

# **Del paradigma de la animación sociocultural al paradigma de la ciberanimación**

**Mario Viché González**

La generalización del impacto de las nuevas tecnologías digitales afecta a los individuos y las comunidades sociales de tal manera que podemos hablar de un nuevo paradigma para la acción sociocultural y, como consecuencia, de una práctica diferenciada y específica, la de la ciberanimación.

El cambio de paradigma que ha provocado una evolución radical en la acción y la intervención sociocultural es el que vamos a analizar a través del presente artículo. Para ello vamos a fijar nuestra atención en la evolución de factores tales como: coordenadas espacio temporales para la intervención, tecnologías empleadas, génesis y legitimación de la acción sociocultural, las identidades proyectadas sobre cada uno de los paradigmas, dinámicas para la participación, finalidades de los procesos y proyectos, estructuras y procesos de comunicación sobre los que se fundamentan, lenguajes utilizados, estructuras de poder que generan, tipo de trabajo grupal que se estructura, así como los roles desempeñados por los distintos agentes intervinientes en los diferentes procesos.

Podemos afirmar que la animación sociocultural se estructura en un paradigma de intervención en el cual unos agentes promotores, dirigen la acción de un grupo o colectivo ciudadano, para que, mediante un proceso de participación controlado, alcanzar unos objetivos prefijados para el desarrollo individual y colectivo y el cambio social en busca de un modelo de desarrollo social ilimitado.

Mientras que la animación cibercultural surge en un paradigma de acción en Red en el cual los individuos se convierten en agentes promotores de cooperación, organización y trabajo colaborativo para, de forma aleatoria, en ocasiones apoyados por la acción de unos mediadores sociales, generar acciones de identificación, cambio social y desarrollo sostenible.

Pero, antes de continuar nuestro desarrollo, vamos a analizar uno a uno cada uno de los factores que configuran cada uno de los paradigmas que sustentan el viejo modelo de la animación sociocultural y las nuevas prácticas de la animación cibercultural. Vamos, pues a analizarlos, a partir de todas y cada una de sus coordenadas:

## **a. Espacios para la intervención/acción:**

En primer lugar observamos como la animación sociocultural se estructura desde espacios determinados y concretos: el barrio, la localidad, la asociación, un equipamiento, trabajando sobre

unas coordenadas espacio temporales claramente determinadas. La animación necesita de espacios físicos y momentos determinados para realizar su intervención. Por su parte la animación cibercultural utiliza espacios virtuales, no lugares, espacios para la comunicación en Red, redes virtuales: mensajes de móvil, foros y chats, webs 2.0, espacios virtuales no ligados a un lugar ni a tiempos concretos sino que se estructura a partir de comunicaciones interactivas, estructuras virtuales donde adquieren una gran importancia el contacto, la empatía, los intereses comunes, para la estructuración de su acción sociocultural en Red.

#### **b.Tecnologías de la intervención:**

Desde el punto de vista tecnológico la animación sociocultural pertenece a un mundo analógico, donde el soporte físico para la comunicación es determinante. Incluso si se utilizan las tecnologías para la comunicación estas están ligadas a un soporte físico de referencia, están mediatizadas igualmente por el establecimiento de contactos bidireccionales y por el establecimiento de la llamada, quedando la conexión mediatizada por la velocidad de transmisión de la información. Por su parte, la ciberanimación pertenece al universo digital, dónde el soporte queda sustituido por la misma tecnología de la Red, el contacto y la comunicación se vuelven multidimensionales e interactivas mientras que la velocidad y el volumen de transmisión de la información pasa de ser un determinante a ser un factor facilitador de la comunicación.

#### **c.Modelo de intervención:**

La animación sociocultural supone un modelo de intervención paternalista en el cual un agente institucional o individual, un educador, conoce la realidad y aquello que va a beneficiar el desarrollo de individuos y colectivos, generando un proyecto de intervención a través del cual marcará los objetivos y el camino a seguir por los individuos receptores de su programa para alcanzar las metas propuestas de desarrollo individual y colectivo. Por su parte en la animación cibercultural conviven este modelo paternalista, propio de la animación sociocultural, con un modelo de activismo social interactivo, mediante el cual, los individuos, guiados por sus propias inquietudes y a través de la comunicación interactiva en Red, establecen sus propios objetivos y procesos de desarrollo individual y colectivo, generando sus propios modelos de acción social.

#### **d.Génesis y justificación de la intervención.**

La animación sociocultural se sustenta en la legitimidad que le ofrecen los grandes relatos para la interpretación de la realidad, el sentido de nuestra existencia, el objeto de nuestras vidas, la función de las comunidades humanas, todo ello está explicado y justificado a partir de los grandes relatos, que, históricamente, han servido de base para la interpretación del universo de relaciones y

estructuras sociales y que a modo de grandes valores han justificado y orientado la intervención social. Pero la ciberanimación, fruto de la ausencia de relatos de la postmodernidad, se organiza en un mundo donde los relatos han perdido su valor universal para quedar relegados al mundo de las subjetividades y quedar relativizados como fórmulas de interpretación de la realidad social. La ciberanimación se concibe desde la teoría del caos y los fractales, teorías que cuestionan y relativizan las teorías científicas de interpretación unívoca de la realidad y que al tiempo que admiten múltiples visiones de la realidad, ven en las reacciones causales y en la aleatoriedad la interpretación de las dinámicas de organización, estructuración y acción social.

#### **e. Comunidades y desarrollo:**

La animación sociocultural se articula desde comunidades territoriales de convivencia o coexistencia, en ellas es fundamental: la convivencia, los vínculos interpersonales y la existencia de un espacio físico de referencia con el cual se identifican los ciudadanos. Como afirma el profesor Quintana Cabanas (1991), la comunidad “es un grupo social natural de tipo secundario y el lugar apropiado para establecer las genuinas relaciones sociales”. Por su parte la animación cibercultural se articula sobre comunidades virtuales en Red donde lo fundamental no es el espacio y la convivencia en el día a día, sino la comunión de inquietudes, la comunicación interactiva y la cooperación en Red. Como afirma Delante (2005): “La comunidad virtual se asemeja más a la comunidad posmoderna más allá de la unidad y en la que una nueva clase de individualismo ha surgido en torno a realidades efímeras y a relaciones sociales desmasificadas”

#### **f. Las identidades:**

Desde la óptica de las identidades individuales y colectivas, la animación sociocultural se estructura sobre las identidades locales y nacionales, identidades que dan sentido, cohesionan las colectividades, guían y fortalecen las dinámicas de la intervención. La ciberanimación, por su parte, se fundamenta sobre unas identidades culturales múltiples, desligada de aspectos tradicionales, históricos y nacionales, originadas y desarrolladas a partir del mestizaje y el encuentro intercultural, con una dimensión glocal y en las que las identidades individuales se convierten en la base para la génesis y la estructuración de identidades colectivas múltiples y compartidas.

#### **g. Participación y dinámicas colectivas:**

La animación sociocultural organiza la participación de los ciudadanos a través de dinámicas grupales que, fruto de su acción, van creando estructuras institucionales de opinión, toma de decisión y gestión de los asuntos colectivos. La participación aquí queda canalizada y mediatizada por las dinámicas grupales y por sus moderadores, mientras que la ciberanimación no genera

estructuras de participación sino que canaliza una participación individual que se produce, de forma espontánea, a partir de intereses individuales que son compartidos de forma interactiva.

**h.Finalidad:**

La animación sociocultural tiene muy claramente definidos sus objetivos de desarrollo social comunitario y cambio social, en miras al advenimiento de una sociedad donde el desarrollo humano, la justicia y el bienestar social alcancen las máximas cotas posibles. Por su parte, la ciberanimación, fruto de la postmodernidad y la Sociedad del Conocimiento, relativiza sus finalidades para ponerlas en función de los procesos de colaboración espontáneos que se producen a través de la comunicación interactiva, una colaboración que tiene como características la solidaridad y la sostenibilidad..

**i.Creación de estructuras y sistemas:**

La animación sociocultural, fruto de la modernidad, tiende a la creación de estructuras y sistemas culturales. Fruto de una intervención generada y guiada por los agentes animadores, la animación institucionaliza procesos y estructuras sociales dando lugar a sistemas y subsistemas culturales que estructuran la dinámica sociocultural. Pero, la ciberanimación, fruto de la postmodernidad, no tiende, a través de su acción, a la institucionalización de los colectivos y las dinámicas sociales, sino que va creando, de forma aleatoria una cibercultura generada a partir de las múltiples relaciones interactivas que propicia la comunicación en Red..

**j.Lenguajes:**

La animación sociocultural, aún utilizando diversos lenguajes: oral, escrito, icónico, gestual, no deja de generar un lenguaje audiovisual, construido a partir de la yuxtaposición de lenguajes, ofreciendo una estructura redundante del discurso verboicónico, por su parte, la animación cibercultural, fruto de las potencialidades que le ofrece las nuevas tecnologías digitales, es capaz de generar nuevos discursos basados en la convergencia de medios y lenguajes digitales, creando nuevas unidades lingüísticas a partir de la integración sinérgica de múltiples lenguajes.

**k.La palabra de los ciudadanos:**

La animación sociocultural, heredera de la tradición iniciada por las metodologías de la pedagogía social, uno de cuyos principales analistas y teóricos fue Paulo Freire, pretende dar la palabra a los ciudadanos, como afirmaba Freire, pretende que los ciudadanos pasen de ser objetos de la historia a ser sujetos activos capaces de decir su palabra y participar así en el debate y la dinámica sociocultural. La ciberanimación, por su parte, puede ir mucho más allá, aprovechando las

potencialidades comunicativas de las Redes descentralizadas y multiformes, las herramientas tecnológicas para la comunicación y la interactividad, los ciudadanos son ya dueños de su propia palabra, adquirirla no es un proceso a alcanzar es una realidad a asumir.

### **l.Tipo de trabajo y acción sociocultural:**

La animación sociocultural se desarrolla a partir del trabajo grupal, fruto de un modelo de organización colectivo, una dinámica grupal de trabajo, una distribución de las tareas y las funciones en el seno de los grupos y los colectivos sociales, el trabajo colectivo se concibe como una suma de los esfuerzos y potencialidades que cada una de las individualidades aporta al grupo, pero, la animación cibercultural supera este concepto de tarea colectiva para hacer del trabajo colaborativo su herramienta de desarrollo y liberación. El trabajo colaborativo entendido como una síntesis del esfuerzo colectivo de los miembros de la colectividad, en el que todos colaboran de forma solidaria en las distintas tareas que componen el trabajo de la colectividad para alcanzar sus objetivos.

### **m.Estructuras de poder:**

Desde la perspectiva de la génesis y estructuración de poderes sociales, la animación sociocultural se estructura como un mecanismo de poder, fruto de su tendencia a la institucionalización y de sus finalidades teleológicas, la animación se convierte, por si misma, en un instrumento de poder y control social, mientras que la animación cibercultural, fruto de la descentralización, la individualización, tiende a la creación de redes o grupos inteligentes que se estructuran de forma autónoma convirtiéndose en grupos de acción social y política que se construyen así como micropoderes que participan en el debate social, en confluencia dialéctica con otros agentes detentadores de poder social.

### **n.Tipo de discurso:**

El tipo de discurso clásico, basado en los tres elementos narrativos: planteamiento, nudo y desenlace, estructura una lectura de tipo lineal. Estructura que ha sido objeto de la narrativa oral y escrita durante muchos siglos, ese es el tipo de discurso que utiliza y del que se hace eco la animación sociocultural, mientras que, la ciberanimación, fruto de las posibilidades narrativas que ofrece el hipertexto y los lenguajes multimedia así como la estructura de las redes descentralizadas, ha generado un nuevo tipo de discurso hipertextual, no lineal sino estructurado de forma helicoidal y ramificada, rompiendo las estructuras clásicas y creando una nueva forma de lectura y un nuevo tipo de lector hipertextual.

**o.La autoría del discurso:**

Para la animación sociocultural, el discurso es un discurso lineal completamente estructurado y generado por las instituciones y agentes intervinientes, un proceso que cuenta con la participación grupal de los ciudadanos que, de forma gradual, van asumiendo su acceso al discurso institucional. Pero, para la animación cibercultural la autoría del discurso es una autoría compartida. Fruto de las potencialidades de la comunicación interactiva y el trabajo colaborativo el discurso de la ciberanimación deviene un discurso de autoría colectiva.

**p.Punto de partida:**

Como hemos visto hasta este momento, la animación sociocultural genera un proceso dirigido por las instituciones y los agentes animadores que tiene como objetivo promover en los ciudadanos y ciudadanas la autonomía y la autogestión como logros alcanzados por los participantes en el proceso grupal generado por la animación. Sin embargo, la ciberanimación parte de la autonomía y la autogestión de los individuos para, a partir de sus individualidades y aprovechando la estructura en Red y la interactividad, encontrar puntos de convergencia y acción común.

**q.Función de animadoras y animadores:**

En la animación sociocultural las animadoras y los animadores, agentes promotores de los procesos de intervención, tienen la función de generar, guiar, conducir y evaluar los procesos de participación y desarrollo de los diferentes proyectos, mientras que en la ciberanimación, puesto que los agentes promotores y generadores de la acción son los propios ciudadanos, las animadoras y animadores ciberculturales devienen agentes mediadores cuya función es la de facilitar recursos tecnológicos y formativos así como nexos de encuentro que faciliten la comunicación interactiva y el trabajo colaborativo.

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:**

**Viché González, Mario;(2009); Del paradigma de la animación sociocultural al paradigma de la ciberanimación.; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 10; julio de 2009; ISSN 1698-40**

La animación sociocultural (ASC) se estructura desde los espacios físicos, la ciberanimación desde los espacios virtuales o los no lugares.
La ASC se concibe desde un mundo analógico, la ciberanimación desde un mundo digital.
La ASC supone intervencionismo paternalista, en la ciberanimación convive el intervencionismo de índole paternalista con el activismo social interactivo.
La ASC se estructura sobre los grandes relatos de la modernidad, la ciberanimación se estructura sobre la teoría del Caos y la teoría de los fractales.
La ASC se articula desde las comunidades territoriales de convivencia o coexistencia, la ciberanimación se articula en las comunidades virtuales en Red.
La ASC se estructura sobre las identidades locales-nacionales, la ciberanimación se estructura sobre identidades individuales y las identidades colectivas compartidas.
La ASC organiza la participación a través de las dinámicas grupales creando estructuras institucionales de opinión, toma de decisión y gestión, la ciberanimación la participación se produce de forma espontánea a partir de intereses individuales.
La ASC tiene como finalidad el desarrollo y el cambio social, la ciberanimación tiene como finalidad la colaboración espontánea, solidaria y sostenible.
La ASC crea estructuras y sistemas culturales, la ciberanimación crea una cibercultura basada en relaciones interactivas de comunicación en red.
La ASC se estructura a partir de la yuxtaposición de lenguajes: la oralidad, el texto escrito y la imagen fija y en movimiento, la ciberanimación se estructura a partir de la convergencia de medios y lenguajes digitales.
La ASC pretende dar la palabra a los ciudadanos, en el ciberespacio los ciudadanos son dueños de su propia Palabra.
La ASC se desarrolla a partir de un trabajo grupal, adaptando las metodologías de la dinámica de grupos, la ciberanimación utiliza el trabajo colaborativo como herramienta de liberación.
La ASC se estructura como un poder de control social, la ciberanimación se estructura como un conjunto de micropoderes que participan en el debate social.
La ASC se concibe desde el discurso lineal basado en el esquema planteamiento, nudo, desenlace, la ciberanimación se concibe sobre el discurso hipertextual, discurso helicoidal ramificado
En la ASC la autoría del discurso parte de las instituciones y los agentes intervinientes, la ciberanimación crea una dinámica de autorías compartidas en Red.
La ASC parte de un proceso dirigido para intentar promover la autonomía y la autogestión, la ciberanimación parte de la autonomía y la autogestión de los individuos en la Red para encontrar puntos de convergencia.
En la ASC animadoras y animadores son interventores que guían y reconducen los procesos en la ciberanimación animadoras y animadores se convierten en mediadores que facilitan recursos y nexos de encuentro.

## Anexo I

### Del paradigma de la animación sociocultural al paradigma de la ciberanimación