

Autor: Dra. Silvia Tabachnik
División Ciencias Sociales y Humanidades
Departamento de Educación y Comunicación
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA –
Unidad Xochimilco- México D.F.

Email: silvia.tabachnik@gmail.com

Doctora en ciencias sociales- Area Comunicación y Política. Profesora Titular /Investigadora

JUEGOS DE NARRACIÓN COLECTIVA EN LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Resumen

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 está 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.

Palabras clave: entorno virtual, juegos de narración, escritura, conversación.

Abstract

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.

Keywords: virtual environment, narrative games, written, conversation.

1. La narración artesanal

Cuentos, fábulas, leyendas, anécdotas, testimonios, confesiones, memorias, biografías... bajo múltiples versiones y “burlándose de la buena y de la mala literatura” (Barthes:1977,4), el relato ocupa un lugar preponderante entre los juegos de escritura colectiva ensayados en 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, según Benjamín (1991) la forma más *artesanal*, de la comunicación. Los “relatos compartidos” que se analizan en este trabajo presentan efectivamente una factura y una calidad *artesanal* en tanto no aspiran al estatuto estético o artístico de la literatura ni a los derechos de propiedad intelectual ni a las responsabilidades y privilegios de la autoría legítima. Son prácticas lúdicas, anónimas y colectivas, ejercicios rudimentarios o sofisticados de ficcionalización.

El procedimiento de composición de las “historias compartidas” es muy simple: consiste en una suerte de escritura por relevos - regulada por algunas normas básicas - donde según un orden aleatorio cada participante va sumando un eslabón a la trama.

En su mecánica se asemeja al juego del “cadáver exquisito”¹, 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.

2 La escritura colectiva. Antecedentes

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 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.

¹ 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 un estructura rizomática o arborescente...”, modelo muy próximo al de los “relatos compartidos” que estamos analizando aquí.

En la actualidad la Red 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 el entorno virtual. 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, etc. En contraste, en el contexto de las conversaciones virtuales, los relatos compartidos presentan características 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).

3 La narración colectiva como “art de faire”

El espacio virtual se ofrece como un laboratorio abierto a la experimentación con formas, códigos, lenguajes, estilos atesorados en la “memoria genérica”² y en el imaginario colectivo. Presumiblemente no se ha dado otro período 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 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 diferentes operaciones intertextuales de transformación e imitación como el *bricolage*, el *pastiche*, el *collage*, la *forgerie*, etc Genette (1989:37) . Entre estas operaciones una de las más frecuentes es la parodización: a menudo los relatos compartidos tienden a reinterpretar en clave humorística ciertos estereotipos de los géneros clásicos (literarios, mediáticos, fílmicos, etc.). Por lo demás, puesto que no se conciben como experiencias 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 culturales conocidos y ya experimentados. Al límite estos ejercicios lúdicos de manipulación de 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)³ : “[...] la escritura toma su significación en el acto mismo de fabricación del relato, su técnica resulta de los intercambios y aportes colectivos”. La obra es el producto de esos intercambios interactivos y lo

² La noción – retomada por Lotman- proviene de algunas observaciones de Bajtín (1993:150) respecto de la 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)

³ La traducción es nuestra.

que se privilegia no es la calidad literaria de los textos resultantes (a menudo fallidos, efímeros, azarosos, arbitrariamente suspendidos y siempre alterables), sino el proceso, particularmente en su eficacia fáctica para consolidar y recrear el vínculo comunitario.

Según la sugestiva noción propuesta por Michel 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.

4 Ritmos e intervalos

Si bien, como ya se mencionó, 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 se manifiesta en un narrador único y otras, en cambio, se dispersa en una multiplicidad de voces narrativas.

Otra diferencia notable 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 casi 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).

En contraste, la elaboración colectiva de ficciones no parecería 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 i Planeés: 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 allí se le asigna a la escritura, el contrato pragmático del *chat* no parecería

admitir la invención y composición - individual o colectiva – de textos narrativos (a lo sumo aceptaría formas condensadas, como la anécdota o el chiste).

5 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 (una secuencia) 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 – por su propia naturaleza – destinados al inacabamiento y al juego siempre reanudable de las re-escrituras.

El régimen de oralidad 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 temporal de la 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.

Así, el relato colectivo resulta 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 incomprensión (a menudo por “fallas” en la coherencia narrativa o también por un orden aleatorio de lectura) .

6 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 “juegos de lenguaje” simultáneos y relativamente autónomos: narrar ficciones y conversar, lo cual implica una singular forma de coexistencia entre dos universos habitualmente diferenciados por su estatuto de referencialidad.

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.

Se abre así la posibilidad – ya ensayada sobre todo en relatos fílmicos⁴ – de que el “mundo del comentario” intervenga explícitamente en el “mundo narrado” (Weinrich : 1975), modificándolo, corrigiéndolo, etc. De hecho, ese “mundo” no está clausurado, sino en un proceso recursivo (con cada intervención) de composición, descomposición, recomposición...

7 Narratividad e interactividad

Los relatos compartidos están tensados entre dos lógicas opuestas: la del tradicional modelo narrativo basado en la cohesión y la coherencia textual por un lado y por el otro la de una configuración rizomática favorecida por el dispositivo virtual. Así, el proceso narrativo oscila entre una tendencia integradora, unificadora, totalizante y conclusiva (diríase “constructiva”) y un impulso dispersivo y desestructurante que por lo general 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 los textos interactivos sólo pueden conservarla parcialmente “manteniendo una progresión continua hacia delante,

⁴ En Casetti (1989) sobre la interpelación en el discurso fílmico.

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 se atora y se 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 - corresponde 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 propone la noción de una estructura “paratáctica”⁵, cuya forma más

⁵ Bárbara Herrnstein Smith citada en Landow (1995, 136)

característica es la variación sobre un mismo tema⁶ y que se basa más en la repetición que en la secuencia. Estructura evidentemente más próxima a la poesía que a la forma narrativa.

Ciertamente en las comunidades virtuales, donde, a diferencia de los foros literarios como ya se señaló, 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 – como ya se mencionara - es el proceso de elaboración colectiva y no el producto final (se trata de la performatividad misma del acto compartido de narrar).

Tal vez, al contrario, el placer de este juego cortazariano 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).

8 Competencias de género y contratos pragmáticos

La perspectiva teórica de los géneros discursivos adquiere particular relevancia para abordar el juego de los relatos compartidos. En principio porque éste apela a ciertos saberes culturales movilizando las competencias de género de los participantes en la composición colectiva, desde el inicio mismo del juego 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 caso el género narrativo se define en el título del tópico, por ejemplo: “un cuento erótico”, “mi comedia favorita” o incluso en el incipit (“érase 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

⁶ 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.-

literarios a su vez reformulados en el lenguaje fílmico y en la cultura mediática audiovisual (incluido las narrativas del cómic, los relatos de animación, el video-clip, los video-juegos)⁷. De ahí la particular relevancia que cobra la intertextualidad y en especial la cita de género - melodrama, relato de aventuras, ciencia ficción, cuentos de terror, comedia, parodia, etc.- a través de la reapropiación y transformación de diferentes estereotipos y lugares comunes.

Como ha destacada Oscar Steimberg (1988,47) respecto de los medios masivos, el receptor aplica un paradigma de géneros (sólo parcialmente conciente) 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, etc. . Algunas de las intervenciones correctivas que se producen durante el desarrollo del juego, en efecto, concierne 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, etc., 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. Desvistiendo 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 mas 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

⁷ Se trata de una 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, etc.) .

animal nunca visto, ojos zafiro gigantes, mirada profunda, pelaje negro como la noche. Estremecí al escuchar unos aullidos...”

El clásico inicio y los motivos tradicionales 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”.

En el relevo entre narradores se producen también repentinos virajes de género introducidos en el desarrollo mismo de la narración.

Uno de los relatos compartidos incluido en nuestro corpus de análisis, (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 ficción⁸ 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, etc.)

La trama vuelve a reformularse y reanudarse varias veces hasta abandonar incluso el régimen narrativo para desintegrarse en un juego de aliteración con el significativo 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...Niaaaoooooooooooo. 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

⁸ “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. Estos 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 “

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 paródica 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 toda idea de totalidad o de cohesión: ningún ideal 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 tradición oral que de la escritura, el ejercicio de la narración compartida en las comunidades virtuales podría asumir tal vez el sentido y la eficacia simbólica de esos actos de *comunión fática*, descritos por Malinowski⁹: 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 - comentaba Malinowski - el lenguaje en esta función no se nos manifiesta como un instrumento de reflexión sino como un modo de acción”.

⁹ 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, M. (1993). «El género, el argumento y la estructura en las obras de Dostoievski». En: *Problemas de la poética de Dostoievski*. México: Fondo de Cultura Económica.

BARTHES, R. (1977). «Introducción al análisis estructural del relato». En: Silvia Niccolini (comp.), *El análisis estructural*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

BENJAMÍN, W. (1991). *El narrador*, Madrid: Taurus.

CASSETTI, F. (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.

CATELLIN, S. (2002) «L'écran collectif romanesque ou La réactualisation d'une ancienne pratique d'écriture». En : *Actes Du Colloque Écritures En Ligne: Pratiques Et Communautés*. Sous la direction de Brigitte Chapelin Université de Rennes 2. CERCOR (CERSIC) , 26, 27 Septembre 2002

DE CERTEAU, M., (2000) *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*, México: Universidad Iberoamericana.

DE MAN, P. (1990). *Alegorías de la lectura*. Barcelona: Lumen.

GACHE, B. (2006). *Escrituras nómades*, Gijón (Asturias): Ediciones Trea.

GENETTE, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

MAYANS I PLANEÉIS, J. (2000). "Género confuso: género chat" Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 1. Temática Variada. Disponible en <http://cibersociedad.rediris.es/textos>

LANDOW, G. (1995), *Hipertexto - La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona: Paidós.

RYAN, M. (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

STEIMBERG, O. (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, T. (1984) «Las categorías del relato literario» En: AA.VV., *Análisis estructural del relato*, México: Premio ed.

WEINRICH, H. (1975), «Mundo comentado, mundo narrado». En: *Estructura y función de los tiempos en el lenguaje*, Madrid: Gredos.