

Cuestiones nodales en la creación de una plataforma de Contenido Colaborativo para las Artes Escénicas



CAMEZZANA, María Daniela/ (CICES-IdIHCS-FaHCE-UNLP-CONICET) - Grupo de Estudio del Cuerpo
— danielacamezzana@gmail.com

COPELLO, Constanza/ Festival Danzafuera — conycopello@gmail.com

»

Palabras clave: mediawiki – trabajo colaborativo – artes escénicas

Antes de devenir en una plataforma de Contenido Colaborativo sobre las Artes Escénicas titulada NODOS, el proyecto fue presentado públicamente como *la primera edición del Catálogo Anual de Artes Escénicas de la ciudad de La Plata* impulsado por el grupo de Estudio sobre el Cuerpo (GEC- UNLP) en febrero de 2014. Para la confección del mismo, se lanzó una convocatoria abierta que fue enviada a un mailing del grupo, también la subieron al blog¹, al compartieron en las redes sociales y luego fue replicada por agendas dedicadas a la difusión de actividades vinculadas a las artes escénicas. Sin embargo, la publicación nunca llegó a imprenta a pesar de haber obtenido una respuesta positiva de la comunidad.

En la fundamentación de la solicitud, el GEC caracterizaba la extensa producción de las artes escénicas como “un fenómeno de relevancia social, cultural y artística, digno de ser relevado, documentado, difundido, promovido e investigado”². Para lo cual habían diseñado un instrumento de recolección de información - unas fichas en word que contenía preguntas técnicas y otras sobre

¹ La versión original de la convocatoria se puede leer online en <http://grupodeestudiosobrecuerpo.blogspot.com.ar/search?q=cat%C3%A1logo>.

² Fragmento del texto de la convocatoria. Disponible en <http://grupodeestudiosobrecuerpo.blogspot.com.ar/search?q=cat%C3%A1logo>.

los procesos creativos- en busca de conformar una base de datos exhaustiva que permitiera obtener datos cualitativos y cuantitativos para futuras investigaciones³. Pero al mismo tiempo, a largo plazo apuntaban a crear “un archivo que vaya ampliándose año tras año” posibilitando “la generación de vínculos y redes de intercambio entre grupos y artistas con inquietudes o trayectorias afines”.

A partir del análisis de un corpus inicial de 120 fichas, evidenció que los tiempos de recopilación de la información, edición y publicación provocaban que la información de las obras quedaría desactualizada en relación a modificaciones que se realizaban en las mismas y que las investigadoras conocían por su trabajo de campo. Mientras que otras que eran conocidas en el circuito por algún motivo (permanencia en cartel, estreno reciente, etc.) no aparecían en el registro porque no habían llegado a enviar las fichas en el plazo establecido.

En este sentido, una de las integrantes del grupo, la doctora en antropología Mariana Del Mármol relata:

“Nos dimos cuenta que esa gran cantidad representaba un porcentaje pequeño en comparación a los que se hacía y estrenaba en la ciudad. Encima la información que teníamos iba quedando desactualizada por los tiempos que implicaba la gestión de los recursos para su impresión. Entonces hasta que lográramos instalar la idea del catálogo iba a pasar mucho tiempo y muchas ediciones muy incompletas”⁴.

El tiempo aparece como un problema tanto en relación a la administración de recursos, pero también como una categoría que se redefine en el marco de los nuevos modos de circulación del arte en las redes online y su correlato con la gestión offline. (Porta; 2015)

A raíz de la discusión sobre este punto, se comenzó a pensar la posibilidad de diseñar un soporte digital que garantice el acceso permanente de los interesados a la información que suministran para la actualización y la posibilidad de establecer relaciones o cruces entre los datos incorporados a esa plataforma. Comenzó a gestarse dentro del equipo impulsor, la necesidad de un grado de *interactividad* que no se limitaba a las inquietudes puntuales de las investigaciones en curso, sino que a futuro permitiera otras formas de navegación aún no imaginadas.

Durante una charla sobre el surgimiento del catálogo, una de las investigadoras recordó que empezaron a imaginar el proyecto a partir de una publicación sobre performances que incluía entre

³ La preocupación por la falta de fuentes y archivos que reúnan y sistematizan información sobre diversas prácticas artísticas de la ciudad de La Plata, aparece en los trabajos de investigación como una problemática para dar cuenta la “escala” de la escena en la que se sitúan. En este sentido, en su tesis doctoral, Mariana del Mármol menciona explícitamente como el puntapié del trabajo de campo la construcción de un “mapa del teatro platense”: “así fue como comencé a realizar una cartografía del campo teatral platense en la que fui ubicando teatros, salas, bares, casas y centros culturales; escuelas, talleres, clases y seminarios; instituciones, agrupaciones, asociaciones y agremiaciones; contratos, ayudas, subsidios y premios; temporadas, funciones, ciclos, festivales y, sobre todo, grupos, una gran cantidad de grupos”.

⁴ Entrevista realizada por Marcos Clavellino en el programa de radio *Radiofotos*. FM 107.5 Radio Universidad. 24 de septiembre de 2016.

sus claves de búsqueda un *índice onomástico*. En ese sentido, Del Mármol apunta: “No sólo podías buscar las obras de forma individual, también podías saber en qué trabajos había participado o era mencionada una persona” destacando como interesante la posibilidad de alterar el orden lineal de lectura propuesta por el catálogo.

¿Ahora de qué hablamos cuando hablamos de *interactividad*? En el marco de la presentación del seminario de *Arte y Tecnología*, la profesora Lila Pagola propone esa pregunta para reponer otros sentidos preexistentes más allá de los soportes digitales que hacen evidente esta experiencia. Entonces, sostiene que “(La *interactividad*) es la posibilidad del receptor de manipular y modificar directamente su experiencia con los medios. En esa línea, un diccionario es primitivamente interactivo, pero lo es en mayor medida que ver una película en una sala de cine”⁵.

En la misma línea, la experiencia de búsqueda a través del *índice onomástico* que aparece como un punto de inflexión y objetivo del catálogo presupone un grado básico de interactividad que al ser repensado y problematizado presentó la adecuación de un soporte digital a las expectativas. Porque como sostiene Pagola (2008), si bien no es una forma de vinculación excluyente de los soportes digitales, es específica a ellos y resultan un soporte adecuado para esta puesta en relación propia de la “cultura del hipervínculo”.

En los últimos años, las tecnologías digitales de comunicación han provocado una transformación en las prácticas, la producción de bienes simbólicos, los modos de estar juntos, de construir comunidad y redes de pertenencia. Es por esto que retomando los aportes de los estudios en el campo de la comunicación/cultura y los estudios culturales en América Latina desarrollados por Martín-Barbero, Orozco, Canclini, entre otros, es posible problematizar:

“cómo el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse estructuralmente en nuevos modos de percepción y de lenguaje; en nuevas sensibilidades y escrituras; en deslocalización de conocimientos e instituciones del saber; en el emborronamiento de las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, naturaleza y artificio, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana (Martín-Barbero, 1998 y 2003)”⁶.

Vale aclarar que, si bien las redes sociales son formas muy antiguas de organización, al convertirse en *redes de información* se han tornado en una forma flexible y de gran adaptabilidad en diálogo con un entorno que cambia a toda velocidad. (Castells, 2001). Entonces estos nuevos espacios de intercambio y relación deben ser pensados desde su singularidad, pero también en tensión con otros ámbitos de participación que no se agotan ni se reducen a lo digital. Es preciso establecer una combinación entre los espacios de lo online y de lo offline que no pueden pensarse

⁵ PAGOLA, L. (2008) *Apuntes del seminario Arte y Tecnología*. Maestría en Procesos educativos mediados por tecnología. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

⁶ RUEDA ORTIZ, R. (2008) *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. Colombia: Universidad Central.

como separados, sino como un continuo que atraviesa nuestras cotidianidades. (Racioppe, 2008)

En este sentido, como se señala en la introducción del anuario de investigaciones titulado *Gestión online/offline del arte. La industria de la música en un contexto de convergencia*, Jenkins plantea tres ejes fundamentales para pensar el presente escenario: la convergencia⁷ mediática, la cultura participativa y la inteligencia colectiva:

(...) la convergencia representa un cambio cultural toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.

(...) la cultura participativa contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo

(...) la “inteligencia colectiva”, un término acuñado por el teórico cibernético francés Pierre Lévy. Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. (Jenkins; 2008: 15)

Las tecnologías digitales e Internet -como la figura que reúne esas redes que se han incorporado a la vida cotidiana de miles de usuarios - permiten la proliferación y circulación de contenidos aparentemente sin límites con un carácter imposible de agotar. Así lo *digital* se configura en una doble acepción: como un posible reservorio para la conservación de los bienes simbólicos culturales, por un lado, y al mismo tiempo, como una herramienta accesible para modificar y transformar el conocimiento “horizontalmente”.

En este punto, Martín Barbero sostiene que lo que se produce es:

“un cambio de sensorium, un cambio de la sensibilidad colectiva, de los modos de percibir el espacio, el tiempo, lo próximo, lo lejano; lo viejo, lo nuevo, que yo relaciono mucho con la idea que tuvo Gramsci de la crisis. (...) Este crecimiento del sentido de lo igual en el mundo que habla Walter Benjamín, encuentra ahora una pequeña figura en esta riqueza, que hace posible Internet; pero es una figura, no es la tecnología. Es la posibilidad de que lo mejor que ha producido el ser humano en todos los ámbitos deje de ser de unos pocos, deje de ser de los que saben escribir, deje de ser de los que saben pintar...para ser un derecho de todos”⁸.

A la vez, el autor señala el impacto que este nuevo *sensorium* ha tenido en la práctica artística a partir de una experiencia que tuvo con su hijo que, si bien puede juzgarse anecdótica, resulta sumamente gráfica para pensar por ejemplo las experiencias de *Net-art*:

“Mi hijo, que es matemático y artista, me dice: ¿tú no sabes que hay millones de artistas, no de los que ponen sus obras en la página web, sino que hacen arte en la web y con la web, que le quitan el 80% del peso a sus

⁷ PORTA, P. (2008) *Gestión online/offline del arte. La industria de la música en un contexto de convergencia*. Anuario de investigaciones, Vol. 11, N.º 1, pp. 122-140. Noviembre 2015. ISSN 2408-3992. La Plata: FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

⁸ MARTÍN BARBERO, J. (2009) “*Todo lo que sabemos lo sabemos entre todos*” en Cubadebate.com

imágenes porque si no la mayoría no las podría abrir? Es para que la gente pueda entrar en ellas, porque lo que quieren los artistas que trabajan en la red es que el que pase deje sus huellas en la red, actúe, porque es un juego. Se trata de que el que lee escribe. El artista renuncia a la calidad de imagen para que mucha gente pueda hacerlo con él. Cuando mi hijo me dijo esto, yo me quedé pensando en una frase, que yo no sé si ustedes conocen, que en mi vida ha sido clave: cuando Juan de Mairena (Antonio Machado leyendo en prosa) cuenta que un campesino andaluz, analfabeto, le dijo: “todo lo que sabemos lo sabemos entre todos”. Esto es la comunicación hoy y esta inteligencia colectiva de que empezamos a hablar, que es verdad. Todo lo que sabemos lo sabemos entre todos. Aquí cambia, este es el sentido del ecosistema.”

Este tipo de prácticas artísticas a las que Barbero hace alusión, denominadas *Net-Art*, irrumpieron en los '90 en la Argentina vinculado al alcance masivo del CD-ROM y las redes informáticas (Alonso, 2011).

“Con ellos aparece por primera vez la posibilidad de restituir a las obras multimedia una de sus características más esenciales: la interactividad (...) Enfrentado a un conjunto de elecciones variables, la opción del navegante se traduce en la actualización de una de las múltiples posibilidades previstas en el programa. Esa configuración momentánea, no posee un valor privilegiado en relación al resto de las posibles opciones. Su manifestación constituye una de las múltiples voces de este medio polifónico en el que, según Claudia Giannetti, “la polifonía (o hipertextualidad) del discurso relativiza la autonomía del autor y de la obra”⁹.

Ahora sin centrarse específicamente en experiencias artísticas que hacen de la virtualidad su materia, otros autores como Mendolicchio Bashiron (2012) sostienen que existe un *nuevo obrar artístico* en el que conexión, creación y difusión son entonces tres pasajes claves.

“Las herramientas tecnológicas que tenemos a disposición son cada vez más y aumentan y se desarrollan a una velocidad impresionante. Los lenguajes del arte y de la cultura no quedan aislados de estos mecanismos, sino que incluyen y emplean en sus múltiples formas de expresión a los nuevos medios. Las Redes críticas y creativas se expanden; las posibilidades de reflexión y de investigación se multiplican y encuentran así nuevos estímulos y nuevos horizontes. El potencial conectivo de las Redes y el papel que juegan el arte y la cultura en los actuales procesos comunicativos, se convierten en una importante y valiosa materia a investigar”¹⁰

Además, propone que existe una estrecha relación entre *arte, información y comunicación* que encuentra en la *conectividad* ciertas potencialidades como la de establecer contactos sin fronteras o límites temporales.

“Más que la localización, importan las redes. Aún el cuerpo sentado atraviesa fronteras (...) Para los internautas, las fronteras entre épocas y niveles educativos se desdibujan. Si bien en la web sigue habiendo brechas, tanto en los modos de acceso como en la amplitud y heterogeneidad de repertorios a los que llegan distintos sectores, al navegar o googlear textos e imágenes de épocas diversas la cultura de los vecinos y los

⁹ ALONSO, R. (2001) *La balada del navegante*. Publicado en: Jorge La Ferla (ed). De la Pantalla al Arte Transgénico. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000 y Muestra Internacional de Arte Participativo On-line y Off-line (cat.). Oviedo: Cajastur. Disponible online en <http://www.cubadebate.cu/opinion/2009/11/10/todo-lo-que-sabemos-lo-sabemos-entre-todos/#.WBkLdC3hCM8>

¹⁰ MENDOLICCHIO BASHIRON, H. (2012) *Redes y Nodos*. El poder conectivo de la Cultura. Disponible online en <http://interartive.org/2012/10/redes-y-nodos/>.

alejados se vuelve asombrosamente accesible. Se “familiarizan”¹¹.

De este modo, la web 2.0 puede pensarse como un espacio de producción más colaborativo y las experiencias wikis como plataformas para nuevas formas de socialización y participación.

› ***Trazar un mapa semántico: proceso de construcción de NODOS como plataforma***

Como se mencionó anteriormente, el pasaje del *Catálogo Anual de Artes Escénicas de la ciudad de La Plata* al formato mediawiki -una plataforma interactiva y de contenido colaborativo- devino de la necesidad de actualización constante. En la idea original, la información se conservaba de forma estática e inamovible, disponible sólo a modo de archivo de consulta para quienes necesitarán un dato determinado, de un tiempo específico.

En segunda instancia, la posibilidad de transformar ese catálogo papel en una página web dinámica tampoco respondía completamente a la celeridad con la que los integrantes de la comunidad producen, modifican y publican información sobre las obras. Al mismo tiempo que en términos de gestión, resultaba difícil garantizar la sostenibilidad del proyecto teniendo en cuenta la cantidad de integrantes del grupo que impulsan la propuesta.

De este diagnóstico, decantó la idea de la construcción de una mediawiki que se caracteriza por facilitar el trabajo colectivo, colaborativo y abierto, una vez lanzada es manejada por la misma comunidad interesada (en este caso, las artes escénicas) y en la que la actualización constante de la información se asume como un compromiso de los participantes quienes establecerán en el uso distintos grados de apropiación y regulación del contenido.

A partir de este objetivo, el grupo impulsor se conformó entre miembros del *Grupo de Estudios sobre el Cuerpo* (GEC), el *Laboratorio de Investigación y Formación de Informática Avanzada* (LIFIA), artistas de la ciudad de La Plata y alumnos de diferentes niveles de la Carrera de Informática de la Facultad de Informática de la UNLP en el marco de un proyecto de extensión. Eligiendo trabajar de forma transdisciplinaria para conformar un corpus de conocimiento colectivo, a partir del interés y aporte de cada una de las partes, sus saberes disciplinares, trayectorias y experiencias en relación a la temática.

En primer término, el equipo se abocó a la confección de un análisis de los comportamientos de la comunidad de las Artes Escénicas platenses tomando de base el corpus de información recolectado a partir de las fichas. Si bien cada una intentaba dar cuenta de una obra como unidad;

¹¹ CANCLINI, N. (2009) *Lectores, espectadores, internautas*. Ed. Gedisa. España.

muchos de los artistas son partícipes de varias creaciones al mismo tiempo, en diferentes roles y realizan su actividad en varios espacios, grupos y festivales. Esta primera aproximación puso en relieve la necesidad de pensar el circuito como un entramado o una red donde conviven diferentes acciones y actores en simultáneo.

A partir de ese momento, el objetivo fue encontrar un formato que se adecue a esta característica de la comunidad para poder visualizar el trabajo en red, sus modificaciones y que a su vez, luego sirva de plataforma para crear nuevos vínculos. Sin embargo, fue necesario crear al menos *categorías* estables y congruentes desde las cuales establecer relaciones semánticas que conforman la mediawiki. Para esto se reflexionó y respetó los acuerdos de la comunidad a la hora de definir ciertas cuestiones centrales de la actividad, sólo por dar un ejemplo, el carácter contenedor del término *Obras* para llamar a distintos tipos de trabajos escénicos.

Finalmente, se establecieron cinco categorías generales teniendo en cuenta dentro de cada una estas sub-categorías o formas de nombrarse:

- OBRAS: creaciones concretas que encuentran formas diversas de ser mostradas y/o nombradas por diferentes artistas.
- PERSONAS: artistas que trabajan o se vinculan directamente con la actividad de artes escénicas, cualquiera sea su disciplina específica.
- GRUPOS: grupos de personas que trabajan en colectivo, ya sea para la construcción de una obra, gestión de un espacio o un evento.
- ESPACIOS: locaciones donde se desarrollan las actividades culturales. Pueden ser teatros convencionales y espacio no convencionales donde ocasionalmente se realiza una actividad escénica. Por ejemplo: la calle.
- EVENTOS Y FESTIVALES: encuentros que suelen nuclear en un tiempo y espacio determinadas obras, artistas y/o grupos.

Para describir un acontecimiento escénico es preciso poner en juego una serie de estas categorías y establecer relaciones entre ellas. Así es que, por ejemplo, una obra (OBRA) determinada es realizada por un grupo (GRUPO) de artistas (PERSONAS), se presenta en un espacio (ESPACIO) determinado, dentro del marco de un festival (EVENTOS Y FESTIVALES). Pero en ese mismo espacio (ESPACIO), puede que suceden otros ciclos o temporadas de otras propuestas (OBRAS) con otros artistas (PERSONAS) que tienen sus propios lugares (ESPACIOS) o grupos (GRUPOS). Así, se multiplica la cantidad de cargas posibles que un usuario puede hacer incluso sobre un sólo trabajo/obra.

Este tipo de procesamiento de la información de la actividad resultaría demasiado extensa e inabarcable de contener en un formato convencional de archivo. En cambio, NODOS desde su concepción parte de la premisa de la transformación y el carácter relacional de la información que va a alojar pensando más en cómo diseñar una experiencia para el usuario que resulte accesible y similar a las redes de trabajo a las que pertenece.

Para esto se confeccionó un mapa semántico con diferentes jerarquías y relaciones intentando reconocer los elementos comprendidos en cada categoría. En un principio, se establecieron las *propiedades* intentando pormenorizar al máximo cada porción de la información para habilitar búsquedas combinadas. Por ejemplo, obras por fecha de estreno. Luego, se desarrollaron *plantillas* que convierten los datos en semántica real para definir el contenido de cada página.

A su vez, se pensaron *formularios* para que el usuario tenga una guía de la información que puede suministrar y sea sencilla la carga. También se determinó que no todos los campos sean obligatorios y algunos queden abiertos para texto libre. En este punto, la decisión del equipo impulsor fue perder precisión, pero conservar las formas de autopercepción y expresión de los usuarios para poder observar la singularidad de cada proceso creativo.

Por ejemplo, se permite que la persona en la descripción de la actividad que desarrolla elija varias posibilidades, pero se estableció una lista desplegable para garantizar una búsqueda por estas categorías declaradas. Sin esta *lista finita* de formas de participación, no se podría implementar a futuro un listado de “Iluminadores”, “Bailarines”, “Directores”, etc. Pero en las respuestas sobre la motivación del proceso creativo - en las que la singularidad y las formas de narrar la experiencia hacen la diferencia- se optó por *campos abiertos* para que cada usuario pueda completar su información de la manera que desee. Incluso puede agregar imágenes en lugares que establezca para darle un efecto personal según su propio criterio estético.

Como “lectores” de la información, cada miembro puede realizar mediante click en links un camino específico y particular según los propios intereses de cada visitante sin perder de vista qué tipo de información está consultando a partir del uso de colores específicos en los templates para cada *categoría*. En este sentido, NODOS no presenta una novedad al usuario ya habituado como menciona Rodrigo Alonso a utilizar los hipervínculos a modo de viaje.

“Las redes informáticas son fundamentalmente espacios interconectados. Un link lleva a otro y todo icono puede ser el ingreso a un espacio impensado o la proyección hacia una nueva travesía ciberespacial. Navegar es internarse en un universo de migraciones permanentes, de carácter expansivo e imposible de agotar. La red es un espacio para “dejarse llevar”, la ocasión de un viaje sin rumbo por tierras inconsistentes, con la seguridad del ingreso y la salida, pero la incerteza del recorrido entre ambos extremos”¹².

¹² ALONSO, R.(2001) La Balada del Navegante. Apuntes para una Estética de los Soportes Digitales. Publicado en:

Pero si se propone una nueva herramienta a través de las búsquedas mediante las cuales es posible ver como listas el contenido del mismo tipo: se pueden buscar el término OBRAS y aparecen todas las propuestas cargadas hasta el momento. Actualmente, el equipo impulsor está trabajando también en variables específicas que ciñan los resultados como “obras estrenadas en 2013”, “directores de teatro”, “espacios teatrales especializados en circo”, etc.

En términos generales, el contenido de NODOS es libre¹³: cualquiera puede usarlo y editarlo, no hay páginas personales ni perfiles privados. Los usuarios registrados pueden editar lo todo lo que está cargado incluso en la página de inicio, las páginas de ayuda, las preguntas frecuentes, etc. a conciencia que por defecto cada movimiento que se realiza queda asociado a una cuenta. El objetivo es que la misma comunidad vaya camino a auto-regulación de la plataforma y sea protagonista de la creación, construcción, crecimiento de la red.

En el mismo sentido, la calidad de la información de NODOS dependerá de la comunidad y en los casos que se consigne información no verdadera será la misma comunidad la que cambie lo que sea preciso o denuncie al usuario que no respete las pautas de respeto y cuidado mutuo. Sí se establece en el *Pacto de convivencia*¹⁴ que se dará tratamiento especial a los casos de hostigamiento, acoso, amenazas, acecho, publicidad (spam) o vandalismo para evitar daños a los participantes de la comunidad.

Por último, el equipo impulsor sometió a debate qué identidad visual debía tener la plataforma pensando desde “camuflar” la mediawiki para que pareciera otro tipo de sitio hasta la posibilidad de respetar la configuración por defecto y se resolvió “customizar” algunos detalles que no variarían la funcionalidad ni la identidad general que remite al ejemplo más popular, Wikipedia pero garantizando desde la tipografía, tamaño, etc. una posible lectura de largo aliento.

› ***Camino a la construcción de una comunidad: algunas conclusiones preliminares***

Después de más de un año de elaboración y corrección, la plataforma se subió en septiembre del 2016 para comenzar a probar la funcionalidad, recibir opiniones de actores claves de la escena, testear problemas y repensar algunas de las decisiones. En este sentido, el primer desafío que se presentó es la necesidad de comprender la conformación de una comunidad

Jorge La Ferla (ed). De la Pantalla al Arte Transgénico. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000 y Muestra Internacional de Arte Participativo On-line y Off-line (cat.). Oviedo: Cajastur, 2001.

¹³ El conocimiento compartido en NODOS está bajo una licencia de cultura libre Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 Internacional ("CC BY-SA"), según lo establecido en el apartado 5 de los Términos de uso y condiciones.

¹⁴ Ver http://plataformanodos.org/index.php/Nodos:Pol%C3%ADtica_de_privacidad

colaborativa combinando acciones en los espacios online y los offline. Como dice (Racioppe, 2008): “no pueden pensarse como separados, sino como un continuo que atraviesa nuestras cotidianidades”.

Por un lado, aparecieron puntos de tensión entre las prácticas de difusión y circulación de contenidos que el circuito venía practicando y algunas nociones que implica la pertenencia a una comunidad colaborativa. El principal ejemplo de esto es la “propiedad” o “potestad” sobre la información de una obra que en NODOS no necesariamente es de quienes la realizan. Por ende, será fundamental lograr transmitir que la propuesta no borra la autoría sobre la creación sino sobre lo que se dice de ella.

También se percibieron otros focos a problematizar:

- La plataforma se basa en la percepción que los participantes tengan de sí y no hay editores “calificados” que constante esa información.
- Permite preservar el registro de la experiencia, pero no invalida ni sustituye el carácter efímero de las artes escénicas.
- Por el momento, la carga se alimenta de la necesidad de difundir un estreno o función. Pero a futuro NODOS busca superar la lógica de lo eventual para convertirse en una forma de “estar online”.
- Falta indagar aún más en qué tipo de búsquedas de información son importantes para los artistas, más allá de los gestores e investigadores.
- Crear páginas de desambiguación para evitar conflictos en torno a versiones de una obra, etc.

Al mismo tiempo, a partir de la utilización de la plataforma y al conocer las inquietudes de los usuarios, se puso de manifiesto que el alcance de NODOS no se limita a la ciudad de origen o a un circuito local. Si bien el proyecto fue realizado en La Plata y el objetivo es poder ser una fuente consultada de esta localidad, no hay forma de limitar su posible expansión. Esto lejos de ser un problema, representa una potencialidad para la plataforma que podrá dar cuenta de la movilidad de los artistas, sus obras y la participación en experiencias puntuales tales como residencias o festivales como parte de las prácticas frecuentes y las trayectorias biográficas de los sujetos que participan en la comunidad.

› **Bibliografía**

Alonso, R. (2001) *La balada del navegante*. Publicado en: Jorge La Ferla (ed). De la Pantalla al Arte Transgénico. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000 y Muestra Internacional de Arte Participativo On-line y Off-line (cat.). Oviedo: Cajastur. Disponible online en <http://www.cubadebate.cu/opinion/2009/11/10/todo-lo-que-sabemos-lo-sabemos-entre-todos/#.WBkLdC3hCM8>

Canclini, N. (2009) *Lectores, espectadores, internautas*. Ed. Gedisa. España.

Del mármol, M. (2016) *Una corporalidad expandida. Cuerpo y afectividad en la formación de los actores y las actrices en el circuito teatral independiente de la ciudad de La Plata*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía de la Universidad de Buenos aires.

Martín Barbero, J. (2009) “*Todo lo que sabemos lo sabemos entre todos*” en Cubadebate.com. 10/11/2009. <http://www.cubadebate.cu/opinion/2009/11/10/todo-lo-que-sabemos-lo-sabemos-entre-todos/#.WBkLdC3hCM8>

Mendolicchio Bashiron, H. (2012) *Redes y Nodos. El poder conectivo de la Cultura*. Interartive.org. Octubre de 2012. Disponible online en <http://interartive.org/2012/10/redes-y-nodos/>.

Pagola, L. (2008) *Apuntes del seminario Arte y Tecnología*. Maestría en Procesos educativos mediados por tecnología. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

Porta, P.; Rotouno, C.; Irimia, R. y Racioppe, B. (2015) *Anuario de investigaciones*, Vol. 11, N.º 1, pp. 122-140. ISSN 2408-3992. <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/anuario>. La Plata: FPyCS | Universidad Nacional de La Plata.

Rueda Ortiz, R. (2008) *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. Colombia: Universidad Central.