>

5 <http://flickr.com/>

tanto dentro de la comunidad como hacia el exterior. La combinación de etiquetado y visualización puede permitir la representación de información geográfica y conceptual.

En este contexto las narrativas son utilizadas en este proyecto como una herramienta de auto-representación, para la comprensión del espacio y para el debate público. Por tanto, esta experimentación artística proporciona la plataforma cultural interdisciplinaria para el desarrollo de narrativas colaborativas que constituyen una visualización del procomún territorial y de conocimiento permitiendo a los usuarios comprender su propio lugar.

La post-producción incluye tres fases: 1) los contenidos digitales en bruto (videos, fotos, grabaciones de audio y mapas) son chequeados para descartar errores y realizar ediciones mínimas que mejoren su calidad; 2) posteriormente se analiza el contenido y se etiqueta cada pieza utilizando una serie de palabras clave relacionadas con el formato narrativo, el tema, los objetos y las personas; y 3) con esta información se construye una taxonomía de etiquetas que refina la clasificación temática preliminar realizada en cada taller.

A partir de los materiales editados se está desarrollando una base de datos en Delicious⁶ que incluye la identificación de cada contenido (utilizando su url en Vimeo o Flickr) y sus etiquetas. Sobre esta base se realizan los ejercicios de visualización con diferentes herramientas. En estos momentos estamos desarrollando métodos de visualización con el objetivo de construir mapas conceptuales navegables donde los usuarios puedan explorar las narrativas digitales a partir de las etiquetas y sus relaciones. Hemos iniciado una colaboración con Bestiario⁷ para adaptar y utilizar algunas de sus herramientas y, especialmente, Impure⁸ que permite la visualización de etiquetas de Delicious (y de los propios objetos digitales etiquetados) en un entorno dinámico. La visualización de la base de datos de las narrativas digitales permitirá la navegación sobre las relaciones conceptuales entre contenidos basadas en sus etiquetas facilitando la exploración y las múltiples lecturas de los contenidos.

En el caso de los mapas, la información obtenida durante el trabajo de campo como las rutas de GPS, *global positioning system*, y “waypoints” (localizaciones puntuales) se incorporó a un SIG (sistema de información geográfica) y se han creado mapas temáticos preparados para su visualización con Google Earth. Además, se registraron con GPS las rutas de los grupos que trabajaron con video, audio y fotografía para la geo-localización de los materiales producidos. En estos momentos estamos estudiando nuevos métodos para combinar ambos enfoques de visualización, geográfico y conceptual, en un entorno único.

6 <http://delicious.com/>

7 <http://bestiario.org/>

8 <http://www.impure.com/>

Procomún y la gestión de los ecosistemas costeros

Las comunidades costeras que han participado en este proyecto son altamente dependientes de sus territorios y de la diversidad de sus ecosistemas terrestres y marinos. En ambas sus habitantes comparten recursos, identidades y problemas, y por esta razón hemos identificado la aproximación “eco-mediática” como una buena herramienta para generar debates en la comunidad. La emergencia de una problematización y de propuestas de soluciones que surgen de estos debates deberían ayudar al empoderamiento de los miembros de la comunidad incrementando su capacidad para la auto-organización y la acción colectiva. Como consecuencia de estos procesos, la comunidad podría mejorar su capacidad para participar activamente en la co-gestión de sus ecosistemas.

Tradicionalmente la gestión oficial de estos ecosistemas se ha visto limitada por un conocimiento escaso de la ecología local y por la falta de participación de sus habitantes. Los tomadores de decisiones acostumbran a tener el monopolio del conocimiento oficial de territorio, aunque en paralelo la mayor parte de la gestión efectiva, aunque informal, se basa en la comunidad, que trabaja sobre un procomún compartido que es invisible para las instituciones. En este sentido, el conocimiento local podría cubrir la brecha entre el conocimiento oficial y el que es realmente necesario proporcionando eficientemente información básica acerca de los ecosistemas.

Las hipótesis e intuiciones que originaron este proyecto están relacionadas con las relaciones asimétricas entre las comunidades locales (en este caso las comunidades dedicadas a la pesca costera) y las instituciones que gobiernan sus territorios y regulan sus actividades económicas. En este sentido, podemos considerar el proyecto de Narrativas Digitales como un experimento de investigación participativa (“action research”) tal como lo describe Bradbury (2010), que podría ayudar a responder acerca de las siguientes cuestiones:

- ¿Son conscientes las comunidades del procomún que las soporta y configura?
- ¿Permite la visibilidad proporcionada por las narrativas de la comunidad y su territorio comenzar un diálogo crítico dentro de la propia comunidad?
- ¿Se necesita una negociación dentro de la comunidad para definir una visión compartida del futuro, de las estrategias para la interacción con el poder y de los modelos deseables de co- o auto-gestión?
- ¿Es la visibilidad un dispositivo que permite insertar el discurso de la comunidad dentro de la realidad oficial y, en este sentido, incrementa la capacidad de la propia comunidad para participar en la toma de decisiones que afectan a su futuro (reduciendo la asimetría entre los actores que se citaba previamente)?

Las comunidades costeras acostumbran a reclamar derechos sobre los recursos comunes pero suelen olvidar la necesidad de desarrollar mecanismos de auto-gestión. La principal restricción que surge en

muchas ocasiones está relacionada con el hecho de que estos grupos no se identifican a ellos mismos como un colectivo con capacidad para generar gobernanza. En otras ocasiones el proceso discurre en una dirección opuesta de modo que la comunidad reclama la auto-gestión pero los objetos y espacios que deben ser gestionados no están identificados a priori. Narrativas Digitales trabaja simultáneamente con la comunidad y el territorio bajo la hipótesis de que el procomún y la auto-gestión (o, al menos, la co-gestión con las instituciones oficiales) debe ser visualizada, reconocida y sometida a discusión y negociación para hacer realidad el empoderamiento de las comunidades.

Sin embargo estos procesos de constitución de sistemas de auto-gestión tienen que ser forzosamente experimentales dado que involucran el diseño de nuevas instituciones (aunque sean informales) y sistemas de gobernanza. Como ha propuesto Callon (2007), una sociedad tecno-económica produce múltiples comunidades de afectados por el mercado (“residualizadas” o “externalizadas”). La experimentación social para el diseño de instituciones de democracia dialogante son necesarias para su reincorporación a la sociedad.

“... the first [objective] is to establish the list of emergent concerned groups and their problems, even if they are not yet clearly visible (inventory requirement). The second objective is to allow emergent groups – which initially are simply loose clusters of isolated, lost individuals – to express their problems and concerns (expression requirement). This introduces a third objective, which is to provide concerned groups, especially when their uncertainties are strong, with the means to specify their problems, to collect data and launch investigations, and to explore problems and solutions (exploration requirement). The fourth objective is to facilitate the expression of demands, their confrontation and their composition (composition requirement). Lastly, the fifth objective ought to be to organize constant interaction between the debate on demands and interests, on the one hand, and the exploration of problems and the search for solutions, on the other (iteration requirement).

These procedures, when and where they exist, are usually designed to allow for the expression, articulation, discussion and gradual transformation of hitherto unknown expectations and demands. The recognition of emergent identities and the construction of spaces of confrontation are considered as preconditions for solutions of either an economic or a political nature. These procedures favor experiments whose results do not predict the solutions opted for...”

Las comunidades costeras dedicadas a la pesca artesanal son ejemplos de colectivos afectados en el sentido de Callon (2007). Comparten una actividad económica que depende de los ecosistemas, tienen una relación conflictiva con el mercado y no tienen acceso al conocimiento necesario para la gestión de los recursos naturales (lo que limita su capacidad de participación en la toma de decisiones).

Generalmente, el reconocimiento del procomún y la introducción de autonomía aparece como la única

necesidad de estas comunidades de “afectados”. Sin embargo cada comunidad incorpora una diversidad de subjetividades, puntos de vista y objetivos procedente de su propia heterogeneidad como colectivo. Por estas razones se necesita una negociación interna para generar estrategias compartidas. Los diferentes agentes deberían ser identificados y cada uno debería ser capaz de comunicar efectivamente sus puntos de vista y problemas. Además, la información sobre la comunidad y el territorio debe estar disponible para describir de un modo preciso los problemas y explorar potenciales soluciones. Sin embargo, esta información debe codificarse y comunicarse de modo que pueda ser comprendida por todos los usuarios y no solo por los técnicos que trabajan para las instituciones políticas.

Narrativas Digitales trata de comenzar el proceso de visibilización pública de las comunidades y de sus problemas e intereses, codificando y comunicando el conocimiento local en formatos comprensibles por todos los actores involucrados (personas de la comunidad, científicos, gestores, políticos). No es nuestro objetivo definir a priori el modelo de participación y como se debe desarrollar la interacción entre estos agentes. Preferimos hacer visibles los elementos de ensamblaje comunidad-territorio como una plataforma de negociación, primero como un proceso interno (dentro de la comunidad) y en una segunda fase externo (con políticos y gestores que suelen definir las reglas que afectan a la gente y al ecosistema).

El presente proyecto se focaliza solo en algunas de las fases de este proceso complejo con dos objetivos inmediatos: a) desarrollar una caja de herramientas de protocolos, software, hardware y materiales que es forzosamente compleja y fragmentaria; y b) experimentar hasta que punto el concepto de narrativa digital podría ser de utilidad para los procesos de visibilidad y negociación.

Referencias

Callon, M. (2007). “An essay on the growing contribution of economic markets to the proliferation of the social”, *Theory, Culture & Society* **24 (7-8)**:139-63.

Bradbury, H. (2010). “What is good action research? Why the resurgent interest?”, *Action Research* **8(1)**: 93-109.

Agradecimientos

Este proyecto fue financiado parcialmente por el Programa de Cooperación Universitaria e Investigación Científica (Modalidad C: Acción preparatoria) de la AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo) y por una ayuda a la investigación de FAPESB (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia).