

# Juegos de narración colectiva en las comunidades virtuales

*Silvia Tabachnik\**

El entorno virtual –con su particular régimen de escritura y lectura– ofrece un nuevo espacio para el desarrollo de la ancestral vocación humana de narrar ficciones. Además de los formatos narrativos tradicionales, en el marco de las comunidades virtuales se están ejercitando ciertos juegos de narración colectiva designados por los participantes como “historias” o “relatos compartidos”. En estas prácticas algunos vestigios de las formas tradicionales de escritura colaborativa se combinan con elementos originales aportados por los nuevos soportes tecnológicos de comunicación. En este trabajo proponemos describir y analizar algunas de las propiedades específicas de este género en proceso de gestación que oscila tensivamente entre la escritura y la oralidad, entre la conversación y la narración.

The virtual environment, with its particular writing and reading regime, offers a new space for the development of the ancient vocation of storytelling. As well as the traditional narrative formats, certain collective narrative games are being employed by virtual communities designed by participants as “stories” or “shared accounts”. In these practices certain remains of traditional collaborative writing can be found and this combined with original elements brought forward by new technological communication media. This works describes and analyzes some of the specific properties of a gestating genre which tensely oscillates between the written and the oral, and the conversation and the narration.

## La narración artesanal

CUENTOS, FÁBULAS, LEYENDAS, anécdotas, testimonios, confesiones, memorias, biografías... “burlándose de la buena y de la mala literatura” (Barthes, 1977:4);

\* Profesora-investigadora en el Departamento de Educación y Comunicación, UAM-Xochimilco.

el relato reaparece bajo inéditas o renovadas modalidades entre los juegos de escritura colectiva de las comunidades virtuales.

La posibilidad de nuevas formas de implicarse en la escritura y la lectura parece estar reanimando también la vocación humana de narrar ficciones, la forma más *artesanal*, según Benjamin (1991), de la comunicación. Los relatos que se analizan en este trabajo presentan efectivamente esa factura y esa condición *artesanal* en tanto no aspiran al estatuto estético o artístico de la literatura ni a los derechos, responsabilidades y privilegios de la autoría legítima. Son prácticas de participación anónima y colectiva; se sitúan en la medianera entre dos lógicas contiguas—la del juego y la de la narración— que reconocen una matriz común en los procedimientos de simbolización y ficcionalización.

Además de los formatos narrativos tradicionales —de los cuales no nos ocuparemos aquí de manera específica—, en la conversación virtual se practica otro género de escritura que los participantes de las comunidades suelen designar como “historias” o “relatos compartidos” (o colectivos). El procedimiento es muy simple: consiste en una suerte de escritura por relevos —regulada por algunas normas básicas—, donde cada participante va sumando un nuevo eslabón al relato colectivo.

En su mecánica se asemeja al juego del “cadáver exquisito”,<sup>1</sup> pero en este caso los jugadores pueden ver la totalidad del texto a medida que se va componiendo, de manera que —a diferencia del invento surrealista— aquí no se propicia la intervención del azar, aunque de hecho sea imposible eliminar sus efectos y permanentemente se manifieste como un vector dispersivo que atraviesa y desordena el texto.

### Antecedentes de la escritura colectiva

Las experiencias de escritura colectiva anteceden en mucho a la aparición de internet. Según el estudio de Sylvie Catellin (2002:207-208), durante el siglo

<sup>1</sup> Marie-Laure Ryan (2004:218) menciona entre los textos lúdicos, la “carta loca”, juego que consiste en “la generación de textos absurdos mediante una combinación azarosa de palabras elegidas por los jugadores”, incluye también “los proyectos literarios colaborativos en los que los participantes realizan movimientos añadiendo textos a una estructura rizomática o arborescente”, modelo muy próximo al de los “relatos compartidos” que aquí estamos analizando.

XIX proliferaron en Francia las obras escritas en colaboración por dos o más autores. La emergencia y expansión de un lectorado ávido de entretenimiento y el concomitante proceso de “industrialización” de la literatura –basado en la lógica de la rentabilidad financiera– habrían contribuido al debilitamiento de la noción de autor y a la aparición de nuevos modos de relación entre autor y lector. Escritores reconocidos como George Sand, Balzac, Dumas, por amistad intelectual o por espíritu lúdico, ensayaron este tipo de práctica.

En la actualidad, internet alberga numerosos sitios consagrados a la escritura colectiva, donde el placer lúdico se conjuga con la vocación literaria. Asimismo, las “historias compartidas” suelen proponerse como ejercicios de narración en los diversos foros literarios o talleres de escritura que también proliferan en la red. En algunos de estos ámbitos (por lo general orientados por un tutor o asesor experto) las normas básicas tienden a reproducir la estructura clásica del relato, enfatizando criterios de coherencia y cohesión textual, unidad espacio-temporal, secuencialidad crono-lógica, adhesión a reglas y contratos de género, etcétera. En contraste, en el contexto de las conversaciones virtuales, los relatos compartidos presentan característica muy diferentes, en principio porque son el *producto híbrido de una singular combinación entre el régimen narrativo y la estructura conversacional* (volveré sobre este punto).

### La narración colectiva como *art de faire*

Tal vez en estos juegos con la materia y las reglas de la escritura se pone en evidencia esa calidad “artesanal” que –como ya se mencionó– le atribuía Benjamin (1991) a la narración: el espacio virtual se ofrece como un laboratorio abierto a la experimentación con formas, códigos, lenguajes, estilos atesorados en la “memoria genérica”<sup>2</sup> y en el imaginario colectivo. Probablemente no se ha dado otro periodo en la historia de la cultura donde el proceso de transformación de los lenguajes y los géneros discursivos haya alcanzado tal grado de visibilidad en sincronía: el dispositivo tecnológico permite observar

<sup>2</sup> La noción –retomada por Lotman– proviene de algunas observaciones de Bajtín respecto de los procesos de transformación intergenérica: “El género vive en el presente pero siempre recuerda su pasado, sus inicios, es representante de la memoria creativa en el proceso del desarrollo literario” (1993:150).

y analizar las mutaciones en la instancia misma de su efectucción. Es por eso que en general lo que se ofrece al análisis suelen ser formas embrionarias, mixtas, inconclusas, resultantes de la intervención de las diferentes operaciones intertextuales de transformación e imitación descritas por Genette (1989:37), como el *bricolage*, el *pastiche*, el *collage*, la *forgerie*, etcétera. Una de las operaciones intertextuales más frecuentes es la parodización: a menudo los relatos de autoría múltiple que se componen en el marco de la conversación virtual tienden a reacentuar en clave humorística ciertos estereotipos de los géneros clásicos (literarios, mediáticos, fílmicos, etcétera). Por lo demás, puesto que no se conciben como experiencia de creatividad estética ni parecen aspirar al estatuto de “arte” o “literatura”, el desafío consistiría en la destreza aplicada en la manipulación y montaje artesanal de formas y materiales conocidos y ya experimentados. En ocasiones, estos ejercicios lúdicos con los formatos genéricos resultan ya no en la imitación del modelo, sino en su desbaratamiento parcial o total (como lo muestran algunos de los ejemplos que se analizarán más adelante).

Como sostiene Catellin (2002:207): “la escritura toma su significación en el acto mismo de fabricación del relato, su técnica resulta de los intercambios y aportes colectivos”.<sup>3</sup> La obra es el producto de intercambios interactivos y lo que se privilegia no es la calidad literaria de los textos, sino las modalidades colectivas de elaboración de la obra.

En la narración colectiva interesa más el proceso –particularmente en su eficacia fática (para consolidar y recrear el vínculo comunitario)– que los productos resultantes (textos a menudo fallidos, efímeros, azarosos, arbitrariamente suspendidos y siempre alterables).

Según la sugestiva noción propuesta por De Certeau (2000:39), en tanto práctica colectiva, la composición de relatos en la conversación virtual constituiría –cuando menos embrionariamente– un nuevo *art de faire* que como tal no opera “con productos propios sino con *maneras de emplear* esos productos” implementando discretas estrategias de apropiación y reconversión.

<sup>3</sup> La traducción es nuestra.

## Ritmos e intervalos

Si bien existen antecedentes históricos de larga data respecto de las experiencias de autoría colectiva, las particulares condiciones de escritura/lectura/escritura de la conversación virtual –propiciadas por el dispositivo tecnológico– presentan diferencias cualitativas irreductibles respecto de esas prácticas precedentes. Habría *una adecuación natural* entre la interactividad del medio, el dispositivo de escritura/lectura, el anonimato de los sujetos involucrados, por una parte, y las experiencias de escritura colaborativa, por la otra. Estas condiciones propician la instauración de la figura de un autor colectivo que a veces figura como narrador único y otras, en cambio, se dispersa en una multiplicidad de voces narrativas.

Otra diferencia cualitativa (y cuantitativa) fundamental –respecto de los antecedentes históricos– concierne a la brevedad (casi instantaneidad) de los intervalos entre escritura/lectura/escritura que facilita el régimen virtual, lo cual implica en la práctica una cuasi simultaneidad en el proceso de composición conjunta del relato.

Esta propiedad constituye también una diferencia relevante entre el régimen temporal de la conversación virtual diferida y la conversación “en tiempo real” o “chat”.

La primera se ajusta a los tiempos, ritmos y escansiones particulares de la escritura, cuyo régimen de temporalidad *diferida* admite cierto desarrollo y extensión de los textos intercambiados en la composición del relato compartido (tradicionalmente la escritura permite el ejercicio de una reflexividad incompatible con el régimen de oralidad).

La escritura colectiva no parece adaptarse a las condiciones de interacción en “tiempo real” propias del *chat* –“el más inorgánico, y espontáneo [...] segmentado, participativo y ‘oral’ de los registros escritos” (Mayans, 2000)– mucho más próximo –por ritmo, frecuencia, extensión de las intervenciones y otras propiedades– al régimen de la oralidad. Pero además porque en razón del estatuto (predominantemente instrumental, funcional, “comunicativo”) que ahí se le asigna a la escritura, el contrato pragmático del *chat* no parece admitir la invención y composición –individual o colectiva– de textos ficcionales (a lo sumo aceptaría formas narrativas condensadas, como la anécdota o el chiste).

## Relatos “conversados”

Los “relatos compartidos” no responden acabadamente al modelo de las ficciones interactivas (o hiperficciones) ni tampoco al de los juegos virtuales, pero guardan una relación de contigüidad con ambos géneros. Se trata de “textualidades en proceso” (Gache, 2006:240), de un producto en estado de engendramiento e hibridación, cuya propiedad distintiva respecto de otros géneros vecinos del entorno virtual, consiste precisamente en el hecho de que esos relatos están insertos en una estructura conversacional y modelados por/en ese formato dialógico, interactivo. De manera que cada mensaje puede leerse ya como una unidad narrativa, ya como una réplica en el desarrollo de la conversación general.

Está implicada en esto la continuidad de una conversación que se mantiene como soporte y en el trasfondo del juego narrativo. Por lo cual estos textos en co-autoría son también *relatos conversados*, negociados, corregidos, desmontados y analizados en la instancia misma de su composición y, por tanto, destinados al inacabamiento –por su propia naturaleza– y al juego siempre reanudable de las re-escrituras.

El régimen de narración oral admite –e incluso a veces prescribe ritualmente– la intervención de los oyentes en el desarrollo mismo de la narración, mediante acotaciones, preguntas, comentarios. En los soportes tradicionales de escritura, en cambio, esta posibilidad se descarta, en razón del desfase temporal (y espacial) entre escritura y lectura. Sin embargo, con el régimen de escritura virtual se abre la posibilidad efectiva de intervención simultánea de otras voces, que puntúan el desarrollo del relato, mediante comentarios –aprobatorios o críticos– sobre las alternativas que va cobrando la trama, o a través de observaciones sobre las normas genéricas o incluso sobre el contrato pragmático vigente.

El texto que sigue, “La leyenda del cemental cinsero”<sup>4</sup> –donde predomina el habitual tono lúdico/humorístico– permite analizar, precisamente, las intervenciones que operan el pasaje entre el régimen conversacional y el régimen narrativo. Se trata de un relato compartido donde participaron seis autores y que se anuncia con la siguiente marquesina:

<sup>4</sup> Como corresponde, se han respetado los deliberados errores de ortografía tal como aparecen en el original.

RP. productions tiene el gusto de presentar su última telenovela:  
“ LA LEYENDA DEL CEMENTAL CINSERO ”

PROTAGONISTAS POR ORDEN DE INTERVENCION

- EL CEMENTAL - xxx  
- LA ECHISERA - xxx

Con banda sonora original del gran cantador mexicano

Leonardo Vinagre - alias el fresa

Aquí va el principio:  
mientras se ven los títulos de crédito, el cemental cinsero avanza  
por la llanura a galope tendido, melena al viento y pecho  
descubierto, suena la música:

Aaaaaaaaaaaaaayyyyyyyy ceeemental cinssssssserooooo

noooo mamesssssssss weeeeeeeeeeyy

To be continued...

(se admiten personajes, tramas y añadidos varios,  
amos a reirnos un poquito...)

Como se anticipó, este relato colectivo –previamente clasificado por los propios participantes dentro del género de la telenovela (o “culebrón”)– es a menudo interferido por los comentaristas que se deslizan a voluntad (sin recurrir a marcas, indicios u otros expedientes retóricos) entre la posición de narrador y la de lector.

Estas acotaciones, a menudo consistentes únicamente en un *Smile*, pueden adoptar diferentes modalidades: comentarios críticos sobre el relato mismo o sobre la destreza narrativa de los participantes; onomatopeyas (risas,

exclamaciones de asombro...); bromas relacionadas con ciertos pasajes del relato; advertencias respecto a eventuales infracciones de las reglas; sugerencias para la modificación de la trama o las características de algún personaje; preguntas derivadas de incompreensión (a menudo por “fallas” en la coherencia narrativa o también por un orden aleatorio de lectura).

En ocasiones el comentario intenta reorientar un relato desviado de su cauce, como en estas dos intervenciones:

A ver si retomamos el hilo, si no me paso a la cadena privada  
no hay quien entienda na de na... Y pensar que dejo de atender mis labores  
domesticas para leer el culebron!!!

el cuento se ha ido de madre;;;  
me gusta el principio, lo retomo ahí, ea.

Cuando por efecto de una intervención se produce un bloqueo en el desarrollo narrativo, un relevo de narrador elimina o neutraliza ese efecto.

Por ejemplo, en otro relato compartido titulado “¿Cómo sigue el cuento?”, Alejandrino, el pequeño protagonista, resulta intempestivamente eliminado de la historia, en extrañas circunstancias:

Alejandrino se agachó, los objetos brillantes lo atraían, lo mismo que a las urracas, cualquier cosa que desprendiera luz era un imán para él. Esta vez se había olvidado de la advertencia del señor Generalo Rodríguez “Alejandrino, recuerda el consejo que tu padre te da en este momento, jamás, pero jamás, hagas movimientos bruscos de espalda sin haber hecho los ejercicios de calentamiento”, el caso omiso al consejo paterno, más el atractivo del brillo del pequeño objeto provocaron en Alejandrino una reacción imparable, dobló su espalda a la altura de la cintura, se oyó un crujido y Alejandrino cayó desplomado en el suelo, justo al lado de la placa brillante y grabada con un nombre.  
La calle se llenó con las luces y las sirenas de la UVI móvil. ¿Cómo sigue?

En la siguiente réplica, otro lector manifiesta su desacuerdo con la intervención anterior:

Mare mía lo que has hecho con el pobre alejandrino si solo tiene 3 años!!!!... bueno vamos a ver que podemos hacer...

Y se desplaza al lugar del narrador para hacerse cargo de la situación que amenaza con dar por concluido el juego y a la historia. Para ello, sin preocuparse particularmente por principios básicos de verosimilitud –en el marco de un contrato de por sí ambiguo e inestable– apela a un recurso narrativo elemental:

A los diez días Alejandrino abrió los ojos. Empezó a estudiar ese nuevo lugar, era alegre, tenía las paredes pintadas de amarillo y estaba lleno de dinosaurios...

### Retro-escena

Por efecto de estos desplazamientos se perfilan dos escenarios, que en principio coincidirían con la clásica distinción de la narratología (Todorov, 1984) entre “historia” (relación de los sucesos narrados) y “discurso” (plano de la narración) pero con la particularidad que el plano de la enunciación (discurso) a su vez se disocia en otros dos planos: el de la narración y el de la conversación. En otros términos, *se trata de dos operaciones simultáneas y relativamente autónomas: narrar ficciones y conversar.*

Una serie de indicios permiten al lector reconstruir una especie de *retro-escena*, un “relato en segundo plano”, paralelo a la historia narrada y conjugado en tiempo presente, cuyo *argumento* consiste precisamente en el mismo proceso en curso de la narración colectiva con todos sus incidentes y peripecias: personajes/narradores, alternancia de las voces, relevos, suspensiones, correcciones, interrupciones, deserciones, recomienzos y finales fallidos. En esa retro-escena se dirimen también los desacuerdos, las discusiones, las negociaciones, que escanden según otra lógica el curso narrativo. Se trata en suma de la puesta en discurso (y en pantalla) del proceso y el acto mismo de *narrar... conversando*: y en este *relato conversado* se insinuaría una nueva forma de autoría colectiva que se inserta –alterándola– en la estructura conversacional.

La distinción que propusiera Weinrich (1975) a partir del sistema temporal verbal entre mundo narrado y mundo comentado resulta aquí particularmente pertinente.

Para Weinrich (que pone el acento en el “*modus*”, esto es, en la actitud del sujeto hablante respecto de aquello que está diciendo), relato y comentario constituyen dos actitudes diferenciadas del sujeto de la enunciación respecto del enunciado. El *mundo comentado* involucra la relación entre locutor y alocutario y se despliega en *tiempo presente*. El relato constituye para Weinrich “otro mundo” que implica siempre una anterioridad, algo ya pasado y concluido. El mundo del relato es entonces inaccesible (inmodificable) para el narrador: se trata de sucesos que ya acontecieron y que, por tanto, no pueden ser alterados.

En el tipo de relato colectivo que estamos analizando, en cambio, se da esta singular situación en la cual el presente (de la narración/conversación) puede modificar el pasado. Insólita posibilidad –aunque ya ensayada en narrativas literarias y sobre todo filmicas<sup>5</sup> de que el mundo del comentario intervenga explícitamente en el mundo narrado, modificándolo, corrigiéndolo, etcétera. De hecho, ese “mundo” no está clausurado, sino en permanente proceso recursivo (con cada intervención) de composición, descomposición y recomposición.

## Narratividad e interactividad

Los relatos compartidos están tensados entre dos polos opuestos: por un lado, el tradicional modelo narrativo de cohesión y coherencia textual y, por el otro, la contrafigura de una escritura rizomática favorecida por el dispositivo virtual. El proceso narrativo oscila, pues, entre una tendencia integradora, unificadora, diríase “constructiva” y otra tendencia dispersiva y fragmentaria. Por lo general la segunda se impone sobre la primera.

Para Marie-Laure Ryan (2004:309) habría una “incompatibilidad fundamental” entre narratividad e interactividad, destacando que por parte del lector puede haber “un deseo muy fuerte de coherencia narrativa” pero

<sup>5</sup> En Casetti (1989), sobre la interpelación en el discurso fílmico.

los textos interactivos sólo pueden conservarla parcialmente “manteniendo una progresión continua hacia delante, controlando el recorrido general del lector, limitando los puntos de decisión y neutralizando las consecuencias estratégicas de tales decisiones”.

Respecto del modelo lineal clásico, los relatos compartidos, constituyen una especie de simulacro: mantienen la *apariencia* de una progresión lineal y de una estructura crono-lógica, pero en la práctica cada intervención introduce más una digresión que una unidad secuencial. Lo anterior se traduce en una especie de diacronía espasmódica, por la cual el relato simula avanzar cuando en realidad vuelve continuamente sobre sí mismo.

En otros términos, el trabajo narrativo conjunto está internamente erosionado por una tendencia dispersiva, por lo cual el relato nunca cristaliza en una estructura, ni se organiza en una totalidad articulada por un principio, un desarrollo, un desenlace y un determinado cierre de sentido. Esta es una de las propiedades distintivas del hipertexto que –como ha señalado Landow (1995:131)– “pone en entredicho la narración y todas las formas literarias basadas en la linealidad, (incluso) las ideas de trama e hilo narrativo corrientes desde Aristóteles”.

Todas las unidades aristotélicas, en efecto, resultan trastocadas: como en la escena del sueño los tiempos se enredan, las acciones resultan interrumpidas o modificadas más allá de toda lógica narrativa, los lugares entran en procesos de mutación. No hay principio, sino comienzos y recomienzos; no hay desenlaces sino varios finales fallidos, suspensiones e interrupciones. Asimismo, la voz del narrador, a pesar de la simulación de cierta unidad y coherencia, se desintegra en múltiples voces que cuentan simultáneamente *historias parecidas pero diferentes*.

Los rasgos que se han mencionado –la diseminación de la figura de autor, las prácticas combinatorias, el factor azar– corresponden sin duda al modelo de una “escritura nómada”, modelo “opuesto –como señala Belén Gache (2006:20)– a una poética afín al modelo de selección y combinación jakobsoniano”.

En efecto, los relatos compartidos parecen retomar aspectos de la particular sintaxis del video-juego: cada secuencia se bifurca en varios hilos narrativos. Como si se tratase de una selección paradigmática fallida por la cual se hacen presentes en el sintagma diferentes segmentos narrativos a veces incluso lógicamente incompatibles entre sí, aproximándose a la posibilidad imaginada

por Paul de Man (1990:84) de “incorporar las contradicciones de la lectura en un relato que fuera capaz de soportarlas”.

Se configura así un tipo de trama que Aristóteles caracterizara negativamente como “episódica”, en tanto “no alberga en sus episodios ni necesidad ni posibilidad de secuencia” (citado en Landow, 1995:135). La teoría contemporánea del hipertexto incorpora la noción de una estructura “paratáctica”,<sup>6</sup> cuya forma más característica es la variación sobre un mismo tema<sup>7</sup> y que se basa más en la repetición que en la secuencia.

En las comunidades virtuales, donde –a diferencia de los foros literarios– los relatos compartidos se conciben y practican como ejercicio primordialmente lúdico, no aparece una preocupación particular respecto de la coherencia textual o la cohesión narrativa, en la medida en que lo que interesa es el proceso de elaboración colectiva y no el producto final (se trata más de la performatividad misma del acto compartido de narrar). Tal vez, al contrario, el placer de este juego residiría en esa posibilidad –ausente de la experiencia ordinaria de lectura –de desbaratar y volver a armar las historias arbitrariamente, azarosamente o siguiendo el propio deseo. Se trata, en efecto, de una “escritura nómada”, en el fondo más atraída por el juego con los diferentes formatos narrativos que por el compromiso formal de la narración (organizada en principio, desarrollo y desenlace). Una escritura que simula y a la vez elude –sin una reflexión previa ni un programa estético que la inspire, por franco espíritu lúdico– la concepción causalista, finalista y determinista del esquema narrativo lineal (Gache, 2006:19).

### Configuración paratáctica. Un cuento de terror

El siguiente ejemplo, además de manipular los lugares comunes del suspenso y el terror, presenta ciertas características de la configuración paratáctica. Intervienen seis participantes narradores (G, A, D, E, P, K) y la única regla

<sup>6</sup> Bárbara Herrnstein Smith, citada en Landow (1995:136).

<sup>7</sup> En algunos de los foros literarios donde se practica el género de “relatos compartidos” existe un hipervínculo que se titula “versionar” y que da la posibilidad a los participantes de proponer otras variantes en la trama de los relatos colectivos.

—no demasiado respetada— consiste en añadir un número preestablecido de palabras (primero tres, luego cinco) por cada intervención.

Publicado: Mie Nov 16, 2005 7:40 pm TÍTULO DEL MENSAJE: “Temblando cuento...”

G Aquella madrugada fría...

A escuché un aullido y como todo valiente, me puse mi chaqueta y lámpara en mano salí al jardín...

D Era Luna llena, la mas bonita que se ve en meses, claro es Octubre...

G Las ramas crujían encima del...

E tejado, el viento silbaba llamándome...

P tenía miedo, pero me armé de valor...

G Al fondo del depósito noté...

L algo o alguien moviéndose, corrí...

E y algo me sujetó del...

L tobillo, sentí algo peludo...

E y grité como loco pidiendo ayuda...

Hay una repetición casi idéntica de una misma escena, la del encuentro y la oscura percepción visual o auditiva de “algo” o alguien monstruoso. El personaje se desplaza desatinadamente (según el capricho del narrador de turno) entre el exterior (el bosque) y el interior (la casa), en un espacio también amorfo, de topografía cambiante... para finalmente actuar en diferentes escenarios la misma escena articulada por las siguientes “funciones”:<sup>8</sup>

1. Desencadenante de la trama: percepción confusa (visual, táctil, olfativa, auditiva: un “aullido, “algo peludo”, “un grito aterrador”, “llantos”, “lamentos de dolor y angustia”, “pasos en la planta alta”, “calor repugnante”, “fétido olor”, etcétera).
2. Desplazamiento de los personajes hacia otro ámbito (“salí al jardín”, “corrí a la casa”, “subimos”, etcétera) donde volverá a jugarse la misma escena.
3. Pánico-parálisis: “quería correr y no podía” / “inmovilizado, cerré los ojos /y lo que vi me lleno de espanto”.

<sup>8</sup> Nos permitimos un uso bastante libre del concepto de Propp.

4. Ataque/defensa/huida: “algo me sujetó del tobillo” / “Con un machetazo me zafé” / “apunté con el rifle”.
5. Revelación aplazada: “algo o alguien moviéndose” / “un animal nunca visto”, “almas en pena”, “espíritus ocultos en casa”, “una mujer desfigurada” / “esas criaturas de ojos zafiro” / “bebé inocente” / “amenazante criatura de ultratumba” / “dos cuerpos de niños que yacían en el suelo como dormidos” / “una criatura con los ojos zafiro” / “eso que se elevaba”.

El relato se estanca en variaciones sobre una misma secuencia:

L Con un machetazo me zafé...  
 G pero quedé inmóvil al ver...  
 D que era un animal nunca visto...  
 G ojos zafiro gigantes, mirada profunda...  
 E pelaje negro como la noche...  
 G Instintivamente tomé nuevamente el machete...  
 L Corrí a casa, desperté a...  
 G Mike obligándolo a acompañarme. Tomamos... los rifles y las linternas...  
 L Un grito aterrador nos hizo...  
 G darnos cuenta que también...  
 L adentro de la casa había...  
 G voces extrañas...  
 E El armario se abrió... gritos de almas en pena...  
 L espíritus ocultos en casa?...

Cada reanudación de la escena –en otro espacio– se corresponde con un cambio de narrador: en lugar de hacer progresar la trama, en cada relevo, cada uno de los co-autores repite, más bien recrea como en una pesadilla, la escena crucial de la aparición siniestra sin resolverla ni avanzar.

L Mike escuchó pasos en la...  
 G planta alta. Decidimos enfrentarlo, subimos...  
 L de pronto, la luz se...  
 E apagó y un viento helado...  
 L nos estremeció, más al ver...  
 E una mujer desfigurada caminando hacia nosotros...  
 G Era evidente que las balas...

P habían dejado rastros por todo su cuerpo...  
 G pero era inmune. Seguía aproximándose...  
 L hacia nosotros, tratando de decirnos...  
 G algo. De pronto reparé en su mirada...  
 E sus ojos tristes inyectados en sangre...  
 L Que quieres de nosotros? grité...  
 G —SÁLVALO, SÁLVALO dijo angustiosamente...  
 P mientras señalaba hacia un rincón...

Se acumulan indicios ominosos que nunca terminan de manifestarse. Una vez revelados y colocados en escena, los seres monstruosos parecen no saber cómo comportarse. Esto se “resuelve” con un nuevo desplazamiento espacial, que simula sin efectuarlo un avance de la trama (mismo que sustituye la progresión temporal). Así, el monstruo se convierte en todos los monstruos —un animal, un ser animado, una mujer desfigurada, un bebé embrujado, almas en pena— y en ninguno, las secuencias se acumulan una sobre otra sin resolverse y la amenaza se renueva una y otra vez sin llegar a consumarse nunca.

G Pude ver algo moviéndose...  
 P y emitiendo lamentos sordos que me hicieron estremecer...  
 L Esta casa está maldita o que...  
 G En el rincón estaba una de esas criaturas de ojos zafiro...  
 E y en el suelo un bebé inocente levantaba sus brazos hacia mí...  
  
 P uno de los entes se empezó a arrastrar hacia mí con rapidez...  
 E quería correr y no podía...  
 P y cada vez se acercaba más a mí, podía sentir su calor repugnante, su fétido olor...  
 G inmovilizado, cerré los ojos...  
 P y apunté con el rifle decidido a terminar con la amenazante criatura de ultratumba...  
 D dispare una y otra vez...  
 G de pronto, el silencio invadió mi mente, abrí los ojos temeroso...  
 K y lo que vi me llenó de espanto...  
 G Ya no había criaturas, mis disparos habían dado en...  
 E dos cuerpos de niños que yacían en el suelo como dormidos...

*(continúa)*

Como ya se precisará, este ejercicio de escritura obedece a una lógica lúdica y cumple una función primordialmente fática. Sería pues inadecuado y poco conducente apelar a valores o juicios estéticos, poéticos o literarios. Pero esto no implica de por sí una sanción de banalidad. El caso anterior sugiere que aún en estas condiciones de ausencia propias de la conversación virtual, el acto de narrar colectivamente siempre inviste, aunque sólo sea como vestigio, una dimensión ritual, en la medida en que en esa práctica intersubjetiva se tramitan simbólicamente pasiones tan primordiales como el miedo. Algo similar a lo que ocurre en esos juegos infantiles que consisten en espantarse mutuamente, atraer y burlar el miedo jugando con él.

### Competencias de género y contratos pragmáticos

La dimensión de los géneros discursivos adquiere particular relevancia en el juego de los relatos compartidos. En principio porque éste apela a ciertos saberes culturales movilizando las competencias de género de los participantes, desde el inicio mismo mediante una propuesta y una negociación respecto precisamente del formato narrativo. Así, por ejemplo:

A sugerencia de una estimada participante [...] y debido al éxito del tema historia compartida, que les parece si hacemos con las mismas reglas *un cuento de terror??* (en honor a Halloween, a pesar de...), empiezo...  
Aquella madrugada fría...

En otros casos, el género narrativo se define en el título del tópico, por ejemplo: “un cuento erótico”, “mi comedia favorita” o incluso en el *incipit* (“erase una vez”). Además, en el desarrollo mismo de la narración colectiva se da un proceso de apropiación y transformación de rasgos de géneros pertenecientes a diferentes matrices culturales: géneros originalmente literarios a su vez reformulados en el lenguaje fílmico y en la cultura mediática audiovisual (incluido las narrativas del *cómic*, los relatos de animación, los video-juegos).<sup>9</sup> De ahí la particular relevancia que cobra la intertextualidad y,

<sup>9</sup> Corriente intertextual de doble orientación: a la vez exógena –en tanto transcribe rasgos de géneros anteriores y exteriores al soporte virtual– y endógena –en tanto presenta algunos rasgos de otros géneros propios de dicho soporte (chat, blog, juegos de rol, video-juegos, etcétera).

en especial, la cita de género –melodrama, relato de aventuras, ciencia ficción, cuentos de terror, comedia, parodia, etcétera–, a partir de la reapropiación y transformación de diferentes estereotipos y lugares comunes.

Como ha destacado Óscar Steimberg (1988:47) respecto de los medios masivos, el receptor aplica un paradigma de géneros (sólo parcialmente consciente) que le permite la identificación de rasgos distintivos, así como la adjudicación de jerarquías y la aplicación de criterios de evaluación a los diferentes productos mediáticos.

En los relatos compartidos estas competencias del lector conciernen, en primer lugar, a un conjunto mínimo y, por lo general, implícito de normas atribuidas a los diferentes géneros narrativos: normas de verosimilitud, límites y formas de lo decible, etcétera. Algunas de las intervenciones correctivas que se producen durante el desarrollo del juego, en efecto, conciernen a la supuesta transgresión de esas normas (por ejemplo: el deslizamiento desde un cuento erótico a un texto considerado pornográfico). La competencia mencionada se manifiesta también, de manera privilegiada, por el dominio de las diferentes retóricas de género, con sus repertorios de estereotipos, metáforas muertas, lugares comunes, etcétera, como puede comprobarse en los siguientes ejemplos.

Los clichés de la narrativa erótica:

Entró a su departamento, tomó un bocadillo del refrigerador y preparó su baño con la delicadeza de un ritual. Desvestiéndose lentamente repasaba aquel roce de manos, su mirada y esa voz que a veces inventaba, que la perseguía, con la que soñaba y apenas conocía. Ya en la bañera ungió su piel con aceites de jazmín, el vapor enredado con el incienso en el aire... lo convocaban. Cerró sus ojos inventando manos que resbalaban y ojos que la miraban. Pudo sentir su presencia ahí, se estremeció y abrió en un sobresalto los ojos para cerciorarse que estaba sola...

Los recursos básicos del suspenso en el cuento de terror:

Aquella madrugada fría escuché un aullido y, como todo valiente, me puse mi chaqueta y lámpara en mano salí al jardín. Era Luna llena, la más bonita que se ve en meses, claro, es octubre. Las ramas crujían encima del tejado, el viento silbaba llamándome, tenía miedo, pero me armé de valor. Al fondo del depósito noté algo o alguien moviéndose, corrí y algo me sujetó

del tobillo, sentí algo peludo y grité como loco pidiendo ayuda. Con un machetazo me zafé, pero quedé inmóvil al ver que era un animal nunca visto, ojos zafiro gigantes, mirada profunda, pelaje negro como la noche. Estremecí al escuchar unos aullidos...

El clásico inicio de los cuentos infantiles:

En la pacífica aldea de los Barajita había un movimiento febril, enterado de las virtudes de la seda que allí se fabricaba iban a venir el rey y la reina de una comarca vecina y todos sus habitantes estaban ansiosos con la noticia [...] ¡¡Un rey!! [...] un rey vendría a visitarlos, ellos no tenían rey ya que la aldea era gobernada por un consejo de ancianos.

Otra operación (que puede observarse en la muy extensa secuencia titulada “¿Cómo sigue el cuento?”)<sup>10</sup> consiste en un repentino viraje de género introducido en el desarrollo mismo de la narración. El relato mencionado (que se mantuvo en actividad durante un mes completo y contó con once participantes), presenta al principio algunas propiedades del género fantástico (Lorenzo, un seductor malgrado tiene como única compañía a una araña sarcástica que habita en su bolsillo), asume a continuación algunos rasgos propios de la ciencia ficción<sup>11</sup> y, en un ulterior viraje que implica también un nuevo comienzo del relato, se convierte en la historia sentimental, intimista, de un desencuentro amoroso. Cada una de estas inflexiones conlleva un cambio en algún nivel del relato (enunciativo, pragmático, retórico, estilístico, etcétera).

También resulta interesante este ejemplo en relación con los inicios y finales fallidos. De hecho, como en un ejemplo anterior, en una intervención temprana los protagonistas resultan abruptamente eliminados mediante una fórmula expeditiva que, además, da por concluido el relato:

<sup>10</sup> Transcribimos solamente algunos fragmentos del relato colectivo.

<sup>11</sup> “Ya nadie (o casi nadie) utilizaba carruajes de motor. Tras la guerra no era posible desplazarse por las carreteras de forma segura y quien viajaba lo hacía en los convoys militares subterráneos. Éstos utilizaban las antiguas líneas de metro, ahora reconvertidas en las arterias de la megaciudad. En la superficie apenas quedaban rastros de carreteras o vías férreas. No era seguro y prácticamente habían sido destruidas en su totalidad ya que la guerra no tenía futuro, no debía haber tenido futuro [...] pero ahora era el futuro”.

Y ambos murieron en circunstancias muy extrañas. Y entonces todos vivieron felices para siempre. Fin.

El siguiente participante reinicia el relato mediante un sencillo recurso:

La araña, antes de morir había puesto unos huevos y había dejado un abejorro para alimentarlos, al cabo de un tiempo los huevos de la araña eclosionaron, las arañas se alimentaron del cadáver de Lorenzo y crecieron hermosas y fuertes hasta que llegaron a la madurez.

En otro pasaje (que ya se ha citado), ya avanzado el relato, uno de los participantes –que se incorpora al juego tardíamente– decide reanudar otro relato partiendo desde la secuencia inicial;

[...] el cuento se ha ido de madre;iii  
me gusta el principio, lo retomo ahí, ea.  
Lorenzo y su cartera (con su eterna moradora, la araña) encaminaron sus pasos hacia el club de jazz, había quedado con ella. Con esa *¿amiga especial?* esa mujer que desde que la conociera había despertado en él sentimientos contradictorios. Y sabía lo que pasaría, se repetirían sin remedio las mismas situaciones que se habían dado en sus anteriores citas, si.  
Iba a verla, iba a desearla, iba a no tenerla, una vez más.  
Sentados frente a frente, al principio hablarían distendidamente, de cualquier cosa, bromearían, reírían.  
pero luego, ¡ay luego! ella volvería a envolverlo en su mirada, a provocarlo con su boca, le rogaría en silencio palabras que él no quería pronunciar...  
y lorenzo pensó con impotencia, es ella, que me lía, que me envuelve, que me enreda.

Como se ve, se ha producido otro desplazamiento de género y también otra versión del relato, ahora, en clave sentimental melodramática:

y llovía, y lorenzo no llevaba paraguas, ella sí.  
vamos, no te mojes, el paraguas nos puede tapar a ambos, acércate. y él se acercó sin querer mirarla a los ojos, sabía que una vez más se perdería en su mirada si lo hacía.  
caminaron en silencio, porque hay cosas que en silencio se dicen, y ellos callando se lo decían.

y una vez más la acompañó a la parada del bus, que le cobraría noventa céntimos y la alejaría de él.  
¿volverían alguna vez al club de jazz?, ¿volverían de nuevo a jugar a mirarse, a desearse, a no tenerse?

La trama vuelve a reformularse y reanudarse varias veces hasta abandonar incluso el régimen narrativo para desintegrarse en un juego de aliteración con el significante sonoro:

Entonces Alejandro se fue a su piso. Yo paso del piso, pensó. Cogió el pase y se fue a Pisa a investigar. Pasa que con el pase no pase, pero que pase sin pase a Pisa... eso nó. En esto la arañita no aparecía y penso: que pasa???? Alargo el paso y pasó del piso, puso el pase en el bolsillo y se pasó un paso a nivel... Niaaoooooooooooo. El tren pasó y su peso lo chafó.

Por último, el relato se extingue en la forma de un lacónico poema alrededor del motivo de la araña:

Entonces Laura abrió su boca y de ella con impaciencia brotaron todas las palabras enredadas:  
Pata  
teje  
enmarañada secuencia  
flotación en blanco  
dispersión y contraste anatómico  
tela  
telar  
se escurren miradas envenenadas  
negro luto  
viuda oscura  
doscientas caras en la red  
metal...

Este último ejemplo permite apreciar la progresiva descomposición de la estructura narrativa que desplazándose entre géneros culmina en una sugestiva figuración poética: una tela de palabras enm-*araña*-das como metáfora de la red.

Como se comentó al principio, ajenos a cualquier búsqueda estética y animados, en cambio, por un espíritu lúdico y paródico, los procedimientos de imitación y transformación de los modelos genéricos practicados en las “relatos compartidos”, resultarían al límite en el desbaratamiento –si se quiere en la deconstrucción práctica– de tales modelos.

La lógica misma del juego (y su propia dinámica) neutraliza cualquier idea de totalidad o de cohesión: ningún concepto ni proyecto de “obra” subyace a este ejercicio lúdico. Los textos resultantes son por naturaleza perecederos, inacabados, amorfos. Una vez concluido –más bien suspendido– el proceso de escritura colectiva, ninguna lectura los espera, no serán objeto ni de comentario, ni de recuerdo, ni de cita.

Más cerca de la oralidad que de la escritura, el ejercicio de la narración compartida en las comunidades virtuales podría asumir tal vez el sentido y la eficacia de esos actos de *comunión fática*, descritos por Malinowski:<sup>12</sup> donde son *las palabras intercambiadas* –más allá de la significación y de la función comunicativa– las que al recrear una atmósfera de convivialidad refuerzan y actualizan el vínculo comunitario. “Una vez más –comenta Malinowski– el lenguaje en esta función no se nos manifiesta como un instrumento de reflexión sino como un modo de acción”.

<sup>12</sup> Corresponde al artículo de B. Malinowski publicado en Ogden y Richards (1923), *The Meaning of Meaning* y citado por Emile Benveniste (1981:90).

## Bibliografía

- Bajtín, Mijaíl (1993), “El género, el argumento y la estructura en las obras de Dostoievski”, en *Problemas de la poética de Dostoievski*, FCE, México.
- Barthes, Roland (1977), “Introducción al análisis estructural del relato”, en Silvia Nicolini (comp.), *El análisis estructural*, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.
- Benjamin, Walter (1991), *El narrador*, Taurus, Madrid.
- Casetti, Francesco (1989), *El film y su espectador*, Cátedra, Madrid.
- Catellin, Sylvie (2002), “L’ecran collectif romanesque ou la réactualisation d’une ancienne pratique d’écriture CNRS”, Laboratoire Communication et Politique en *Actes du colloque écritures en ligne: pratiques et communautés*, sous la direction de Brigitte Chapelain, Université de Rennes 2, CERCOR (CERSIC), 26 y 27 de septiembre de 2002.
- De Man, Paul (1990), *Alegorías de la lectura*, Lumen, Barcelona.
- Gache, Belen (2006), *Escrituras nómades*, Trea, Gijón (Asturias).
- Genette, Gerard (1989), *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- Landow, George (1995), *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona.
- Mayans i Planeéis, Joan (2000), “Género confuso: género chat”, revista *Textos de la CiberSociedad*, 1. Temática Variada [<http://cibersociedad.rediris.es/textos>].
- Ryan, Marie-Laure (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, Barcelona.
- Steimberg, Óscar (1988), *La recepción del género. Una investigación sobre los juicios de calidad acerca de los medios*, Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Fac. de Ciencias Sociales (Argentina).
- Todorov, Tzvetan (1984), “Las categorías del relato literario”, en AA.VV., *Análisis estructural del relato*, Premia, México.
- Weinrich, Harold (1975), “Mundo comentado, mundo narrado”, en *Estructura y función de los tiempos en el lenguaje*, Gredos, Madrid.