

El bibliotecario como “curator transmedia” y la lejanía de la cultura gamer en las bibliotecas

Por Fernando Gabriel Gutiérrez

Jefe de División de Digitalización de la Biblioteca Central

[Ficha profesional](#)

[@fggutierrez](#)

Publicado en el blog [uvejota.com](#) el 18 de julio de 2018



Warner Bros Pictures

En el 2045 no existirán las bibliotecas ni los bibliotecarios, por lo menos tal como los conocemos. En el mundo de “realidad virtual” que muestra Steven Spielberg en su última película “[Reader Player One](#)”, aparece un “curator” semi-robot, que vendría ser una especie de bibliotecario que custodia la memoria de los recuerdos de los

programadores de esos mundos virtuales. Esta aparición de un “**curator**” y no un bibliotecario, refiriéndose a alguien que selecciona “recuerdos” de una persona, recae en un rol de “guardián de la memoria”, que le da sentido a la información organizada. Esta visión me parece interesante y me llama la atención. **¿Será que el bibliotecario de todas formas le dará paso al “curator” o “curador” de una vez?** Para los que venimos siendo testigos de las transformaciones culturales y tecnológicas que nos ha tocado, el “content curator” digital es una figura que sigue dando de qué hablar no solamente en el ámbito bibliotecario.

Pero por lo visto, para mi sorpresa, es la primera vez que me enfrento en el imaginario cinematográfico a la denominación de lo que siempre se llamó “bibliotecario”. ¿Pero para qué? ¿Para seguir haciendo lo de siempre? ¿Bibliotecarios y curadores de contenidos son sinónimos? Pregunta que no es del todo original, y ya se preguntó en otras ocasiones para que el debate continúe. No quiero “spoilear” demasiado esta película, pero este “curator” tendrá un rol importante en la historia. Así que a no subestimar a los “curadores” del futuro y los bibliotecarios, o como los quieran llamar hoy.



Warner Bros Pictures

READY PLAYER ONE: HACIA UNA BIBLIOTECA Y CURATOR TRANSMEDIA

La anterior reflexión me surgió después de ver la última película de Steven Spielberg “**Ready Player One**”, basada en la novela homónima de Ernt Cline. Este film no sólo es un relato para “geek” o “gamer”, ya que presenta un discurso oscuro sobre la “sociedad futura” y los límites de la realidad virtual. A mayor desesperanza,

más se inclinarán las personas a tratar de aislarse y construir otro mundo mejor de lo que uno se enfrenta cotidianamente. Son las plataformas digitales quienes podrán dominar los entornos existenciales. Sin embargo, fuera de la virtualidad un grupo de jóvenes serán los que lucharán para encontrar las “llaves” para un mundo que no esté dominado por grandes empresas que querrán manejar el mundo virtual, y/o real.

En torno a esto, varias bibliotecas en Estados Unidos han promovido la lectura de la novela en la que está basada la película. Han aprovechado el estreno y han realizado actividades de formación de usuarios. Es importante atraer a los usuarios vinculando cine, videojuegos y literatura. Para ello hace falta no solamente un bibliotecario creativo, sino un **“curator transmedia”**, o sea que el bibliotecario sea un puente entre las formas de mediatización de la cultura contemporánea, y no se quede anclado en la cultura libresca. La “biblioteca” necesita construir conocimiento transmedia, ser parte de ella para poder sobrevivir y acompañar a la cultura contemporánea. Esto no es un concepto nuevo en sí, pero aplicable a nuestras realidades bibliotecarias. Curar contenidos de los diferentes discursos mediáticos que nos rodean y volcarlos en la biblioteca, principalmente con los usuarios que son parte de ella. Y pienso una biblioteca que no sea para los usuarios, sino que construya la cultura transmedia con ellos. Que los usuarios adopten los espacios, virtuales, digitales y presenciales para crear cultura transmedia. No ser solamente receptores pasivos.



Warner Bros Pictures

CULTURA “GAMER” ALEJADA DE LAS BIBLIOTECAS

Este es un film que habla de la cultura “gamer” en todo su esplendor. Aunque para mí, la cultura de las bibliotecas tradicional está muy alejada de esta temática. Salvo, por aquel movimiento bibliotecario que está trabajando la temática de la “gamificación en bibliotecas”. Todavía me sigue pareciendo que la biblioteca es un ámbito adverso, ni que decir repelente a la cultura de los videojuegos. Después los gestores y bibliotecarios se preguntan cómo atraer a los “jóvenes actuales”. Nunca lo vamos a hacer si no los incluimos verdaderamente como usuarios y protagonistas de la biblioteca.

Para mí, la biblioteca está a contramano de ingresar los videojuegos en sus espacios, y ni que hablar en su cultura. ¿Por qué no juntar los dos mundos? ¿Es traicionar el mundo sagrado del libro?. Voy más allá de esta idea y pienso que la diversión, y ni que hablar el ocio a través de la tecnología, no tiene lugar en las bibliotecas. **Me es raro encontrar en América Latina, bibliotecas públicas y populares, escolares, ni que hablar universitarias con espacios para jugar “videojuegos”, con consolas para acceder en forma gratuita, ni que hablar de cursos o competencias de videojuegos organizados por la biblioteca.** Será momento también de juntar estas dos culturas: gamer y las bibliotecas.

Me imagino, ojalá me lleve una sorpresa, que habrá, seguramente muchas bibliotecas con proyectos de este estilo (videojuegos, bibliotecas) que no conozca. Si es tu caso no dejes de comentar aquí para enterarnos y contarnos cómo les está yendo. Y si no, ¿por qué no somos nosotros quienes tratamos de cruzar el puente proponiendo nuevos servicios?