

Fascículo 1

## Literatura hipertextual

### Cuaderno 2: Escritura colaborativa

#### Narrativa hipertextual y escritura colaborativa

Una de las posibilidades que brinda la literatura hipertextual es la **escritura colaborativa**, en la cual la interactividad se establece también entre los distintos autores/lectores.

La **narración hipertextual** o **hiperficción** es una variante de la literatura hipertextual que se refiere específicamente al género de ficción. Como vimos en las definiciones de literatura hipertextual, estas son narraciones escritas mediante hipertexto, es decir, compuestas por un conjunto de fragmentos de texto relacionados entre sí por enlaces.

Las historias o relatos que se desarrollan con esta modalidad se caracterizan por no tener un único camino establecido por el autor, se deja al lector la capacidad de elegir el propio entre varios posibles. En ocasiones no tienen ni siquiera un principio establecido y casi nunca tienen final. Las versiones más extremas permiten al lector modificar la obra colaborando con el autor original.

#### Existen dos tipos de narrativa hipertextual:

- **Hiperficción explorativa:** se identifica por tener un solo autor pero da la libertad al lector de tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento.
- **Hiperficción constructiva o escritura colaborativa:** el lector puede modificar la historia. Consiste en el trabajo colaborativo de varios autores, denominado autoría compartida.

#### Escritura colaborativa

Desde el punto de vista de la filosofía se puede relacionar el nacimiento de la narrativa no lineal o hipertextual con la idea de posmodernidad, en la que ya no es posible establecer una voz o sujeto dominante sino que se imponen las muchas y **diversas miradas o perspectivas**.

Esto implica que no hay una sola forma de ver el mundo que pueda ser considerada



definitivamente “verdadera”. A través de la **intertextualidad** se introduce la idea de múltiples niveles de significación o sentidos posibles dentro del texto.

Ya a lo largo del siglo xx los autores literarios buscaron distintos modos de romper las limitaciones que imponía la tradición heredada del siglo xix a su labor creativa.

Ello suponía eliminar la voz autoral, multiplicar las perspectivas, romper la sucesión cronológica del discurso y también intentar acabar con los obstáculos que nacen del papel y la lectura en formato de libro.

Como mencionamos, numerosas obras se plantearon suprimir la linealidad, especialmente durante la segunda mitad del siglo xx. La novela *Rayuela* de Julio Cortázar, el cuento *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de Jorge Luis Borges, o la serie juvenil *Elige tu propia aventura*.

Además surgieron numerosos **libros juego** en los que la lectura se completaba con otros elementos más propios de los juegos de mesa, como dados o anotaciones. Estas obras intentaron romper el paradigma narrativo moderno, en el que los papeles del lector, el narrador, los personajes y el tiempo estaban plenamente establecidos.

Otro de los antecedentes inmediatos de este tipo de experiencia son los llamados juegos de rol, que desde los años 70 ofrecen un tipo de entretenimiento creativo con postulados muy parecidos a la liberación que plantea la narrativa hipertextual colaborativa.

Se trata de un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama, en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores.

Al igual que en la escritura colaborativa, valores como la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego. Si les interesa obtener más información al respecto y hasta experimentar algún juego de rol, pueden visitar lo que al respecto ha desarrollado Wikipedia.

La **hiperficción constructiva** en ese tipo de juegos es también una autoría compartida, cuya intención es más lúdica que literaria.

La **escritura colaborativa**, en cambio, consiste en textos narrativos redactados mediante la colaboración entre varios autores, en especial gracias a la utilización de las nuevas tecnologías.

El formato wiki y el blog **colectivo** son dos de las formas que adopta la escritura colaborativa. Se trata de un conjunto de páginas de internet enlazadas que pueden ser navegadas y editadas por los usuarios y que permiten que los cambios realizados permanezcan guardados.

El término wiki proviene de un término hawaiano cuya traducción es “rápido”. El primer wiki que existió fue WikiWikiWeb, creado por Ward Cunningham en 1995 en Estados Unidos para permitir la escritura colaborativa entre programadores informáticos.

En el caso de los wikis la escritura es completamente colaborativa, ya que el contenido





que puede leerse en línea es la última versión de una obra compuesta por autoría colectiva.

En los blogs en cambio, se apela a la participación mediante comentarios que realizan los usuarios.

En ambos ejemplos, la creación literaria, el relato, es absolutamente imposible de predeterminar, pues cada nuevo enlace abre una nueva cadena de secuencias, lo que termina por brindar tantas construcciones de relato posibles como hipervínculos activados.

### Experiencias de escritura colaborativa

*Vidas prodigiosas* es considerada la obra de escritura colectiva –o poliautoría– más significativa. Se trata de una wikinovela, un proyecto de creación colectiva, multilingüe y no lineal, abierto al público y desarrollado por la facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Deusto, del País Vasco. La primera edición del proyecto se inició el 24 de abril de 2006 y quedó cerrada el día 24 de julio del mismo año.

Esta wikinovela resultó una experiencia muy interesante de escritura colectiva, en la cual cada autor podía ingresar a través de la Web con un nombre de usuario –que podía ser ficticio– y aportar su intervención al relato.

Una vez concluidos los plazos establecidos para que los autores pudieran participar, se habilitó una sección para dejar comentarios y canalizar allí la participación del lector, a modo de blog. Además, apelando a la naturaleza global de público lector, la versión final de la novela colaborativa se publicó en tres idiomas: español, euskadi –idioma utilizado en el País Vasco– e inglés.

Una práctica de escritura colaborativa más reciente se llevó a cabo en febrero de 2010. Se llamó *Cinco autores para escribir un libro en cinco días* y fue idea del artista y programador informático Adam Hyde, quien reunió a cinco autores para escribir un libro colaborativo en 120 horas. El experimento se denomina Booksprint y se ha presentado en el festival de arte y cultura digital de Berlín Transmediale. El texto que surgió de esta experiencia se llamó *Futuro colaborativo* y se basó en la contribución entre personas desconocidas y con distintos intereses. El proceso de trabajo consistió en la elaboración entre todos los participantes de un índice de este ensayo sobre la cultura colaborativa. Una vez definidos los temas, comenzó la escritura, y quien terminaba con su trabajo revisaba el de los demás. Poco después, mediante un software que permitió preparar el texto original, se preparó el original para su impresión o publicación.

Estos y otros proyectos de escritura colaborativa apelan a la concepción de **colaboración** y **cultura libre**. Por un lado, la colaboración e interacción entre personas desconocidas y situadas en distintos puntos geográficos, entrelazadas a través





de internet e involucradas en un trabajo en conjunto. Por otro lado, la cultura de lo gratuito y lo libre que se difunde y se utiliza sin restricciones de propiedad.

La escritura colaborativa en la Web está introduciendo cambios en el mundo de la literatura. Aquellos con posiciones más extremas opinan que serán tan espectaculares como los que trajo la invención de la imprenta. Si bien la naturaleza y el alcance de estos cambios están aún por verse, no hay duda de que ya se puede aventurar que la literatura va a cambiar a partir de estas nuevas formas de escribir, de leer y de publicar.

## Herramientas de escritura colaborativa

### Storyspace

Storyspace fue el primer programa de software desarrollado específicamente para la creación, edición y lectura de ficción hipertextual. Fue desarrollado en 1980 y presentado por sus autores en la primera reunión internacional sobre el hipertexto en 1987.

Se desarrolló para apoyar la ficción hipertextual en particular, aunque también se puede utilizar para organizar y escribir ficción y no ficción destinados a la impresión.

Storyspace es vendido por la compañía de software Eastgate Systems y está disponible tanto para plataformas de Windows como para Macintosh.



### Tinderbox

Tinderbox almacena y organiza notas, planes e ideas. Se trata básicamente de un auxiliar de contenido personal que permite compartir notas a través de internet.

No solamente archiva anotaciones sino que también las analiza y establece vínculos entre ellas, reorganizándolas a través de mapas conceptuales de forma tal que puede organizar los propios enlaces.



### Movie Magic Screenwriter

Guionista Movie Magic es un software profesional de escritura desarrollado tanto para plataformas Mac como para PC, que se utiliza para crear guiones de obras de teatro, televisión, cómics y novelas gráficas. Es aprovechado diariamente por guionistas de Hollywood, productores de televisión, escritores y dramaturgos.



Si quieren experimentar y desarrollar textos tanto en literatura hipertextual como en escritura colaborativa, pueden investigar algunas de estas herramientas que les recomendamos.





## Google Docs

Para crear y compartir trabajos en línea. Permite crear documentos, hojas de cálculo y presentaciones. Pueden compartirse documentos y colaborar en tiempo real.



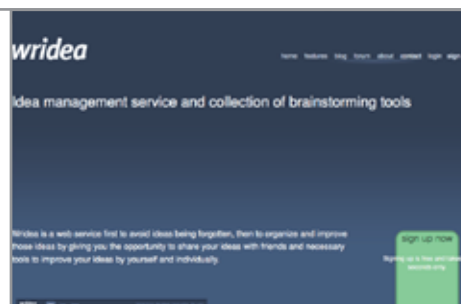
## FBReader (programa cargado en este equipo)

Lector de libros digitales o electrónicos (e-books). Con este programa pueden buscar una palabra o un texto dentro del libro, escribir notas al pie de página, navegar por las hojas y marcar las páginas que elijan para recordar algún concepto de interés. También es compatible con algunos teléfonos celulares por la posibilidad de rotar la pantalla.



## Wridea

Para organizar, preservar y compartir ideas.



## Writeboard

Para suscribirse a documentos que les interesan y ver sus últimas versiones y participar con sus aportes.



## Twiddla

Propone la idea de un pizarrón en línea que se puede compartir.





## **Spicebird**

Para compartir documentos a través de correo electrónico o mensajes instantáneos. Funciona en los sistemas operativos Windows y Linux.



## **Stixy**

Para crear, colaborar y compartir.



## **Edmodo**

Sitio colaborativo especialmente diseñado para estudiantes y docentes.



En las experiencias de escritura colaborativa pueden ponerse en juego todos los conceptos que desarrollamos en este fascículo.

Les proponemos que lean las sugerencias de actividades e intenten ponerlas en práctica.





## Fuentes

- Borges, Jorge Luis, *Biblioteca personal*, Alianza Editorial, 1997
- Bou Bauza, Guillem, *El guión multimedia*, Barcelona, Anaya Multimedia, 1997.
- Eco, Umberto y Jean-Claude Carrière, *Nadie acabará con los libros*, Barcelona, Lumen, 2010.
- <http://www.wikinovela.org/index.php/portada>
- <http://www.educ.ar/educar/site/jorge-luis-borges-1899-1986.html>



**Autora:** María Lorena Suárez  
**Coordinación editorial:** Mara Mobilia