





**Trabajo Fin de Grado en Animación  
Curso Académico 2017-2018**

**Análisis y aplicación de los procesos de la escritura colaborativa  
en WIDEC: web de escritura creativa y colaborativa.**

Analysis and Applications of the collaborative writing process  
on WIDEC: Creative and Collaborative Writing Website.

---

Autora: Claudia Cañada Echevarne  
Directora: Bárbara Sainza Fraga



Centro Universitario  
de Tecnología y Arte Digital





## Resumen

Este trabajo plasma el desarrollo realizado para la creación de la plataforma WIDEC, web de escritura creativa y colaborativa.

En primer término se realiza una investigación bibliográfica histórica centrada en la figura del autor y la colaboración en la escritura para comprender los elementos que preceden al planteamiento de la idea de WIDEC.

En segundo lugar se muestra el desarrollo del diseño de la aplicación en base a los conceptos de colaboración y creatividad, procurando que WIDEC sea un espacio óptimo para crear historias mediante el método colaborativo.

Por último, se procede a una investigación de campo que comprueba que el funcionamiento de la plataforma es adecuado para el cumplimiento de su objetivo: fomentar la creatividad y la colaboración en un espacio dedicado a la creación de historias que funcione como un juego.

El presente trabajo de investigación es un trabajo complementario a *Análisis y aplicación de los elementos de escritura creativa a través del uso de la gamificación en WIDEC: web de escritura creativa y colaborativa* (2019) por María Vidal, con quien codirijo este proyecto.

Palabras clave: colaboración, escritura colaborativa, autor, aplicación web, diseño.

## Abstract

The present study shows the development of WIDEC, a creative and collaborative writing web platform.

First of all a historical bibliographical research is carried out focused on the figure of the author and the collaboration in writing to understand the elements that precede the approach of the WIDEC idea.

Secondly the development of the design of the application based on the concepts of collaboration and creativity is shown, ensuring that WIDEC is an optimal space to create stories through the collaborative method.

Finally, a field investigation is carried out to verify that the operation of the platform is adequate for the fulfillment of its objective: to foster creativity and collaboration in a space dedicated to the creation of stories that function as a game.

The present research is supplemented by another project titled *Analysis and Application of Creative Writing Elements through Gamification on WIDEC: a Creative and Collaborative Writing Website* (2019), authored by María Vidal, who I co-direct this project with.

Keywords: collaboration, collaborative writing, author, web application, design.



# ÍNDICE

<b><u>1. INTRODUCCIÓN .....</u></b>	<b><u>11</u></b>
1.1. MOTIVACIÓN.....	11
1.2. PLANTEAMIENTO .....	12
1.3. OBJETIVOS .....	13
1.3.1. GENERAL .....	13
1.3.2. ESPECÍFICOS .....	13
1.4. METODOLOGÍA .....	13
<b><u>2. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....</u></b>	<b><u>15</u></b>
2.1. INTRODUCCIÓN .....	15
2.2. ¿QUÉ ES UN AUTOR? .....	16
2.2.1. LOS ORÍGENES DEL AUTOR .....	16
2.2.2. EL INICIO DEL RECONOCIMIENTO AUTORAL .....	18
2.2.3. LA IMPRENTA Y SU EFECTO SOBRE LA AUTORÍA .....	19
2.2.4. EL AUTOR SEGÚN BARTHES Y FOUCAULT .....	20
2.2.5. EL SEUDÓNIMO .....	22
2.3. ESCRITURA COLABORATIVA. CÓMO SURGE LA COLABORACIÓN EN LA ESCRITURA .....	23
2.3.1. JUEGOS DE ROL .....	25
2.3.2. CÓMO AFECTA INTERNET A LA ESCRITURA COLABORATIVA .....	26
<b><u>3. DISEÑO DE WIDEC .....</u></b>	<b><u>35</u></b>
3.1. INTRODUCCIÓN .....	35
3.2. REFERENCIAS Y NECESIDAD ACTUAL .....	36
3.3. DESARROLLO .....	38
3.4. DISEÑO DE FASES .....	40
3.5. BIENVENIDO A WIDEC .....	41
3.6. CONTACTA EN WIDEC .....	45
3.7. LA PARTIDA EN WIDEC .....	45
3.7.1. LA COLABORACIÓN EN WIDEC .....	49
3.7.2. RECOMPENSAS EN WIDEC .....	55
<b><u>4. ESTUDIO: TESTEO DE WIDEC .....</u></b>	<b><u>57</u></b>
4.1. INTRODUCCIÓN .....	57
4.2. OBJETIVO .....	57
4.3. MÉTODO .....	57
4.3.1. DISEÑO DE LA PRÁCTICA .....	57
4.3.2. DISEÑO DE LA PRÁCTICA EN CUANTO A CREATIVIDAD .....	58
4.3.3. PRÁCTICA POR PAREJAS .....	59
4.3.4. PRÁCTICA POR GRUPOS .....	60
4.4. PARTICIPANTES .....	60
4.5. RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS .....	60
4.5.1. ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO .....	61
4.5.2. ANÁLISIS DE LOS CHATS .....	62
4.5.3. ANÁLISIS DE LAS GRABACIONES .....	62
4.6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	62
4.6.1. RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS .....	62

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>83</b>
5.1.	VALORACIÓN PERSONAL .....	84
5.2.	VALORACIÓN CONJUNTA .....	84
<b>6.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>87</b>
<b>7.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>89</b>
7.1	ENTREVISTAS .....	89
7.1.1.	ENTREVISTA A IRIA A G. PARENTE Y SELENE M. PASCUAL.....	89
7.1.2	ENTREVISTA A RUBÉN SÁNCHEZ TRIGOS .....	95
7.1.3	NORMAS Y SUGERENCIAS PARA JUGAR UNA PARTIDA EN WIDEC .....	101
7.1.4	EJEMPLO DE CHAT .....	102
7.1.5	CUESTIONARIO DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO .....	104



Llegar juntos es el principio; mantenerse juntos es el progreso;  
trabajar juntos es el éxito.

ALEJANDRO DUMAS

¡Todos para uno, uno para todos!

HENRY FORD



## 1. Introducción

### 1.1. Motivación

Antes de comenzar este trabajo de investigación querría transportarme de nuevo a un aula del colegio, el instituto, la universidad... Me rodean los compañeros, cada uno en su sitio, y entonces el profesor anuncia una práctica en grupos. Recuerdo la sonrisa de mis compañeros e incluso la mía, el alivio de salir de la dinámica habitual de clase para realizar otra. Es trabajo, pero ya no tengo que hacerlo sola. Las miradas vuelan fugaces entre los alumnos, cómplices, estableciendo los grupos sin necesidad de palabras. Ya he acordado con mis amigos trabajar juntos y planteamos si incluir a otro compañero que, aunque no suele pasar el rato con nosotros en el patio, es trabajador. Entonces alguien pregunta de cuántas personas van a ser los grupos. La actividad se detiene, las miradas se centran en el profesor. El número determinará muchas cosas, podría incluso afectar a las relaciones personales: quién se queda fuera y quién dentro. Por suerte el número es incluso mayor al de los componentes de mi grupo. Y entonces otro compañero pregunta que si los grupos pueden ser de una persona más en su intento por no tener que dividir el suyo. Siempre pasa. Las mesas se mueven arrastradas y empujadas. Usted también recuerda el ruido en su cabeza, ¿verdad? Y entonces ya está, somos un grupo, tenemos un objetivo común y las ideas bullen en nuestras cabezas listas para crear. Puede que no seamos el peor o el mejor equipo de la clase, pero somos un grupo porque hemos decidido serlo, formar parte de él, y nos morimos de ganas de empezar a hablar con los compañeros sobre lo que vamos a hacer.

Espero haber conseguido transmitirle de algún modo esa sensación, la emoción de crear de forma común. Este sentimiento tan fascinante que embriaga con la perspectiva de infinitas posibilidades y resultados. La motivación de crear algo increíble, sabiendo que será más divertido y fácil que si se tratara de hacerlo solo. Esta sensación que por suerte he podido ir experimentando a lo largo de mi vida, es el motor que me lleva en parte, a decidirme estudiar la carrera de Animación, cuyo principal método de trabajo es el colaborativo así como el de aceptar una propuesta que se convierte en el verdadero origen de este trabajo de investigación.

Cuando María Vidal me propuso en un viaje en autobús crear una historia de rol, no podía imaginar todo lo que aquello desencadenaría después. Habíamos hablado, compartíamos nuestro gusto e interés por la escritura, y aunque yo nunca había roleado —y menos por chat—, me pareció algo interesante y que podía ser divertido. Nació *Hierro* (2016-presente) una historia que creamos por pura diversión y que más tarde decidimos que merecía la pena ser desarrollada como novela. Este trabajo conjunto pasó a ser parte de nuestras vidas y entonces, llegó la asignatura de Pensamiento Creativo. El objetivo era desarrollar un proyecto. Tras pensar en la posibilidad de, una vez más, desarrollar algo en conjunto —dado que las colaboraciones que habíamos realizado habían sido muy satisfactorias y con muy buenos resultados— y darnos el visto bueno, decidimos que queríamos crear un lugar donde otros escritores pudieran disfrutar de crear historias tanto como lo habíamos hecho nosotras. Basándonos en nuestro sistema de rol y analizando el proceso de creación de *Hierro* (2016-presente) llegué a la conclusión de que lo que más había disfrutado no era la historia en sí, sino el proceso de crear con mi compañera. Creamos WIDEC, una plataforma que debía ser diferente al resto de las que ya existían, teniendo como temas principales la creatividad y la colaboración. La oportunidad de trasladar esta idea de proyecto a la realidad mediante la

formación de un equipo interdisciplinar, se convirtió en la cúspide de un proceso colaborativo que venía de tan lejos.

Decidí realizar este TFG, enfocándome específicamente en el ámbito colaborativo, porque quería plasmar lo que la colaboración me ha aportado durante estos últimos años de carrera — como por ejemplo *Deborah* (2017), un corto de stop motion realizado con compañeros de clase, o las prácticas en el departamento de storyboard de Ilion—, el trabajo que mis compañeros y yo hemos realizado, todo lo que implica realizar un proyecto en conjunto y el resultado que se obtiene, que sólo posible gracias a la colaboración. Con este trabajo pretendo no solo explicar cómo ha sido el proceso, sino también transmitir mi emoción y fascinación por el trabajo conjunto así como la idea de ofrecer a otros la posibilidad de descubrir y experimentar estas mismas emociones a través de WIDEC.

## **1.2. Planteamiento**

Para llevar a cabo la web, se forma un grupo interdisciplinar colaborativo en el cual se aborda la manera de plasmar las investigaciones realizadas previamente sobre el campo de la escritura colaborativa. Esta primera aproximación nace desde la experiencia propia así como de la investigación de las diferentes metodologías existentes en este área. Los obstáculos y las soluciones dadas por todo el equipo llevan a reformular las cuestiones sobre cómo hacer de WIDEC una plataforma útil y efectiva, a la par que diferente. El análisis de las pruebas realizadas sobre grupos experimentales, aclaran los puntos fuertes y débiles del programa en desarrollo. El planteamiento de las pruebas es la imitación, lo más fielmente posible, a lo que los usuarios se encontrarán cuando inicien una partida en WIDEC.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. General.**

El objetivo general de este trabajo es comprobar que a través del programa informático WIDEC se provoca una mejoría en las aptitudes de colaboración y creación de historias, ideas o conceptos entre usuarios.

#### **1.3.2. Específicos.**

1. Comprobar el significado de la autoría literaria en la actualidad.
2. Estudiar la metodología de colaboración en el juego de rol.
3. Conocer el uso de la tecnología a favor de la escritura colaborativa.
4. Reconocer las ventajas y desventajas de este modo de trabajo.
5. Diseñar una aplicación web que facilite la colaboración con el fin de crear historias.
6. Evaluar su diseño.

### **1.4. Metodología**

Para alcanzar el primer objetivo se revisa la figura del autor a lo largo de la historia y la visión de la escritura colaborativa hasta la actualidad.

Para cumplir el segundo objetivo se revisa el origen de los juegos de rol y sus consecuencias en cuanto a colaboración.

Para cumplir el tercer objetivo se analiza el efecto de la aparición de internet en la colaboración y el autor y se analizan aplicaciones y redes sociales como soporte de la escritura colaborativa.

Para llevar a cabo el cuarto objetivo se revisan las experiencias de colaboración en distintos campos como: satisfacción con la historia, los colaboradores y la metodología.

Para el cumplimiento del quinto objetivo se presenta el diseño y desarrollo de WIDEC hasta su estado actual, se revisan las aplicaciones relacionadas y se explica el funcionamiento de la aplicación en el ámbito colaborativo.

Para el cumplimiento del último objetivo se realiza una investigación de testeo de la aplicación comprobando que la estructura del juego facilita la colaboración y la satisfacción de los participantes con la aplicación analizando los resultados obtenidos.

Además, se realizan dos entrevistas a profesionales del sector de la escritura —Iria G. Parente y Selene M. Pascual, escritoras de novela juvenil, y Rubén Sánchez Trigos, escritor, guionista y doctor en comunicación audiovisual—, con el fin de conocer su proceso de escritura colaborativa y conocer las diferencias entre colaboración y creatividad entre la escritura de literatura y guiones respectivamente.

## 2. Estado de la cuestión

### 2.1. Introducción

Para la creación de la plataforma WIDEC, se investigan aplicaciones de carácter similar enfocadas a la escritura colaborativa. Entre ellas se encuentra que las redes sociales, especialmente Twitter, juegan un papel importante en este ámbito. Sin embargo, se averigua que la escritura colaborativa tiene un recorrido mucho más amplio.

Con el fin de situar un origen de la escritura colaborativa para comprender su metodología en profundidad, se realiza una investigación histórica sobre la colaboración literaria y la co-autoría. Sin embargo, al no encontrar realmente información que proporcionara un punto de partida, se decide investigar en primer lugar el significado del concepto de autor para después ampliar el área de búsqueda. Se establece como inicio la Cuestión Homérica, en la que Milman Parry, Albert Lord y Gregory Nagy plantean la posibilidad de colaboración en los textos de Homero, y que el personaje se trate de un seudónimo. En adelante se recorre la historia comprobando la evolución que ha experimentado la figura del autor y las características que lo definen en base, en gran medida, a los trabajos realizados por parte de Michel Foucault y Andrew Benet en sus obras *¿Qué es un autor* (2000-2005), y *The Author* (2005), deteniéndose en sus teorías para comprender mejor la situación posmodernista de esta figura, aplicable también a la actualidad. Posteriormente se plantea el motivo por el cual muchas obras colaborativas no han sido conocidas hasta la actualidad y su relación con el seudónimo, elemento que se utiliza de forma masiva en la actualidad al amparo de la red. A partir de ello se averigua el momento histórico en el que la colaboración en la escritura experimenta su auge a través del estudio *Multiple Authorship and the Myth of Solitary Genius* (1991) de Jack Stillinger y más adelante, cómo comienza a ser visible y reconocida en las Vanguardias gracias al trabajo de Seán Burke y su obra *Authorship: from Plato to The Postmodern: A Reader* (1995), profundizando en las Vanguardias y analizando los Cadáveres Exquisitos de la mano de André Bretón.

Se pasa a continuación al análisis de los juegos de rol, su origen y funcionamiento debido a que WIDEC se basa en gran medida en su mecanismo narrativo, al igual que los librojuegos. Finalmente se continua con la historia de internet, indagando en la hipermedia e hipertexto haciendo referencia a Vannevar Bush, su obra *As we may think* (1945) y el Memex, su influencia en J.C.R. Licklider en *Man-Computer Symbiosis* (1960) y Theodor Holm Nelson con el proyecto Xanadu. Asimismo se indaga en el desarrollo posterior de estas estructuras rizómicas y el nacimiento del concepto “escrilector” de la mano de Jay David Bolter, Michael Joyce y Jaime Alejandro Rodríguez.

Se consideran distintas formas de escritura grupal planteados por Haring-Smith en *Writing Together: Collaborative Learning in the Writing Classroom* (1944) y retomados por Kittle y Hicks retoman en *The Digital Writing Workshop* (2009) así como metodologías de trabajo planteadas por Haring-Smith y recogidas por Mike Sharples en *How We Write: Writing as Creative Design* (1999).

En la actualidad el pensamiento que se tiene sobre el autor con respecto a internet es variado, atendiendo a su desaparición entre la red de información masiva y los peligros que

conlleva una exposición tan global de las obras. La implicación de las redes sociales en la escritura colaborativa es crucial y se plantean nuevas líneas de investigación en el ámbito de la inteligencia artificial.

Se concluye, ante la comparación de ventajas y desventajas que aporta la escritura colaborativa y el trabajo de Erkns, Jaspers, Prangmsma y Kanselaar en *Coordination processes in computer supported collaborative writing. Computers in Human Behavior* (2005), que la escritura colaborativa es una metodología de trabajo muy beneficiosa por lo que es necesario seguir desarrollando espacios en los que ponerla en práctica.

## **2.2. ¿Qué es un autor?**

### **2.2.1. Los orígenes del autor.**

No es posible concretar una fecha en la que situar el origen de la escritura colaborativa o de la coautoría. Comenzaremos entonces por investigar la figura del autor que, aunque se ha transformado a lo largo de la historia, mantiene el concepto de creador de la obra o de la idea original.

Según la RAE, el autor, -ra, es la persona que es causa, inventa o ha producido alguna obra científica, literaria o artística.

Según Michael Foucault, filósofo francés y autor de *¿Qué es un autor?* (1969), un autor es un elemento clasificador que permite la agrupación de textos y definirlos como semejante o contrarios a otros, entre otras funciones. Esta noción de autor se ha ido transformando con el tiempo, pero manteniendo unas reglas de construcción comunes. (Foucault, 2000-2005, pág. 14 y 19)

Milman Parry, filólogo estadounidense y creador de la teoría de la composición oral de las epopeyas antiguas (1902–1935), basándose en las teorías de Eric A. Havelock (1903-1988), analizó los epítetos épicos homéricos. Estos epítetos eran fragmentos que se repetían y eran comunes en las narraciones de los bardos o cantores de poemas, los cuales les concedían tiempo para recordar los pasajes que pretendían contar en sus narraciones, intercalándolos cuando les fuera oportuno (Parry, 1987).

El poeta aprendía las narraciones que ya se conocían y heredaba la forma de expresarse, los temas y las técnicas de comunicación de su predecesor, quien las heredó del suyo, y así en repetición constante. Cada nueva narración que se realizaba sin embargo, y a pesar de haber heredado las técnicas tradicionales, cambiaba debido a no utilizar los términos exactos, a olvidos de fragmentos o inclusión de otros, o a detalles mínimos que acaban teniendo gran repercusión, convirtiéndose así en una composición nueva y por lo tanto, única.

Albert Bates Lord (1912-1991), profesor de literatura comparada en Harvard y compañero de Parry, continuó la investigación tras la muerte de este. Lord advierte que el concepto de autor actual no es el mismo que el de la Antigüedad clásica, ya que, en esa época, el ámbito literario —principalmente el poético— se transmitía en gran medida de forma oral. Por



consiguiente, Lord afirma que la realización de la poesía, en el momento de la recitación, era tradicional e individual (Bennett, 2005, pág. 32)

Gregory Nagy, profesor de Clásicas en la Universidad de Harvard y especialista en Homero y la poesía griega arcaica (1942), asegura que “cada cantor iba aportándole algo nuevo a la composición”, y por lo tanto, era a la vez co-autor del poema y no un autor individual. Afirma entonces que el conocido autor clásico, Homero, es un nombre que se utiliza para reunir sus obras, ya que estas resultan ser un conjunto de una colaboración inconsciente sin un autor definido. “El resultado de esta acción fue que, si el autor no existía, la sociedad lo inventa por necesidad de creer en un origen unitivo” (Bennett, 2005, pág. 34).



Ilustración 1. Reunión de poetas en torno a Homero. Museo del Prado.

Nagy a su vez señala una ruptura en el concepto de autor a partir de la Grecia clásica de la cual surge la idea del artista solitario. Esto se debe a que a los poetas se les otorgó una idea de artesano de palabras, inspirados de forma divina, lo que les excluía de la sociedad, siendo despreciados o incomprensidos por el público. Se concibe así el concepto del hombre de letras iluminado y alejado del mundo, que crea sus obras en soledad e individualmente, y que resurgirá con mayor fuerza en el Romanticismo (Bennett, 2005, pág. 35).

Sin embargo, no podemos hablar de la función de autor como tal hasta la Edad Media, época en la que los métodos cristianos de autenticación y validación de textos establecen las primeras bases para la construcción de lo que Foucault en el posmodernismo definirá como función-autor.

En *¿Qué es un autor?*, Foucault hace referencia a San Jerónimo, traductor de la Biblia al latín y Doctor de la Iglesia. Explica que en el *De viribus illustribus*, San Jerónimo establece que el nombre no es suficiente para legitimar a los autores de varias obras ya que “individuos diferentes pudieron llevar el mismo nombre, o uno pudo, de modo abusivo, usurpar el patronímico de otro.” San Jerónimo da cuatro criterios para resolver la problemática de identificación del autor o autores.

- Si, entre varios libros atribuidos a un autor, uno es inferior a los otros, hay que retirarlo de la lista de sus obras (el autor queda entonces definido como un cierto nivel constante de valor).
- Si ciertos textos están en contradicción doctrinal con otras obras de un autor se eliminan también de la lista (el autor queda entonces definido como un cierto campo de coherencia conceptual o teórica).
- También es preciso excluir las obras que están escritas en un estilo diferente, con unas palabras y unos giros que normalmente no se encuentran en la pluma del escritor (es el autor como unidad estilística).
- Finalmente, deben considerarse como interpolados los textos que se remiten a acontecimientos o que citan personajes posteriores a la muerte del autor (el autor es entonces momento histórico definido y punto de encuentro de un cierto número de acontecimientos).

(Foucault, 2000-2005, pág. 19 y 20)

A su vez, parafraseando a Andrew Bennet en *The Author*, John Anthony Burrow, escritor, decano de la Facultad de Artes y profesor en la Universidad de Bristol, hace referencia en su libro *Medieval Writers and their Work* (1982) al fraile franciscano Buenaventura de Fianza. Aparte de las bases que San Jerónimo estableció, Fianza definió los papeles que el sujeto podía adoptar al escribir un libro, crea categorías diferenciadoras: scriptor, compiler, commentator y auctor. Este último, el auctor, era la persona que escribía, en primer lugar, sus palabras y, en segundo lugar, las de otros, las cuales eran útiles para confirmar las suyas. El resto de las personas involucradas en el proceso no podían definirse como los autores del texto ni tenían ningún derecho sobre él. Buenaventura diferencia el hecho de copiar, por un lado, y escribir —inventando—, por el otro, siendo quien realice esto último el verdadero y único autor. (Bennett, 2005, pág. 38)

### 2.2.2. El inicio del reconocimiento autoral.

No es difícil suponer que tanto el criterio de San Jerónimo para definir al autor como la clasificación de Fianza para diferenciarlo, surjan debido a la necesidad de reconocimiento y apropiación por parte de los autores. Hasta el siglo XIV no se le había dado importancia a quién había escrito o creado la obra, sino al contenido de esta, dado que las narraciones solían ser, principalmente, heredadas, recicladas o recopilación de diversas fuentes transcritas y/o traducidas a mano por múltiples individuos. “Su anonimato no presentaba dificultades, su antigüedad, verdadera o supuesta, era una garantía suficiente” (Foucault, 2000-2005, pág. 17), en lo que literatura se refiere al menos, ya que los textos de índole que hoy llamaríamos científica, no eran válidos sin una referencia de autor como podía ser “Platón dice”, “Sócrates argumenta”, etc.

Los escritores vernáculos<sup>1</sup> comenzaron a desear ser reconocidos como autores y hacia el siglo XIV, empezaron a nombrar sus obras con el propósito de que su individualidad fuera reconocida; se llamaron a sí mismos poetas y asumieron las responsabilidades de las historias que contaban. Andrew Bennett ve los primeros vestigios de la concepción de autoría en Geoffrey Chaucer, autor de los *Cuentos de Canterbury* (1387-1400).

Sin embargo, la noción de autor actual surgió y se consolidó en el Renacimiento. Con el cambio de pensamiento, o según Foucault, de episteme<sup>2</sup>, en el que se comienza a buscar el valor material de las cosas, el autor es reconocido como responsable y creador de su obra. Hacia los siglos XVII y XVIII, a diferencia de en la Edad Media, los discursos científicos se aceptaron sin necesidad de un autor por considerarse verdades demostrables “perteneciendo a un conjunto sistemático que los garantizaba y no la referencia al individuo que los había producido.”. En el ámbito literario sin embargo esto no podía ser así ya que “a todo texto de

---

<sup>1</sup> Vernáculo, por definición de la RAE, es un adjetivo dicho especialmente del idioma o lengua: Doméstico, nativo, de la casa o país propios. En este contexto se refiere al hecho de que se utiliza una lengua que es diferente a la materna de los hablantes. Durante mucho tiempo, el latín reemplazó en el ámbito de la religión a las lenguas vernáculos. Por lo tanto, los textos religiosos seguían siendo escritos y difundidos en latín aún en regiones en las que se hablaban otras lenguas.

<sup>2</sup> Según la RAE, conocimiento exacto, conjunto de conocimientos que condicionan las formas de entender e interpretar el mundo en determinadas épocas y saber construido metodológica y racionalmente, en oposición a opiniones que carecen de fundamento. Para Foucault, la episteme aparece como el marco de saber acorde a determinada “verdad” impuesta desde un poder —económico, político, religioso— en cada época.

poesía o de ficción se le preguntará de dónde viene, quién lo ha escrito, en qué fecha, en qué circunstancias o a partir de qué proyecto”. (Foucault, 2000-2005, pág. 17 y 18)

Arthur Marotti, doctor en filosofía y profesor emérito en la Wayne State University, explicaba en su libro *Manuscript, Print and the English Renaissance Lyric* (1995), que mediante el método manuscrito, con las correcciones, revisiones y transcripciones, el texto era tan maleable que escapaba del control del autor, siendo modificado consciente o inconscientemente. El nombre del escriba podía aparecer junto al del escritor o en ausencia de este, cayendo a menudo en el anonimato.

### 2.2.3. La Imprenta y su efecto sobre la autoría.



Ilustración 2. Representación de la primera Imprenta. Florencia, 1471.

La imprenta fue uno de los inventos más revolucionarios en cuanto a la literatura se refiere ya que cambió el concepto de autor y revolucionó la forma de divulgación de los textos, transformando el sistema literario y profesionalizando la escritura. La transformación del autor medieval al autor del Renacimiento se debió al desarrollo de una idea general: la de que era inapropiado publicar un texto sin el permiso del autor que, antes que preocuparse por la autoría en un sentido monetario, lo hizo en función al control que tenía sobre la publicación. Esto se debió en gran medida a que, gracias a la imprenta, las operaciones que debían realizarse para obtener la obra en formato físico se acortaron y automatizaron, permitiendo un mayor número de copias y rango de difusión. En comparación con el sistema manuscrito, ahora se tenía un mayor control sobre la responsabilidad de las obras, pero a su vez, el nuevo alcance que proporcionaba la imprenta hizo surgir la necesidad de protegerlas y de proteger la autoría, y como Andrew Bennet explica, el cambio se produce de forma definitiva en el momento en el que el autor puede ganarse la vida escribiendo. Mark Rose, profesor emérito y director del Instituto de Investigación de Humanidades de la Universidad de California, propone en *Authors and Owners. The Invention of Copyright* (1994) que la característica distintiva del autor moderno es la propiedad. Las implicaciones económicas provocaron que se establecieran derechos comerciales, “convirtiendo al autor en dueño de una propiedad intelectual y ganándose un sitio en una sociedad burguesa en auge.”<sup>3</sup> (Griffin, 1999, pág. 877)

Los derechos de autor se basan en el concepto del individuo único que crea algo original y tiene derecho a obtener un beneficio de esas labores. Identifican y diferencian al autor como creador de la obra, le protegen de las copias o uso desautorizado y de la apropiación de textos legítimamente suyos. Estas características, según Foucault, están determinadas por el sistema jurídico e institucional que rodea el universo de los discursos. Estas operaciones “no se ejercen uniformemente y del mismo modo sobre todos los discursos, en todas las épocas y en todas las formas de la civilización” (Foucault, 2000-2005, pág. 22 y 23). Foucault explica que no se le atribuye un texto a su autor de forma espontánea e inmediata, sino que lleva un

---

<sup>3</sup> “The autor becomes an owner of intellectual property and takes his or her place in an emerging bourgeois society.” (Interpretación y traducción propias).

proceso complejo ya que “no remite pura y simplemente a un individuo real, puede dar lugar simultáneamente a varios ego, a varias posiciones-sujeto que clases diferentes de individuos pueden ocupar” (Foucault, 2000-2005, pág. 22 y 23).

#### **2.2.4. El autor según Barthes y Foucault.**

¿Qué es una obra? Foucault parte de plantearse una pregunta sencilla a lo que él mismo contesta. “Lo que el autor crea”. Es ahí donde plantea la pregunta ¿Y qué es un autor? Para no entrar en el bucle infinito sin respuesta, Foucault decide analizar y reflexionar sobre el autor posmoderno para contestar esas cuestiones. Parte de la idea de que todos deberíamos considerarnos autores en cierto modo, ya que en algún momento de nuestra vida hemos plasmado algo en el papel o dicho algo que supuestamente sería original y nuestro. ¿Cuándo se hace uno autor? Foucault pone como ejemplo a Nietzsche. Nadie negará que Nietzsche es un autor. Sin embargo, en cuanto a sus publicaciones, ¿dónde hay que detenerse? Porque Nietzsche es tanto autor de las obras que conocemos como de los papeles escritos en su mesa, las anotaciones en los márgenes de sus cuadernos, las frases tachadas y descartadas, el recordatorio de que no queda leche, etc. Ese último debería descartarse, ¿no? Foucault plantea el ¿por qué? Al fin y al cabo, fue una creación de Nietzsche. Este pensamiento replantea el significado tanto de obra como de autor. ¿Hasta qué punto un autor crea lo que podamos considerar obras? Para responder, Foucault realiza una separación entre el nombre de autor y el nombre propio. Este último hace referencia a una persona en concreto, física, con ciertas características que lo individualizan del resto. Sin embargo, el nombre del autor no se relaciona con esas mismas características. Para explicarlo pone un ejemplo con Shakespeare:

[...] si descubro que Shakespeare no nació en la casa que hoy se visita, ésta es una modificación que, evidentemente, no alterará el funcionamiento del nombre de autor; pero si se demostrara que Shakespeare no escribió los Sonetos que pasan por suyos, éste es un cambio de otro tipo: no deja indiferente el funcionamiento del nombre de autor. Y si se probara que Shakespeare escribió el Organon de Bacon sencillamente porque es el mismo autor quien escribió las obras de Bacon y las de Shakespeare, éste es un tercer tipo de cambio que modifica enteramente el funcionamiento del nombre de autor. El nombre de autor no es pues exactamente un nombre propio como los otros. (Foucault, 2000-2005, pág. 13 y 14)

Foucault establece que el nombre del autor es una herramienta clasificadora que recoge un cierto número de textos bajo su responsabilidad. El texto agrupado bajo un nombre de autor adquiere una importancia mayor que no existe en las palabras cotidianas del día a día. Estos textos cuentan con unas características que han de ser recibidas por el lector con una predisposición determinada por la imagen del autor, no como el recordatorio de leche de Nietzsche. Sin embargo, realiza una diferenciación entre los textos de naturaleza literaria o artística y los científicos. Foucault establece que en los de carácter científico no es necesario el autor, ya que la información de por sí es contrastable y comprobable. Sin embargo, en los textos literarios es necesaria la función autor para su aceptación como hemos visto anteriormente, cuando Foucault menciona la relevancia de quién lo ha escrito, su fecha, las circunstancias que rodean la obra literaria o artística, etc.

Los nombres de autor no corresponden al propio y es por ello por lo que el nombre de autor es una herramienta funcional. Foucault define la función-autor con estas cuatro características:

- La función de apropiación, en la que los autores surgían conforme se creaban obras transgresivas y el autor podía ser castigado. Es decir, está vinculada al sistema jurídico e institucional que rodea, determina y articula el universo de los discursos.
- La función-autor no se ejerce de igual manera en todos los discursos, en todas las épocas y civilización. Y no todos los textos piden recibir atribución.
- No se forma espontáneamente, es el resultado de una sucesión de operaciones complejas que construyen al ente del autor y no por la atribución espontánea de un discurso a su productor.
- Y no remite pura y simplemente a un individuo real, puede dar lugar simultáneamente a varios “ego”, a varias personas.

Con Foucault podríamos concluir con que realmente la figura del autor como popularmente se concibe no es real. La obra sobrevive al autor, al nombre propio del escritor y hace perdurar la función-autor tras la muerte del escritor, hecho que no afecta al nombre autoral otorgado a la obra.

En una línea parecida, Barthes, filósofo, escritor y semiólogo en el Collège de France, defiende en su libro *The death of the author* (1967), una posición en la que el autor ya no es una figura válida. El texto que el escritor crea, según Barthes, se compone de un número infinito de referentes históricos anterior al creado y por tanto, el texto es una recopilación de información que pertenece a la historia, la cultura y al lector, quien interpreta el texto. El autor posmoderno se diluye en la información plasmada ya que, de una forma u otra, esa información no es nueva, sino que es referenciada de otros, obtenida de otras influencias que se han transmitido a lo largo del tiempo y contaminado unas a otras. Por tanto, no hay nada original del supuesto autor. Ni siquiera la obra que crea uniendo y entrecruzando todas esas referencias, ya que cada lector hará su propia interpretación del texto. Así, Barthes defiende que no es posible que el mensaje, la idea, el texto que el autor quiere transmitir, llegue al lector tal y como se concibió porque primero, las ideas utilizadas no son propias y segundo, porque lo que el lector recibe es su propia interpretación al leerlo.

En conclusión, el concepto de autor como lo concebimos se destruye, tanto por las reflexiones de Foucault como de Barthes. En Barthes, además, se habla de las referencias históricas que el autor, sin conocimiento real de ellas, usa al crear sus obras. Por decirlo de algún modo, es como una colaboración inconsciente e inevitable, en masa, histórica, que abarca todo el conocimiento del autor y acaba en el del lector.

En cambio, esa colaboración entre el autor y las referencias o entre el autor y el lector no nos es útil de analizar ya que no es consciente y, por lo tanto, pasa desapercibida. Homero, como mencionamos en su momento, es colaborativo, pero no con una intención de cooperación como tal. A lo largo de la historia se han dado muchos más casos de colaboración consciente de las que se piensan, y sin embargo no se han dado a conocer, ¿por qué?

### 2.2.5. El seudónimo.

Desde que hubo libros, hubo seudónimos. Aunque hoy día la literatura y la profesión de escritor son aceptados pero no siempre ha sido así. Los escritores, como hemos visto, han sido siempre junto con otros oficios artísticos, relegados a personas iluminadas con profesiones poco valoradas y en su mayoría, menospreciadas. Los escritores han llegado a estar muy condicionados por su episteme, poniendo como ejemplo de ello a las mujeres escritoras, quienes han tenido que crear sus obras a través de otras personas o identidades falsas, en el anonimato, en secreto o reprimirse a no crearlas.

Se ha mencionado el hecho de que incluso desde Homero, existe el uso de este recurso, siendo el nombre que recopila toda la obra del supuesto autor. Foucault menciona que el nombre de autor está separado del propio, siendo el nombre una herramienta para identificar y clasificar las obras. En cierto modo, este pensamiento separatista del nombre propio y del autor explica la existencia de los seudónimos.

El seudónimo es el nombre que se utiliza usualmente en el ámbito artístico para sustituir el propio a la hora de firmar las obras. La palabra proviene del griego (pseudonymos), formado por (pseûdos, falso) y (ónoma, nombre). El motivo del uso del seudónimo es muy diverso: que el contenido del libro sea excesivamente polémico, para evitar problemas con la autoridad, por la poca sonoridad del nombre original, por timidez, para escribir con mayor libertad, para evitar la vergüenza de unos padres incomprensivos o por cuestiones de género —como durante el siglo XIX y una buena parte del XX, en el que muchas escritoras utilizaban nombres masculinos para evitar la discriminación y el menosprecio—. En *Nom de Plume: A (Secret) History of Pseudonyms* (2011), Carmela Ciuraru examina el motivo por el que varios autores muy reconocidos decidieron hacer uso de un nombre falso.

Hay algunos ejemplos muy conocidos como J.K Rowling, publicando *La llamada del cuco* (2013) como Robert Galbraith; Stephen King que llegado un punto publicó como Richard Bachman, Lewis Carroll cuyo nombre propio era Charles Lutwidge Dogson, Neftalí Reyes como Pablo Neruda, Adeline Virginia Stephen como Virginia Woolf, Samuel Langhorne Clemens como Mark Twain, etc.

Este fenómeno no se da solo en autores individuales, también se conocen obras colaborativas y autores múltiples que son reconocidos por un solo nombre. Por ejemplo, Christina Lynch y Meg Howrey son conocidas como Magnus Flyte, publicando obras como *City of Dark Magic* (2012) y otro ejemplo muy conocido, el de Honorio Bustos Domecq, el “tercer hombre” surgido de la amistad de Adolfo Bioy Casares y Jorge Luis Borges. Este caso colaborativo llega hasta el punto en el que los autores afirman que el personaje creado de la unión de ambos es como un tercer hombre, con estilo propio, caprichos y conciencia casi propias. Tal y Borges en *Autobiografía 1899 – 1970* (1999) dice:

Yo había inventado algo que nos parecía un buen argumento para un cuento policial. Una mañana lluviosa, Bioy me dijo que debíamos hacer una prueba. Yo acepté de mala gana y, un poco más tarde, esa misma mañana, la cosa ocurrió. Apareció un tercer hombre, Honorio Bustos Domecq, que se adueñó de la situación. Era el tercer hombre que a la larga terminó dirigiéndonos con mano de hierro. Primero divertidos y luego consternados, vimos cómo –con sus propios caprichos, sus propios juegos de palabras y hasta su propia y rebuscada manera de escribir– se diferenciaba totalmente de nosotros. (Borges, 1999, pág. 116)

Este es un claro ejemplo de una colaboración exitosa, de forma que ambos escritores unen sus características para crear un nuevo estilo, diferente de los suyos propios y que funciona como si surgiera de una tercera mano. No todas las colaboraciones han sido así de fructíferas, desde luego, y algunas de ellas han acabado en discusiones, rupturas de amistad, juicio e incluso en alguna ocasión, en tragedia, como la relación entre Romain Gary y Paul Pavlowitch. Gary decidió publicar una novela bajo el seudónimo Émile Ajar y, para respaldar el engaño, le pidió a su primo que se hiciera pasar por el autor. Enamorado de su papel, Ajar-Pavlowitch ganó el Goncourt y fue contratado por una editorial como director literario. Aunque la verdad al fin se supo, las tensiones minaron el equilibrio de Gary que, en 1980, terminó suicidándose.

Se pueden encontrar numerosas webs que aconsejan cómo crear o elegir un seudónimo apropiado. Es probable que la mayoría de los escritores hayan buscado un nombre con el que firmar sus obras en algún momento de su vida. ¿Por qué? Podríamos pensar en alguna causa optimista o inocente, por divertimento quizás, pero lo cierto es que muchas veces es el sentimiento de vergüenza el que motiva esta decisión. El amparo de una identidad falsa otorga la libertad para hablar de temas que no son apropiados, temas de los que no nos atrevemos a hablar en voz alta ni a expresarnos sin temor a ser juzgados. Este ha sido un mecanismo sumamente recurrente a lo largo de la historia para ocultar las numerosas colaboraciones que, lejos de ser aceptadas por las editoriales como obras colaborativas, de forma contradictoria, se peleaban por publicar al seudónimo individual de éxito.

### **2.3. Escritura colaborativa. Cómo surge la colaboración en la escritura**

Tanto Roland Barthes como Michel Foucault afirman que el apogeo del desarrollo del autor se produce en el Romanticismo. Seán Burke, teórico y novelista literario, en su libro *Authorship: from Plato to The Postmodern: A Reader* (1995), comenta sin embargo que en el propio Romanticismo también se augura y anuncia la inminente desaparición o muerte del autor. Por lo tanto, al tiempo que se consolida la idea del autor como genio y creador, se ensalza una estética desinteresada de la impersonalidad que dará lugar a las Vanguardias.

Las Vanguardias se conforman a través de varias corrientes que se van desarrollando a lo largo de la modernidad y tienen como característica común la experimentación y la innovación. El pensamiento predominante del vanguardismo es la libertad de expresión, la ruptura con lo tradicional y lo establecido, la creación mediante la destrucción y reconstrucción como con el fotomontaje y el collage, el contagio mental de ideas, el

pensamiento y creación como el concepto rizoma<sup>4</sup>. Este cambio surge como respuesta a una época de muchas transformaciones y una profunda crisis, y sufre su apogeo con la Primera Guerra Mundial.

El arte en general se desarrolla hacia una forma de expresión revolucionaria y reivindicativa. Dirigido, ya no a un público burgués, cuyo interés por el arte —concretamente la literatura— parecía aumentar su apariencia intelectual y exclusiva de clase social, se extendía a un mensaje social, cuya mayor difusión era considerada mejor. El cambio a un carácter divulgativo convierte a la literatura en un medio ideal para que los artistas empoderen los mensajes, para explorar técnicas y buscar formas para llamar la atención del público, al cual, pretenden hacer partícipe. Encontraremos por esto muchas instrucciones de cómo crear ciertas obras con estilos determinados compartidas por los propios autores. El arte ya no era para unos pocos privilegiados, sino que estaba destinado a todo el mundo, y al volverse colectivo, el autor individual —un concepto demasiado tradicional— debía disolverse para dar paso al avance.

En la década de 1920, de la mano de los surrealistas, surgió el conocido juego del Cadáver Exquisito, que en el ámbito literario, consiste en la creación de un texto por partes, en la que cada jugador aporta un fragmento nuevo sin ser conocedor del contenido del anterior. En el Cadáver Exquisito además, son los propios participantes los que deciden cuándo acaban de crear el texto para ver el resultado. Esta práctica colaborativa, se volvió el juego preferido por el colectivo surrealista, muy interesado en técnicas que dieran lugar a textos sorprendentes que nunca se hubieran logrado en solitario. André Bretón, referente del surrealismo, lo definía del siguiente modo: "Lo emocionante para nosotros en ese tipo de producciones era la certeza de que, para bien o para mal, representaban algo que no era posible por el trabajo de una sola mente (Vanguardismo, s.f.).

Aunque la visibilidad de la colaboración se diera en las Vanguardias, lo cierto es que este sistema de trabajo ocurría desde hacía mucho tiempo. ¿Por qué no era conocida entonces? Porque era una práctica vergonzosa.

En su estudio de la colaboración y el mito del genio solitario consolidado en el Romanticismo, Jack Stillinger, doctor en filosofía, profesor y autor de *Multiple Authorship and the Myth of Solitary Genius* (1991), sugiere que la autoría múltiple, lejos de ser un fenómeno extraño, es un fenómeno que ocurre con frecuencia y que ha sido una de las formas habituales de producir literatura a lo largo del tiempo. Ejemplos de este hecho son: Mary Shelley y la ayuda prestada por Percy Bysshe en *Frankenstein* (1818), la presencia de varias manos en la obra de Oscar Wilde *The Importance of being Earnest* (1895), y la influencia de Fitzgerald sobre *The Sun Also Rises* (1926) de Hemingway entre otros. Stillinger sugiere de hecho que sería más sencillo enumerar textos que no sean producto de la colaboración antes del siglo XIX.

---

<sup>4</sup> Rizoma es un concepto filosófico posterior a las Vanguardias desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su proyecto *Capitalismo y Esquizofrenia* (1972, 1980). Es lo que Deleuze llama una "imagen de pensamiento", basada en el rizoma botánico, que contempla las multiplicidades como organización del pensamiento.



Si la colaboración era algo tan común, entonces ¿por qué no se daba a conocer? Como hemos referido antes, esas colaboraciones se veían, en cierto modo, como aberrantes, escandalosas, vergonzosas e incluso eran negadas. No era extraño encontrar excusas y justificaciones que minimizaban el valor de la colaboración, reduciéndola a sencillas aportaciones esporádicas o a algún tipo de inspiración creativa que no hacía peligrar el prestigio del nombre del autor o la calidad del contenido. Las Vanguardias, como hemos comprobado, rompen con este pensamiento y promueven una forma colectiva de crear, de expresarse, descubriendo el poder del trabajo conjunto. Las teorías de Foucault y Barthes por ejemplo, provienen de este tipo de pensamiento dando lugar a la posmodernidad.

Julia Kristeva, filósofa, teórica de la literatura y ganadora del premio Holberg<sup>5</sup> en 2003, sostiene que tras el carácter engañoso de la visión moderna de la narrativa, se inaugura una visión posmoderna de la literatura, deconstructivista de la realidad y por tanto, que cuestiona la autoridad del autor en las novelas. El autor en sí se plantea como una figura ensambladora de los diversos fragmentos de cultura y un editor de collages o textos tal y como sugería Barthes. La obra posmoderna, alienta la intertextualidad<sup>6</sup> y promueve la participación del lector, una doble productividad como en la llamada “literatura testimonio” en la que la colaboración entre el escritor y los llamados “testigos”, da como producto una obra híbrida entre la ficción, tarea del escritor, y la realidad, otorgada por los testigos. (Rodríguez, El mundo virtual como dispositivo para la creación artística., 2008)

### **2.3.1. Juegos de rol.**

El juego de rol es un juego interpretativo y narrativo en el que cada jugador — ha de ser siempre más de uno— interpreta a un personaje ficticio. A lo largo de una narración, los participantes tienen que interactuar unos con otros conformando diálogos y describiendo acciones para que la historia avance y se desarrolle, ya que son sus acciones las que van creando la historia.

Los juegos de rol surgen hacia finales de 1960 en Estados Unidos, cuando el profesor de sociología William A. Gamson en el Boston College, creó en 1966 el *Simulated Society* (SimSoc). El SimSoc es un juego de simulación utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En la mayoría de los juegos, el objetivo final —aparte de la diversión— se basa en la victoria de un jugador respecto a los demás, o como mucho, la de un grupo de jugadores respecto a otros. En los juegos de rol sin embargo, se sustituye el concepto de competición por el de colaboración. En una partida de rol los jugadores no sólo deben interpretar a su personaje, sino que además deben cumplir una misión, así que no puede haber ganadores o perdedores sino

---

<sup>5</sup> Premio establecido en el año 2003 por el gobierno de Noruega. Premia la obra académica excepcional en el campo de las artes, humanidades, ciencias sociales, legislación y teología tanto en campos concretos como trabajos interdisciplinarios. Kristeva fue ganadora en 2004 por sus investigaciones en la interacción entre lengua, cultura y literatura, y su desarrollo en la investigación en las ciencias sociales y humanidades y la teoría feminista.

<sup>6</sup> Según el Centro Virtual Cervantes (CVC), la intertextualidad es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso.

grupos o equipos. Para cumplir la misión satisfactoriamente todos los jugadores deben unir sus fuerzas y colaborar para sacar adelante el objetivo común, ya que las acciones y decisiones perjudiciales también afectan a todo el grupo.

En el juego de rol más tradicional, ya sea en vivo o en el juego de mesa, existe una figura moderadora. El moderador se encarga de pensar la narrativa que, aunque es creada al final por todo el grupo, cuenta con ciertos puntos de paso preestablecidos para no desviarse en exceso de la temática y establecer cierto orden. Además, la función del moderador es esencial para asegurar que los jugadores respeten los turnos y las aportaciones así como para crear un ambiente de unidad y participación equitativo, resolviendo los conflictos que puedan surgir.

En la actualidad el juego de rol se ha trasladado a múltiples plataformas y variaciones. La más común es el juego de mesa, el rol en vivo o plataformas digitales de chat, pero el juego se ha adaptado a múltiples vías como el correo postal —ya casi inexistente—, el correo electrónico, por mensajería instantánea, virtual tipo MMORPG (videojuegos de rol masivos en línea), por foro, redes sociales y videoconferencia. Normalmente se realiza en grupos de entre cinco y siete jugadores, pero existen también los roles por parejas y en grupos masivos.

### **2.3.2. Cómo afecta internet a la escritura colaborativa.**

En la década de 1980 las bases de lo que hoy conocemos como Internet se expandieron de forma global. Los avances tecnológicos se desarrollaron vertiginosamente y surgieron los primeros sistemas pre-web, muchos de ellos relacionados con la hipermmedia e hipertextualidad, conceptos clave en el desarrollo de la red global conocido como World Wide Web (WWW) y de la evolución de la colaboración en línea en cuanto a la narrativa.

#### **2.3.2.1. Hipermmedia e Hipertextualidad**

Existe un pensamiento común que surge con la carrera espacial, alrededor de los años 60, aun sin acabar de definir, que entrevé las posibilidades que el trabajo colaborativo ofrece. Un pionero e impulsor de esta idea fue Vannevar Bush. En la década de los años treinta Vannevar Bush, ingeniero, científico estadounidense y autor de *As we may think* (1945), tuvo la idea de lo que más tarde se llamaría Memex. El Memex era el proyecto de un aparato que haría la labor de biblioteca, almacenando libros, archivos y comunicaciones, pero con un sistema de búsqueda de la información mucho más rápido y mecánico.

El Memex surge de la observación de Bush sobre la inmensa rapidez de cambios que se estaban produciendo y el gran número de investigaciones que se estaban llevando a cabo. Bush se dio cuenta de que la cantidad de publicaciones había sobrepasado nuestra capacidad cerebral para realmente aprovechar la información acumulada y que además, nos movíamos excesivamente lentos por ella. Para cuando un investigador encontraba lo que buscaba sobre un tema, ya había muchas otras publicaciones sobre ello que debía consultar. Bush vio un problema en la forma de clasificar toda esa información y el antiguo método de búsqueda ya que no se parecía en nada a la manera en la que el cerebro humano funciona. Nuestra mente no clasifica la información como lo hace una biblioteca, sino como un rizoma, que salta de un concepto a otro mediante asociación de ideas. Con el Memex, la persona podía buscar los documentos relacionados con un tema, realizar notas al margen y navegar a otros mediante

asociación de conceptos, además de poder volver y recuperar los documentos consultados anteriormente. Lo que Bush estaba describiendo era el funcionamiento de lo que ahora es un motor de búsqueda en Internet: un complejísimo hipertexto mecanizado. Con la invención del ordenador, principalmente utilizado para la comunicación dentro de las empresas y las universidades, se abre el camino para la explotación de esta técnica de búsqueda, producción y colaboración.

En 1960, J. C. R. Licklider deja por escrito en *Man-Computer Symbiosis* (1960) la necesidad de una red mundial de ordenadores y Theodor Holm Nelson funda el proyecto Xanadu y acuña los términos de “hipermedia” e “hipertexto” en 1965.

Según la RAE, el hipertexto es un conjunto estructurado de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas. Es un concepto asociado a la informática ya que es una forma de organización de la información no necesariamente secuencial que permite al usuario acceder a la información mediante enlaces relacionados. Lo cierto es que el hipertexto entra dentro de la hipermedia, que toma su nombre de la suma de hipertexto y multimedia, una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios como imágenes, audio, vídeo, etc., (multimedia).

La idea de Xanadu consistía en crear un documento global y único, el “docuverse”, donde se guardara toda la información escrita del mundo en forma de hipertexto. Para solucionar el problema de la autoría que podía surgir, Nelson denominó “transcopyright” al sistema que se utilizaría para reutilizar fragmentos de otros textos de otros autores e incorporarlo a uno nuevo. Este sistema conllevaba un método de pago por derechos de autor y copyright de modo que, si se citaba o incluía un texto ajeno, el sistema lo detectaba y enviaba el cobro. Este método nunca llegó a funcionar.

Enseguida las plataformas hipertextuales se utilizaron para ámbitos creativos y entre ellos, la creación de ficción hipertextual. La escritura electrónica dejaba atrás los modelos clásicos de linealidad, narrativa y metodología textual y planteaba una renovación y exploración de nuevas formas de literatura. Tanto es así, que este tipo de escritura no sólo fomentaba la colaboración, sino que la exigía. Como efecto, los lectores se convirtieron en coautores de la obra, pudiendo alterar, completar y reorganizar los fragmentos y capítulos.

Este es un fenómeno que llega al estado más primario de la literatura: la interacción con el receptor, la transmisión de la información dada y su respuesta; casi como una conversación. El autor cede responsabilidad al lector dejando que éste interprete su obra. Es un concepto de autoría denominada “escrilector” —en inglés *wreader*— (Morales Sánchez, 2014). Pero lo curioso y fascinante es que este concepto nos llega desde 1991 de la mano de Jay David Bolter en *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* (2001) y posteriormente se materializa de la mano de Michael Joyce en *Afternoon* en 1987. En 2003, Jaime Alejandro Rodríguez afirma en *El Relato Digital. La escrilectura*. (2003) que los roles se reconfiguran y ya no es posible hablar de un escritor y un lector como entidades separadas, sino como un escrilector, una figura que utiliza la inteligencia colectiva y produce textos a la par que los recibe.

- Elige tu propia aventura

Las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, vuelve al principio y empieza de nuevo. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles. (Estés, 1985, pág. 1)

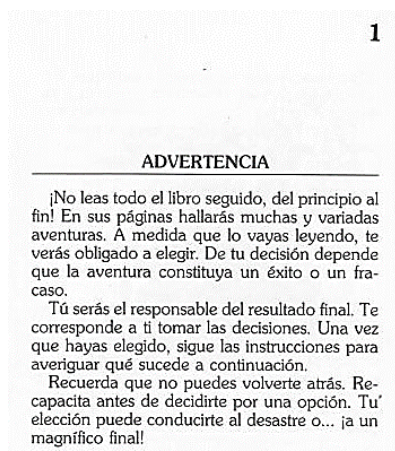


Ilustración 3. Página 1 de *La Cueva del Tiempo* de la serie *Elige tu propia aventura*.

Este es el lema de los libros *Elige tu propia aventura*, en inglés *Choose your Own Adventure*, el nombre de una serie de libros juveniles de hiperficción explorativa, también conocidos como librojuegos. En ellos, el lector modifica el transcurso de la trama tomando decisiones sobre las acciones y decisiones de los personajes. La serie se publicó en inglés bajo el sello de Bantam Books, de 1979 a 1998, con un éxito tan impactante que se adaptaron a varios idiomas; las primeras traducciones al español se publicaron en los años 80. Su predecesor sería la obra de Julio Cortázar, *Rayuela* (1963), obra que se puede leer de cuatro maneras diferentes y cuenta con múltiples finales. Cortázar la calificó de “contranovela” ya que su objetivo era que el lector pasara de un estado pasivo a uno activo y crítico en cuanto a la historia.

En estos libros la historia está narrada en segunda persona, como si el lector fuera el protagonista del libro, lo cual provoca que quede inmerso en la historia, experimentando las vivencias del personaje ficticio. Tras la introducción de la historia, el libro muestra dos opciones, de las cuales el lector debe escoger una para continuar con la lectura. A continuación se muestra un fragmento de *El abominable hombre de las nieves* (1982) escrito por R.A. Montgomery:

- Si decides cancelar tu cita con Runal y buscar a Carlos, pasa a la página 7.
  - Si crees que Carlos está bien y sigues con la idea de ver a Runal, pasa a la página 8.
- (Montgomery, 1982)

Cada decisión está pensada para llevar al lector a otra página que continúa con la trama, de modo que si pretende leerse el libro de forma lineal no tiene coherencia. Estos libros por lo tanto, contienen variaciones de una misma historia, de manera que existen varios finales, buenos, malos o neutros, lo cual promovía leer el libro varias veces tratando de realizar todas las combinaciones posibles y conocer todas las tramas.

Como anécdota se encuentra el libro *Dentro del ovni 54-40* (1982), de Edward Packard, el cual trata sobre la búsqueda de un paraíso que nadie puede alcanzar de forma activa. Una de las páginas de ese libro describe cómo el protagonista encuentra ese paraíso y vive feliz para siempre, pero este final solo se puede encontrar si el jugador ignora las reglas y busca en el libro de forma aleatoria. En el final se felicita al lector por descubrir la manera de encontrar el paraíso.

A pesar de este tipo de creaciones y de su éxito, es poco frecuente ver colaboración en la literatura. El refugio del libro impreso y su autoridad aun priman en la sociedad, resguardando al lector de toda responsabilidad que se le quiera dar y protegiendo la autoridad del escritor, separando a ambas figuras, cada una con un papel y función específicos sin quebrantarlos. La impresión que causa el hipertexto es la de la amenaza con la desaparición del autor y plantea un estilo en el que la identidad no es importante sino el contenido. El autor hipertextual tiene que estar dispuesto a renunciar al reconocimiento de su idea y su trabajo para dejar que se expanda y cambie, permitiendo una mayor fluidez entre las posiciones de autor y lector, cosa que en muchas ocasiones es difícil de asumir. El enfoque que se le da a la hipertextualidad, a pesar de conseguir obras tan maravillosas como los librojuegos, socialmente es otro. Es un enfoque poco literario y más utilitario. El hipertexto es concebido como una herramienta, un medio por el cual el lector encuentra la información para una tarea específica, y en el proceso, la linealidad y el origen de esa información no son tan importantes como la veracidad del contenido.

Pero, a día de hoy, a mayor número de conexiones, mejor es la experiencia del usuario. La época que vivimos exige poder sumergirse en la red, sin fin, enlazando una y otra vez la información, de uno y otros. El autor se diluye en la infinita red de enlaces, despertando una visión y uso nuevos de esta herramienta, que cambia la forma de vida y de trabajo de manera radical.

#### **2.3.2.2. Internet y la escritura colaborativa hoy**

En la actualidad la escritura y lectura en medios electrónicos son una realidad incuestionable. Internet ofrecía desde sus comienzos posibilidades novedosas en cuanto a la escritura colaborativa entre otros campos. Desde su aparición, la figura del autor ha cambiado de forma radical, de manera que existen dos corrientes generales: la primera, ignorar o desconfiar del autor. Internet ofrece la posibilidad de encontrar cualquier tipo de información, lo cual resulta tremendamente útil, pero también cuenta con el peligro de que esa información, al alcance y edición de cualquiera, no sea verídica. Además, bajo el anonimato que ofrece la red —con un uso masivo del seudónimo—, despierta la cautela de los usuarios, centrándose en el contenido y no en quién lo ha publicado. La segunda corriente es la que mantiene al autor como una figura crucial en la red informativa, de forma que resulta una referencia entre la imponente cantidad de información. Es curioso como esto se aplica de forma general y sin embargo, el campo de la literatura se muestra casi inamovible, siendo el autor una figura aun exigida por el público lector.

La colaboración como trabajo en grupo, requiere de la comunicación y coordinación. Para Barile y Durso en *Computer-mediated communication in collaborative writing. Computers in Human Behaviour* (2002) esto supone un rasgo especial en la escritura colaborativa que definen como “dependiente de la comunicación”. A partir de ello señalan que para desarrollar la comunicación de la forma más variada y eficiente, es necesario ofrecer los instrumentos más adecuados y actualizados. Estos autores sostienen que la variación de los estilos de comunicación soportados por diferentes recursos tecnológicos puede impactar en la efectividad del grupo de trabajo. Por otra parte, la escritura colaborativa requiere también de

un aumento en la posibilidad de interactividad y expresividad, lo cual se ha conseguido gracias al desarrollo constante de internet.

En la web se encuentran múltiples plataformas y herramientas dirigidas al ámbito literario. La novela, aunque mantiene su formato tradicional y su cariño por parte de los lectores, ha evolucionado, adaptándose a los nuevos medios. A esta nueva literatura se le denomina ciberliteratura, y en concreto a las novelas, cibernovelas. Estos soportes y formatos han revolucionado la creación de obras e impulsado como nunca antes la creación colectiva y compartida.

### **2.3.2.3. Las redes sociales como soporte para la escritura colaborativa.**

“La literatura, gracias a las redes sociales, está más viva que nunca.”  
(Cultura, 2018)

Las redes sociales se han desarrollado de forma que no solo se utilizan para transmitir información como noticias, imágenes o estados, sino que también han resultado ser un medio ideal para que los escritores y los lectores encuentren un sitio donde crear comunidades, grupos para hablar de sus obras predilectas, difundir sus creaciones, y más tarde, incluso crear sus obras a través de ellas.

A primera vista los formatos de las redes sociales, tomando como ejemplo las más conocidas —Twitter, Instagram, Facebook— no parecen el soporte ideal para la creación de obras literarias. Sin embargo, los formatos se han adaptado a ellas, experimentando y buscando nuevas formas de contar las historias, dando lugar a resultados sorprendentes que han encantado a los usuarios.

Se sabe que plataformas como Facebook por ejemplo, son más utilizadas para la creación de espacios para fans o comunidades de libros, que actualizan información sobre ellos o publican temas relacionados. En Twitter sin embargo, existe una gran comunidad y actividad escritora y lectora que no deja de crecer. De hecho, es la plataforma social que más se involucra en este ámbito.

Al parecer el formato tweet de ciento cuarenta y cuatro caracteres ha despertado un nuevo tipo de narrativa, fomentando la creatividad de los escritores para tratar de integrar descripciones, escenas e historias enteras en un párrafo de tres líneas. Este tipo de narrativa ha enamorado a los usuarios haciendo que muchos traten de adoptar este sistema narrativo planteado casi como un reto.

En el blog de Crea Cultura de la plataforma Atresmedia se relata cómo Twitter se convirtió en la red social más querida por la comunidad escritora de relatos digitales. La #Twitteratura o #Tuitatura empezó como un fenómeno muy cuestionado que saltó a la fama en España cuando en el verano de 2017 @ManuelBartual (2007) comenzó un relato en un tweet que acabó con más de trescientos mil lectores siguiendo la historia.

En el hilo, el protagonista contaba con tono angustiado cómo creía haberse encontrado a un tipo exacto a él en su hotel de veraneo. El suspense por no saber cómo terminaría la

historia se unía al de no conocer si se trataba de un relato o de la vida real de Manuel Bartual, captando la atención de muchos durante los días que estuvo de vacaciones. Resultó que la historia era una invención literaria del autor, lo cual despertó tanto admiración como enfado, ya que muchos usuarios se sintieron engañados. El hilo de la historia continua en su perfil pero, debido a la abrumadora cantidad de respuestas recibidas se rompió y Bartual tuvo que publicarla online en Wakelet (2017) para aquellos que quisieran leerla.<sup>7</sup>



*Ilustración 4. Hilo de la historia creada por Manuel Bartual en Twitter.*

Este fenómeno impulsó que en el verano de 2018, Twitter, junto con grandes patrocinadores, organizara el primer concurso literario de Tuitertura con el nombre #FeriadelHilo, pionero en redes sociales. El número de hilos siguiendo este formato no ha parado de crecer desde entonces. Además de palabras, los usuarios incluyen vídeos, imágenes, gifs, audios, emoticonos y cualquier elemento que sirva para enriquecer las historias, creadas por un solo usuario o creando los #tuitrelatos colaborativos, en los que un usuario arranca la historia y pide a los demás que se unan y desarrollen con sus tuits cómo continúa cada relato.

Además de Twitter, este fenómeno se contagia al resto de redes sociales, a las que se les unen las plataformas de mensajería instantánea, creando chats privados en los que se desarrollan historias en conjunto con las personas que lo soliciten, al igual que se hacía en los foros. No es de extrañar que este formato literario haya crecido y sido aceptado tan rápido. Las redes sociales y plataformas de mensajería instantánea cuentan con uno de los factores más queridos por los consumidores de hoy, la inmediatez.

<sup>7</sup> Para aquellos interesados en leer la historia completa se ha recuperado del link: <https://wakelet.com/wake/5cb9ae09-57ae-4397-b691-14f26ac49a39> (fecha de consulta 27-05-2019).

#### 2.3.2.4. Tipos de escritura colaborativa

Entendemos la escritura colaborativa como un proceso en el que dos o más individuos tiene por objetivo común la construcción de un texto mediante mecanismos de negociación, coordinación y comunicación.

Al respecto, Hicks retoma en *The Digital Writing Workshop* (2009), una tipología planteada por Haring-Smith en *Writing Together: Collaborative Learning in the Writing Classroom* (1993) en la que se diferencian, al menos, tres formas de escritura grupal: la escritura serial, la compilación escrita y la coautoría escrita.

Es importante señalar que trabajar en colaboración no significa que todo el equipo escriba al mismo tiempo. De hecho, dentro de las tipologías planteadas por Haring-Smith, existen varias metodologías de trabajo para la escritura colaborativa, recogidas por Mike Sharples en *How We Write: Writing as Creative Design* (1999).

- Trabajo en paralelo: Consiste en la división de las labores. Los integrantes se reparten el texto de forma que cada uno escriba una parte. De este modo cada tarea es realizada por una persona diferente, de acuerdo con sus habilidades e intereses, aprovechando al máximo las capacidades individuales y reduciendo el tiempo de producción. La desventaja de este método es la posible incoherencia de las partes o una diferenciación muy grande del estilo de escritura, lo que dificulta la integración de los textos.
- Trabajo secuencial: Se trata de una línea de producción en cadena. El texto es realizado por fases, de modo que la primera persona hace una parte del texto y se la pasa a una segunda, que añade la suya incluyendo sus propias ideas y adaptándose a la anterior y así sucesivamente. El inconveniente de este método es que, a excepción del primer escritor, el resto de participantes se ven cada vez más limitados al tener que ajustar sus ideas a las ya establecidas sin opción a consenso.
- Trabajo recíproco: Es el método que la mayoría entiende cuando se habla de trabajo colaborativo. Se trata de desarrollar la historia al mismo tiempo, observando y aportando ideas a la par que se debate. Éste puede ser el método más productivo, pues al estar juntos, las ideas se comparten de forma inmediata y se acuerdan las decisiones que se toman. El único peligro que entraña es que los colaboradores no lleguen a acuerdos debido a las diferencias entre sus puntos de vista o que las discrepancias se den con tanta frecuencia que alargue mucho el tiempo de producción.

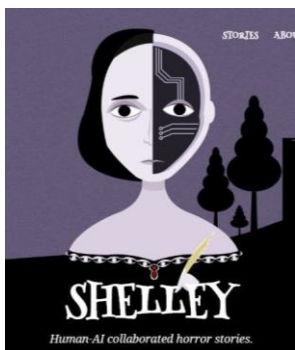
Sin embargo, este último método depende mucho de la actitud de los participantes, por lo que si se establece desde el principio un ambiente y actitud favorables, los resultados son mucho más satisfactorios, eficaces y creativos que en solitario.



### 2.3.2.5. Futuras colaboraciones con Bots e inteligencias artificiales.

Basándonos en el tremendo éxito que han supuesto las redes sociales y plataformas de escritura digitales, se está tratando de ir un paso más allá investigando la manera de traer la inteligencia artificial al campo literario.

Los Bots son softwares que realizan tareas online y se comunican con los usuarios tratando de utilizar un lenguaje lo más natural posible. El tipo de bot más habitual es el chatbot, y dependiendo de la tecnología que use, es capaz de aprender mediante la práctica y corregir sus respuestas para ajustarlas lo máximo posible a una conversación real. El uso más extendido de los bots se da en el ámbito del marketing, aunque se están ampliando rápidamente los campos en los que implementar esta tecnología.



*Ilustración 5. Portada de la web principal de Shelley.*

Un ejemplo de bot relacionado con la literatura es la plataforma Shelley, que utiliza Twitter como vía de comunicación. Shelley es una IA (inteligencia artificial) que nació en 2017, convirtiéndose en la primera IA escritora colaborativa. La colaboración con esta IA funciona de modo que Shelley, a través de su perfil de Twitter es capaz de continuar las historias que los usuarios empiecen nombrándola con @shelley\_ai (MIT, 2017) y terminando el tweet con #yourturn, para indicarle al bot que es su turno. Shelley se centra en el género del terror, pero lo mismo podría hacerse con otros bots o enseñando a Shelley otros géneros literarios. Las historias surgidas de la colaboración con esta IA, además, tienen mucha coherencia y fluidez.

Es interesante pensar hasta dónde puede llegar la forma de crear historias. De momento, lo mejor de esta ebullición de desarrollo tecnológico es que la tecnología se hibrida con el talento y la escritura, dando comienzo a nuevos géneros y métodos de colaboración.

### 2.3.2.6. Ventajas y desventajas de la colaboración

A día de hoy se valora muy positivamente las aptitudes que incluyen el trabajo en equipo y las capacidades colaborativas, siendo un requerimiento habitual en el ámbito laboral. Esto se debe a que se ha comprobado que en muchas ocasiones, el trabajo colaborativo tiene una serie de ventajas que, bien aprovechadas, consiguen resultados con mayores beneficios que los que se hubieran conseguido de manera individual. Además de que un ambiente colaborativo suele ser más productivo y eficaz.

Algunas ventajas de la co-autoría y la colaboración, enfocadas al ámbito de la escritura serían las siguientes:

- Favorecer el pensamiento reflexivo, ya que los participantes defienden y explican las ideas que quieren incluir.
- Se desarrolla la capacidad de creación discursiva.
- Se reducen los tiempos de producción.
- La diversidad de ideas y puntos de vista respecto a un mismo ámbito.
- El desarrollo de la capacidad de adaptación y respuesta ante inconvenientes.
- Desarrollo de la creatividad y originalidad.

En contraposición, algunos inconvenientes que pueden surgir al crear de forma colaborativa serían:

- La dificultad de integración de las diferentes partes del texto pertenecientes a cada autor.
- Las disputas que las diferencias de opinión puedan llegar a generar.
- Dilatación del tiempo en caso de no llegar a acuerdos.
- Que uno de los participantes asuma una posición de poder o liderazgo.
- La inflexibilidad que pueda surgir de uno o ambos colaboradores.

Sin embargo, Erkens, Jaspers, Prangma y Kanselaar en *Coordination processes in computer supported collaborative writing. Computers in Human Behavior* (2004), sugieren que la principal ventaja de la escritura colaborativa, comparada con la individual, es la posibilidad de recibir y ofrecer retroalimentación inmediata gracias a su característica como tarea argumentativa. Además, estos inconvenientes se pueden suplir mediante el desarrollo de una actitud abierta y dispuesta a asumir cambios y realizar aportaciones mediante el consenso, teniendo en mente que se busca un objetivo común.

### 3. Diseño de WIDEC

#### 3.1. Introducción

WIDEC es una web hecha por y para escritores de todo tipo. Con sus conceptos esenciales, el juego, la creatividad y la escritura colaborativa, es el lugar ideal para la creación de historias. Mediante un test de perfil, WIDEC busca escritores afines al usuario. Se puede escribir con otros usuarios o con el propio WIDEC como colaborador. WIDEC proporciona un espacio donde chatear en línea mientras se juega en un tablero lleno de elementos de inspiración y narrativa, como imágenes, sonidos y cartas escritas. Además, WIDEC cuenta con un Chat Bot que reacciona ante las acciones de los escritores generando una partida más dinámica, proporcionando información para mejorar la escritura y al cual consultar distintos tipos de dudas.

WIDEC nace al tomar conciencia de las aportaciones de la colaboración a un proceso de escritura habiendo sido este un juego que pasa a desarrollarse como un proyecto. El proyecto parte de una experiencia propia en la cual un rol escrito a través Whatsapp se decide desarrollar y convertir en una novela. Rápidamente se observa que este patrón sucede de forma habitual. Se da el caso de que en plataformas como Twitter se organizan comunidades de rol escrito, en formato narrativo. Foros diversos, algunos específicos en cuanto a mundos, como podría ser *El señor de los Anillos* o el Foro de Laura Gallego, que se desarrollaba en el mundo ficticio de Idhún donde tiene lugar su trilogía más famosa. Lo interesante es ver como de este pasatiempo, cuyo resultado surge de la improvisación y se percibe de manera poco estructurada, los escritores encuentran la motivación y la base de una historia que quieren desarrollar. Un claro ejemplo de esto son dos escritoras juveniles españolas: Iria G. Parente y Selene M. Pascual. Ambas escribían de forma individual hasta conocerse a través de foros de escritura y pasar a chatear por Hangouts Chat sobre sus personajes. Empezaron a publicar conjuntamente en 2012 y en 2018 publicaron su undécimo libro.

Se observaron cuáles eran las ventajas principales de la escritura colaborativa en este formato y se clasifican en seis pilares:

- **Debate:** Permite detenerse a discutir el rumbo de la historia con el fin de llegar a un consenso, buscar soluciones y emocionarse con lo que esta sucediendo.
- **Acción:** Las ideas creadas se ponen en movimiento, a prueba, e interactúan entre ellas provocando la evolución de la trama.
- **Creación:** Lluvia de ideas que incluir en la historia, poner nombre a nuevos elementos como mundos, personajes, escenarios... y darle un motivo de existencia.
- **Inspiración:** El detonante de las ideas, cualquier cosa que pone en marcha las ideas. La vida cotidiana, una imagen, una canción o algo que haya dicho un colaborador.
- **Destrucción:** No siempre las cosas suceden como se espera. No se da la oportunidad de desarrollar algo en específico o se llega a la conclusión de que hay ideas que no son

buenas o que no se han desarrollado como hubiera gustado. No hay que tener miedo a destruir por el bien de la historia.

- **Aleatoriedad:** Opciones, ideas y acontecimientos inesperados. Hay que responder a aquellas aportaciones o dificultades que aparecen al crear de forma colaborativa.

La mayor ventaja encontrada en la escritura colaborativa y provocada por estos principios, es la retroalimentación por el doble papel de lector de otro y escritor propio. Aunque hay que ser consciente de que la única manera de conseguir una colaboración fructífera es la compatibilidad entre usuarios.

### 3.2. Referencias y necesidad actual.

Dentro del campo de aplicaciones dedicadas a escritores encontramos el siguiente escenario.

- **Organizativas**
  - *Scrivener*: Es un programa referente para muchos escritores que combina todo lo necesario para organizar una historia. Fichas de lugares y personajes con muchos campos a rellenar personalizables, posibilidad de incluir imágenes, ubicaciones. Estructura los capítulos y escenas dependiendo del tipo de escritura como novela, guión, etc. Incluye una visualización simultánea de las posibles anotaciones o investigación que se vaya haciendo sobre la historia. Además tiene la opción de exportación del documento en .docx o .pdf.
  - *Story Planner*: Es una App que proporciona una plantilla muy completa de todos los elementos que conforman la historia. De lo más general, como el título, la sinopsis y el tema, a lo más particular como el tiempo real en el que se desarrollaría una escena. Por supuesto, pasa por plantillas de personajes y lugares, tramas y organización de escenas en actos, punto de vista, personajes involucrados, trama a la que pertenecen. Además ofrece un desglose y estadística del material que se organiza y acompaña las plantillas con instrucciones y consejos sobre escritura.
- **Inspiracionales**
  - *iDeas for Writing*: Es una aplicación que proporciona distintos tipos de ejercicios tanto para abordar una página en blanco como para practicar escritura. Tiene un apartado al que llama “disparadores creativos” que proporciona una frase inicial como podría ser “La bruja entró en la casa y levantó el candelabro”, títulos, personajes y 5 palabras. También cuenta con una serie de ejercicios que clasifica por dificultad. Le permite al usuario guardar aquellas ideas del generador que le vayan gustando, y además cuenta con un blog de notas, aunque no se puede usar simultáneamente al resto de la página.
  - *Brainstormer*: Aplicación basada en *La ruleta de argumentos* de Edgar Wallace que consta de tres ruletas. La primera contiene distintos temas, como “Dejar ir” o “Camino de redención”, la segunda proporciona una ambientación como “La edad dorada” o “El jurásico” y, la tercera, un elemento como “motocicleta” o “hada”. Su funcionamiento consiste simplemente en tirar de cada una de ellas y adaptarse a la

combinación. También tiene otras adaptaciones para la creación de personajes, de mundos, específicas para ciencia ficción, etc.

- **Colaborativas**

- *StoryWars*: Es una web donde se leen y escriben historias. Lo característico es que sigue un sistema de votación por capítulos y por historias. Se comienza poniendo un título, determinando el género, el número de capítulos, el tiempo en el cual se cierra la votación y escribiendo un primer capítulo. Además, se puede incluir la primera frase del siguiente capítulo dando paso al siguiente escritor que coja el relevo de la historia. Contiene ciertas normas que regulan este proceso colaborativo como: no cerrar la historia, no plagiar o no utilizar varias cuentas para escribir tú solo la misma historia. Las votaciones permiten que varios escritores propongan una continuación y el resto de usuarios pueden proponer cambios, hacer feedback y votar al que decidan como capítulo oficial. Como añadido, contiene un apartado para escuelas donde un profesor se puede convertir en moderador de una historia y, sus alumnos, ir participando con sus capítulos y votando aquellos que les gusten.
- *Shelley*: Es un proyecto en el cual una IA proporciona el comienzo de una historia a través de un tweet al cual se puede responder con la continuación. El nombre está basado en la famosa escritora Mary Shelley, autora de *Frankenstein* (1818). Además, Shelly responde a estos nuevos tweets de una manera bastante coherente, incluso respetando la puntuación. Es decir, si alguien deja una frase a medias, ella la continúa y si no, comienza una nueva. Ha sido entrenada específicamente para generar historias de miedo.

- **Juegos**

- *Story Cubes*: Un juego bastante popular en parte por su simpleza. Consta de un puñado de nueve dados con distintos dibujos y existen varios packs con distintas temáticas. El usuario ha de utilizar las nueve imágenes para la creación de una historia. Los creadores decidieron dejar el significado de cada icono abierto con la intención de que se forzara una asociación de ideas con la historia que se va contando, pudiendo encajarlas de diversas maneras.
- *Pandemic Legacy*: Es un juego de mesa de modo narrativo y de todos contra el juego escogiendo entre los distintos personajes. El tablero es un mundo de conexiones entre ciudades por el cual se pueden mover los jugadores con el fin de erradicar cuatro enfermedades. Cuando se va superando cada fase, la expansión Legacy va ampliando las misiones, dando bonificaciones, proporcionando más personajes, etc., y se va descubriendo la historia detrás de estas enfermedades. Como jugador, el usuario puede ir modificando las relaciones entre los personajes o las capacidades de los mismos. No está específicamente enfocado a la escritura pero algunos aspectos del desarrollo de WIDEC, como mecánicas de juego y colaboración, están muy inspirados en él.

- **Otros**

- *Wattpad*: Es una aplicación para escritores y publicación de historias. Es gratuita y simplemente consiste en poner un título, escribir una sinopsis e ir publicando los capítulos para que la gente los lea. Es interesante debido a que los lectores pueden ir haciendo comentarios sobre el texto, como si se tratara de un documento en Word indicando las frases que les han gustado o si han visto una errata, de manera que el escritor recibe ese feedback directo de sus fans. También es cierto que, de este tipo de aplicaciones, cuando han tenido una buena recepción del público, han surgido historias que a veces se han llevado al mundo editorial.
- *Nanowrimo (National Novel Writing Month)*: Es un reto de internet que propone escribir 50.000 palabras a lo largo de los 30 días de noviembre. Se registra la historia con un título y una sinopsis en septiembre, pero la escritura se realiza de manera externa; la web solo lleva un seguimiento del número de palabras diarias. En torno a esta idea se crea una comunidad de escritores que ofrece talleres, comparten técnicas, consejos, preparan eventos, tableros de discusión, etc. Como escritor, uno va ganando logros según completa objetivos que pueden ser preestablecidos o autoimpuestos. El reto finaliza cuando se pasa aquello que se ha escrito por su contador de palabras y se confirma la escritura de 50.000 palabras. Luego, el escritor figura en su círculo oficial de ganadores.

En relación a todas estas aplicaciones WIDEC se hace hueco al plantear un espacio en el cual los usuarios puedan participar en la creación de una historia simultáneamente desde el inicio. En cuanto a las aplicaciones organizativas, WIDEC se referencia para el desarrollo de la base de datos, recogiendo y clasificando la información que le da el usuario a través de preguntas sueltas durante el juego, de manera que el usuario no es del todo consciente de esta estructura mientras escribe. WIDEC utiliza mecanismos inspiracionales similares a los de las aplicaciones analizadas. A diferencia de *iDeas for Writing*, los detonantes creativos de WIDEC son mucho más abiertos y libres de interpretación, similar al mecanismo de *Story Cubes*, que además utiliza imágenes, un elemento muy importante dentro de WIDEC.

En cuanto a colaboración, el sistema de mensajería sería mucho más inmediato, siendo un chat. En caso de no colaborar con otros usuarios, WIDEC pasaría a tener ese papel interactuando de manera automática con el usuario. WIDEC imita a *Nanowrimo* en su sistema de recompensas. Al finalizar la partida, WIDEC permite la exportación del chat en formato .pdf o texto sin formato, junto con las fichas que se hayan ido rellenando durante la partida. En principio, WIDEC no está pensado ni como foro ni como espacio para publicar historias, aunque se plantea esa idea como una extensión.

### **3.3. Desarrollo.**

WIDEC nació en la asignatura de Pensamiento Creativo del Grado de Animación impartida por Bárbara Sainza —doctora en Bellas Artes, investigadora en creatividad, arte contemporáneo y nuevos medios—. A la hora de querer llevar este proyecto a la realidad se contó con la coordinación de Daniel Lopez —doctor en software y sistemas—. Se hizo un plan de desarrollo para la realización de un MVP (Minimum Viable Product) y se contó con la

colaboración de varios compañeros del Grado de Ingeniería y Diseño Visual. A día de hoy (18/05/2019), el proyecto sigue en desarrollo.

Se plantearon las siguientes tecnologías, tras una fase de exploración por parte de los distintos integrantes. A pesar de ser las tecnologías utilizadas hasta día de hoy, se plantea un cambio por cuestiones de compatibilidad de Back-End y Front-End:

- **Para Back-End:**

- *Spring*: Framework encargado de la gestión del proyecto. Estructura modular: *Spring Security* y *Spring MVC* (Propuesta de cambio a *Django*).
- *Maven*: Gestión del ciclo de vida del proyecto pudiendo gestionar las versiones de las librerías descargadas.
- *Java*: Lenguaje de programación utilizado. Entornos: *Eclipse* (versión *JavaEE*) o *IntelliJ*. (Cambió a *Python* debido al uso de *Django* y para posibilitar la implementación de un Chat Bot de manera sencilla).
- *JUnit*: Framework orientado a la creación y ejecución de tests. En este proyecto se utiliza su derivación *DBUnit* para el testing de BBDD (bases de datos).

Además se plantea el uso de *React* y *Redux* para la futura implementación del Chat Bot.

- **Para BBDD:**

- *Flyway*: Gestión del ciclo de vida de la base de datos usando varios ficheros para las diferentes versiones.
- *Hibernate*: Herramienta con función de mapear la base de datos.
- *MySQL*: Lenguaje para la gestión de BBDD.

- **Para Front-End:**

- *JavaScript*: Lenguaje de programación.
- *HTML*: Lenguaje para la creación de las vistas con ficheros .jsp.
- *CSS*: Lenguaje para marcar los estilos de las vistas. Se utilizará la librería de *Bootstrap*. (Propuesta de cambio a *Vue*, *React* y *Redux*).
- *Frameworks*: Software para estructurar el proyecto.
- *Ajax*: Herramienta para crear aplicaciones web interactivas y que permite cambiar la base de datos desde la propia página.
- *FTP*: Protocolo de transferencia de datos para conectar la aplicación con el host.

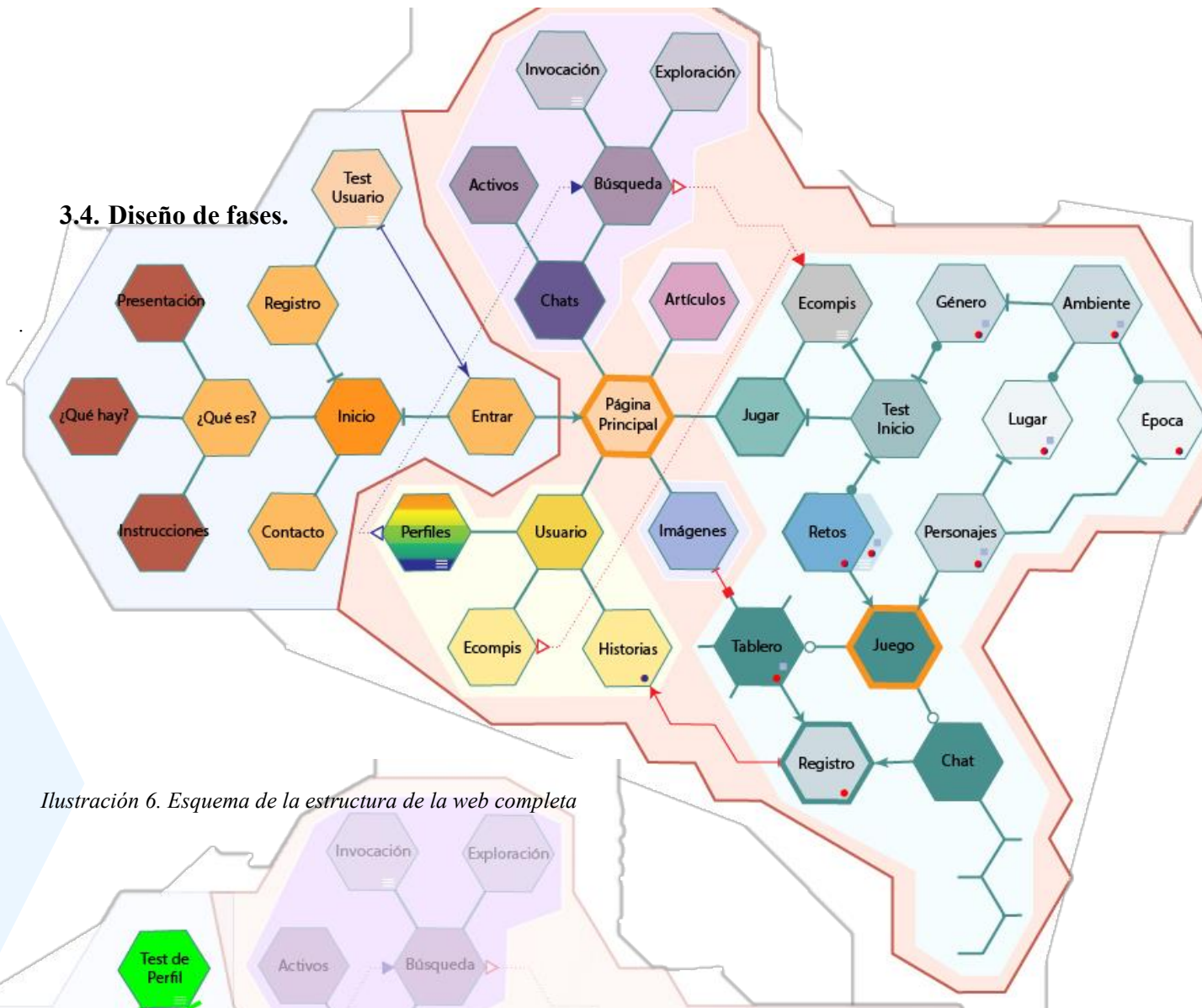
- **Para diseño:**

- *Illustrator*: Programa para la creación de los elementos vectoriales para imágenes y .svg.
- *InDesign*: Maquetación para presentaciones.
- *After Effects*: Animaciones gráficas y presentaciones.

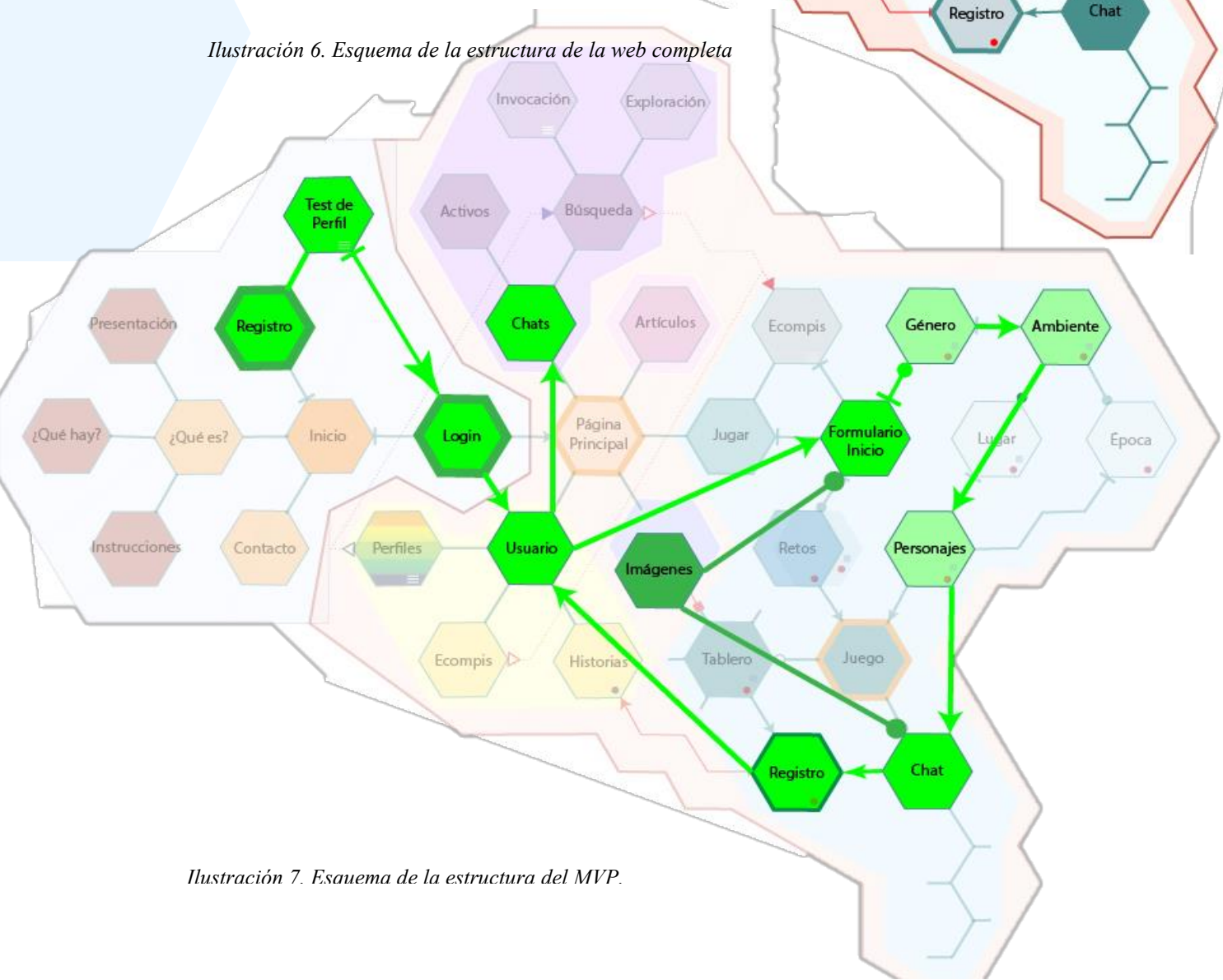
- **Canales de Comunicación:**

- Grupo de *Telegram*: canal de comunicación principal del proyecto.
- *One Drive*: Base de documentación y archivos de diseño.
- *GitHub*: Sistema de almacenaje del código.

### 3.4. Diseño de fases.



*Ilustración 6. Esquema de la estructura de la web completa*



*Ilustración 7. Esquema de la estructura del MVP.*



Durante el diseño de la aplicación se planteó la estructura de la ilustración 6. que se componía de una primera fase previa al registro en la web y una segunda fase que contenía, por un lado, lo relacionado con el propio usuario, su actividad y su relación con los demás usuarios; y por el otro, lo relacionado con la partida, la fase de registro inicial de la historia, la partida en sí y la exportación de los datos. En todo ello se ha de tener en cuenta que el programa orienta y colabora con el usuario en todas las fases.

Para el MVP se simplificó a lo imprescindible, como se muestra en la ilustración 7. Una vez avanzado el proyecto se diferencian dos fases. Una relacionada con la conexión entre usuarios, es decir, desde el registro y creación de perfil hasta la puesta en marcha de una partida. La segunda fase consta desde que se inicia la partida, la colaboración con el programa para el desarrollo de la historia hasta la exportación de esta.

A continuación, se procede a detallar las fases del programa y su relación con las cuestiones de colaboración, narrativa y creatividad, centrándonos en el esquema del MVP con la inclusión de alguna ampliación.

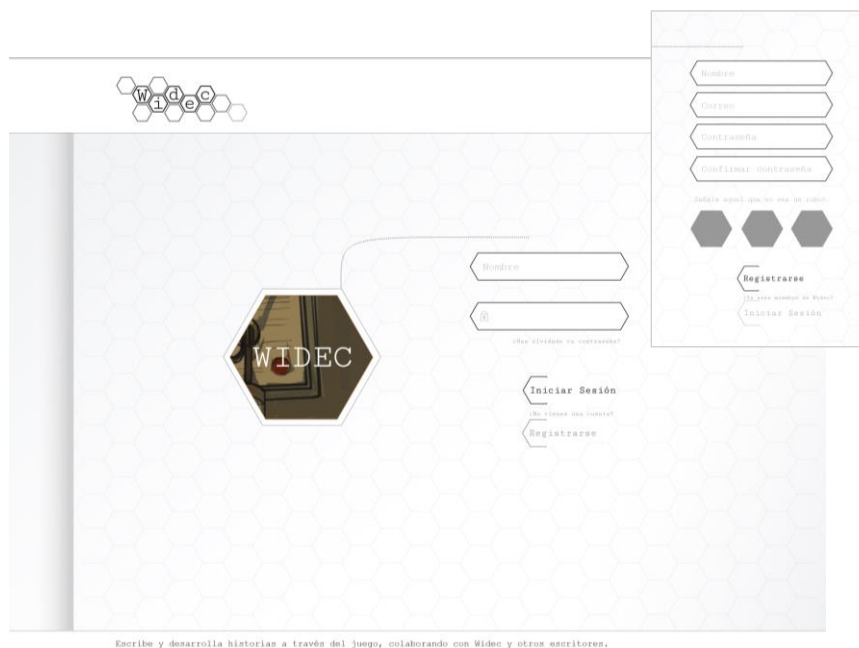


Ilustración 8. Pantalla de login y formulario de registro.

### 3.5. Bienvenido a WIDEC

La fase uno comprende desde la pantalla de **login** hasta la búsqueda de escritores compatibles. Lo primero que el usuario se encuentra al entrar en WIDEC es una pantalla con el hexágono principal, que cuenta con una animación de transición de imágenes en su interior. La animación se detiene cada vez en una imagen distinta dejando paso al título “WIDEC” y finalmente una transición a la pantalla de login la cual se muestra en la Ilustración 8.

Si el usuario no estuviera registrado, deberá rellenar el formulario que se muestra en la Ilustración 8, en la que además deberá superar la prueba para bots clicando la imagen que no

muestre un robot. Las imágenes de esa prueba son iconos propios y originales de WIDEC que se usarán también como icono para imagen de perfil en el inicio.

Tras rellenar el formulario, el usuario es redireccionado a la página de test.

El **test** consta de cuatro preguntas relacionadas con el ámbito literario abarcando el tono, el público, el género y el formato. En concreto son:

1. Tono
  - a. Título: Tu historia es..
  - b. Opciones: 6
  - c. Resultados: 2
2. Público
  - a. Título: ¿Para quién escribes?
  - b. Opciones: 5
  - c. Resultados: 3
3. Género
  - a. Título: Escoge una
  - b. Opciones: 8
  - c. Resultados: 4
4. Formato
  - a. Título: ¿Qué formato?
  - b. Opciones: 4
  - c. Resultados: 4

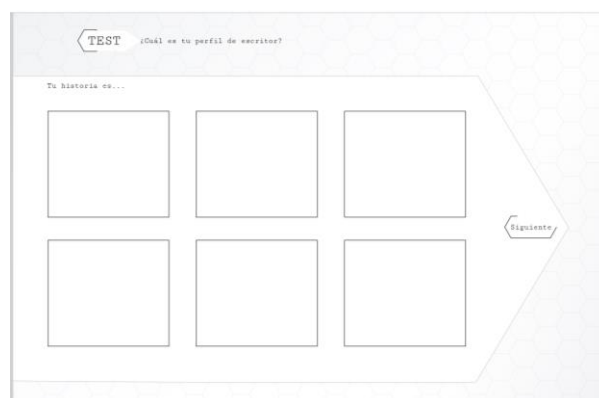


Ilustración 9. Pantalla de test.

Cada pregunta va acompañada de un número determinado de imágenes, de las cuales el usuario habrá de escoger una opción. El resultado del test determina las preferencias que el usuario tiene como escritor.

Los distintos apartados —tono, público, género y formato— se resumieron en un número limitado de resultados, como se indica en el esquema anterior. Una vez acabado el test, se le muestra al usuario su resultado en forma de iconos junto con su respectiva leyenda. Se calculó que había un total de 96 combinaciones posibles.

#### • Género



**Fantasía:** Te gusta crear historias con elementos sobrenaturales, mágicos, que se escapan a las leyes del mundo físico, como *El nombre del viento* o *El maravilloso Mago de Oz*.



**Ci-Fi:** Te gusta crear historias basadas en aquello que la humanidad no ha creado pero que podría llegar a crear o podría llegar a existir en otro planeta, como *Veinte mil leguas de viaje submarino* o *Star Wars*.



**Misterio:** Te gusta crear historias con suspense, secretos y giros inesperados, como a una verdadera Agatha Christie, Stephen King o Arthur Conan Doyle.



Romance: Te gusta crear historias llenas de emociones y sentimientos guiados por las relaciones, como *Anna Karenina*, *Como agua para chocolate* o *Las edades de Lulú*.

- **Formato**



Mundo: Te gusta crear mundos enteros donde se pueden desarrollar varias historias, como *El señor de los Anillos*, *Harry Potter* o el *Mundodisco* de Terry Pratchett.



Juego: Te gusta crear mundos llenos de pruebas, personajes e historias para poder desarrollar partidas de rol como en *Dragones y Mazmorras* o *La llamada de Cthulhu*.



Novela: Te gusta crear historias con un desarrollo más amplio, incluso varias, como *Millenium*, *Cien años de soledad*, *Orgullo y prejuicio*.



Relato: Te gusta crear historias breves, cerradas. Relatos o cuentos como *El ruiseñor y la rosa*, *Matilda*, *El rastro de tu sangre en la nieve* o *Caperucita Roja*.

- **Público**



Infantil: Te diriges a un público de entre 0 a 5 años o de 6 a 12.



Juvenil: Te diriges a un público de 12 a 15 o de 16 a 20.



Adulto: Te diriges a un público de 16 en adelante.

- **Tono**



Realismo: Tus historias se desarrollan en un mundo que sigue las mismas leyes que el mundo en el que vivimos.



Ficción: Tus historias buscan escapar de las leyes del mundo en el que vivimos.

El test está diseñado de forma que varias opciones puedan dar un mismo resultado. Esto se debe a que se pretendía evitar que el usuario determinara su elección según identificara las imágenes con un resultado concreto. Dependiendo del color asignado tras la pregunta de «Tono» se muestran los distintos iconos en azul o naranja. Podrá escoger uno de ellos que será la imagen de perfil del usuario.



Como resultado, WIDEC da una imagen personalizada del perfil como se muestra en la ilustración 5. Esta imagen es una versión avanzada en la que el usuario habría escogido un género secundario —reflejado con el sombrero de bruja de fantasía en este caso— y las barras de nivel que se sitúan en la derecha abajo. El nivel aumenta según el número de historias finalizadas.

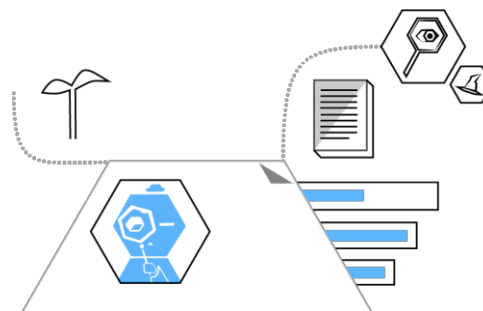


Ilustración 10. Imagen de perfil.

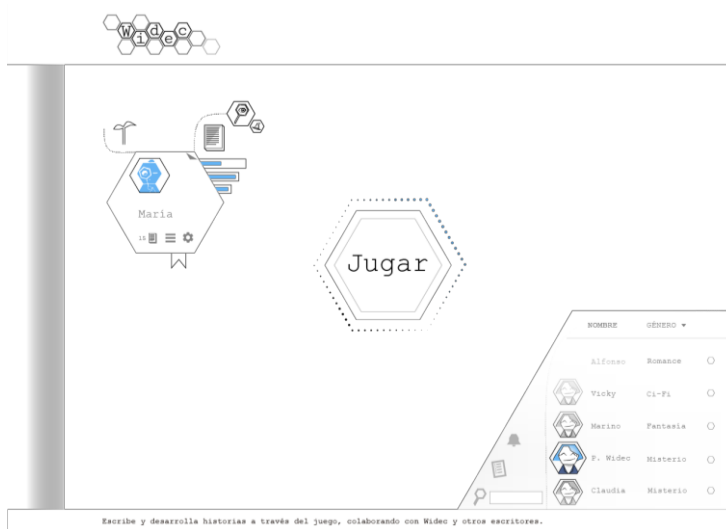


Ilustración 11. Página de Inicio.

Una vez asignado un perfil, se puede acceder a la página de inicio. Se visualizan tres zonas básicas. Arriba a la izquierda, los datos de usuario, donde se podrá ver su nombre, logros, avances, historias creadas y donde se podrá añadir una pequeña biografía. Abajo a la derecha, la tabla donde WIDEC te muestra los usuarios con los que puedes colaborar, el listado de los amigos con los que ya has empezado alguna historia y las notificaciones para iniciar partidas. En el centro, el botón de inicio de partida. La primera vez que se acceda a WIDEC solo se permitirá seleccionar este botón para superar el tutorial de inicio. Posteriormente se utilizará para entrar en la partida en solitario o con otros colaboradores.

```

<div class="container" style="width: 100%; padding: 10px;">
  <div class="row" style="display: flex; justify-content: space-between;">
    <div class="col-md-4" style="width: 30%;">
      <div class="card" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">
        <div class="text-center" style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">
          <img alt="User Profile Icon" style="width: 40px; height: 40px;"/>
        
```

Ilustración 12. Fragmento del código aplicado para la página de inicio.



Ilustración 13. Estado actual de la página de inicio.

### 3.6. Contacta en WIDEC

Según los resultados del perfil, WIDEC busca los usuarios más afines teniendo en cuenta la tabla de compatibilidad mostrada a la izquierda (tabla 1). El criterio establecido en cuanto a

Tabla 1. Tabla de compatibilidad de usuarios.

1		Fantasía	Misterio	Cifi	Romance
	Fantasía	1º	2º	3º	2º
	Misterio	2º	1º	2º	3º
	Cifi	3º	2º	1º	2º
	Romance	2º	3º	2º	1º

2		Mundo	Juego	Novela	Relato
	Mundo	1º	2º	2º	3º
	Juego	3º	1º	4º	4º
	Novela	2º	3º	1º	2º
	Relato	4º	4º	3º	1º

3		Infantil	Juvenil	Adulto
	Infantil	1º	3º	3º
	Juvenil	2º	1º	2º
	Adulto	3º	2º	1º

4		Ficción	Realismo
	Ficción	1º	2º
	Realismo	2º	1º

género es debido a que tanto Fantasía como Ci-Fi son géneros más concretos y definidos que Misterio y Romance, que son más adaptables a otros géneros. En cuanto al formato hay diversos criterios a tener en cuenta. Poniendo como ejemplo el Relato, la relación más directa sería con Novela teniendo en cuenta el objetivo de cierre de historia que ambos comparten. En tercer lugar iría Mundo, ya que se puede desarrollar a partir de los detalles que aparecerían en un relato.

En último lugar, iría Juego teniendo en cuenta que alguien propenso a escribir relatos cortos tiene menos probabilidad de querer desarrollar la complejidad técnica de un juego de rol. En referencia al público, se establece que las narraciones Juvenil y Adulto tienen más

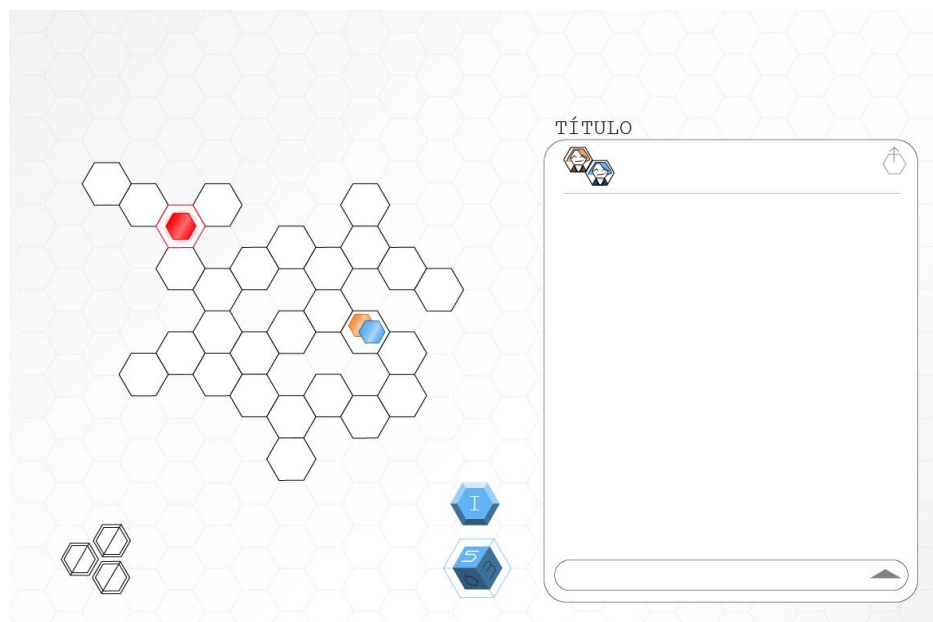
características en común que las que tienen con Infantil. Asimismo, Infantil tiene más características en común con Juvenil que con Adulto.

A partir de estas clasificaciones WIDEC te proporciona un listado organizado de mayor a menor compatibilidad. El usuario puede escoger organizarlos por prioridad de Género, Formato, Público o Tono. Aun así, puede decidir libremente con quién realizar la partida incluyendo una búsqueda por nombre.

Para iniciar una partida con un colaborador, se incluye un botón en el listado, junto a las características de cada usuario, que envía una invitación en forma de ventana pop-up (Véase ilustración 11). El usuario puede rechazar o aceptar la invitación, y aquellas que no se hayan contestado, se guardan en el apartado de Notificaciones. Una vez aceptada la invitación, se entra en la partida.

### 3.7. La partida en WIDEC

Una vez los jugadores han aceptado las invitaciones, son redireccionados a la pantalla de juego. Antes de poder comenzar a escribir han de rellenar el formulario de inicio de la historia. Es un formulario que consta de tres cuestiones: Género, Ambientación y Personaje. Una vez rellenado, WIDEC guarda un registro de los datos y desbloquea el tablero de juego así como los diferentes botones.

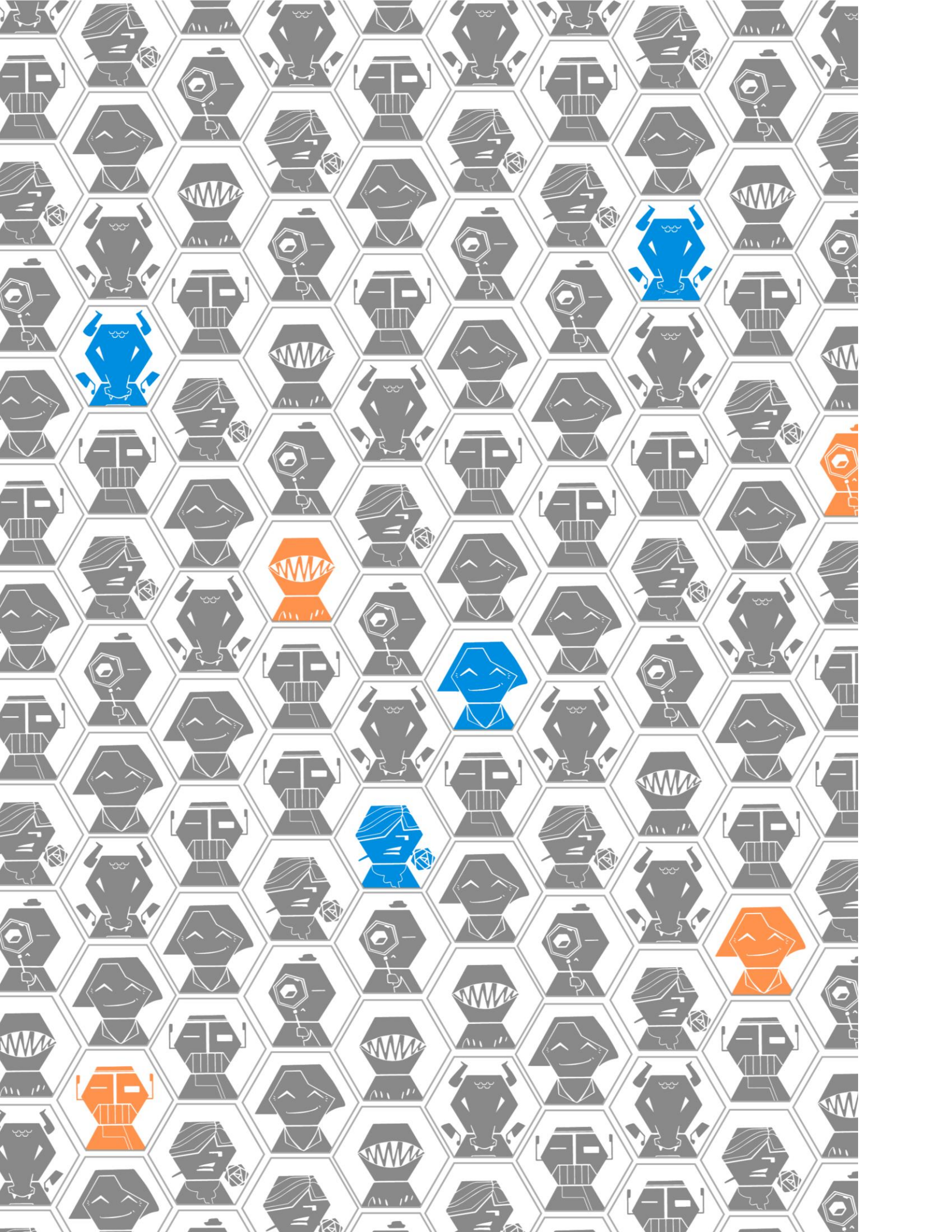


*Ilustración 14. Pantalla de juego.*

En la caja de chat se va redactando la historia. Los jugadores tiran el dado para avanzar por el tablero y aparecen cartas inspiracionales en cada casilla. Cayendo en la casilla roja se cambia de tablero. Cada uno corresponde a Introducción, Desarrollo y Conclusión de la historia. En cualquier momento la partida puede ser pausada y reanudada. Se accede a las partidas en progreso desde el registro de historias del perfil de usuario. Al decidir finalizar la partida, los datos quedan almacenados y se exporta el chat en formato .pdf o texto sin formato.









### 3.7.1. La colaboración en WIDEC

La colaboración es una de las dos partes distintivas que caracterizan y diferencian a WIDEC como aplicación. En su diseño siempre ha estado presente la necesidad de interacción entre los usuarios, cambiando y evolucionando conforme se estudiaban las necesidades del usuario en cuanto a relacionarse con el resto de participantes.

- La necesidad del test de usuario.

El motivo de realizar un test a la hora de crear un perfil, se debe a la necesidad del usuario por tener una identidad dentro de la aplicación y a la de WIDEC por organizar a los usuarios para facilitar la experiencia de comunicación. Como se ha explicado, una vez realizado el test, el usuario cuenta con un perfil concreto que muestra sus preferencias como escritor, su carta de presentación. WIDEC organiza entonces a los demás usuarios por afinidad, ya que se ha comprobado que resulta más sencilla y cómoda la escritura con alguien con quien se comparten gustos que con alguien con el que no.

Una de las ventajas de la escritura colaborativa es la aportación de puntos de vista diferentes, información, experiencia, ámbitos que la otra persona posee y no uno mismo. ¿Afecta negativamente entonces que WIDEC realice una clasificación por afinidad a esa variedad tan positiva que aporta la escritura colaborativa? La respuesta es no. WIDEC realiza una clasificación de usuarios teniendo en cuenta un número muy limitado de características, las cuales son resultantes de una selección de imágenes que han causado una impresión en el usuario, en este caso positiva. Es decir, dentro de WIDEC los usuarios son individuales, personas autónomas que tienen preferencias y gustos propios y por lo tanto pueden ser más afines a otros o no; y aun siendo afines, siguen siendo individuos independientes que pueden influir de maneras muy diversas a otro usuario. De todas formas, WIDEC en ningún momento obliga al usuario a colaborar según el listado; tan solo es un facilitador para la búsqueda de un determinado tipo de escritores según la preferencia que se desee.

- La comunidad de usuarios.

Lo primero que se debiera aclarar es que el diseño de WIDEC siempre quiso alejarse de la función de red social. La función principal de WIDEC es la de permitir a los usuarios crear historias a la par que conversan entre ellos, sin embargo, esta posibilidad de interacción está enfocada a la escritura y no a la publicación de la vida privada o de conocer personas según su perfil. Para el diseño de WIDEC nos hemos preocupado de beber de ciertas aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, foros y aplicaciones para escritura con el fin de tomar lo más provechoso de cada una y a la vez, diferenciarnos de ellas. Se tomaron como ejemplo *Twitter*, *StoryWars* y el *Foro de Laura Gallego*, tres plataformas muy diferentes pero que comparten la función de creación de historias. En todas se encuentran puntos fuertes de los que WIDEC ha querido inspirarse y carencias con respecto al objetivo que se han querido suplir.

De *Twitter* se conoce que existe una gran comunidad de rol, la cual funciona a través de hilos de tweets para desarrollar la historia y de mensajería instantánea para hablar con el usuario. De esta aplicación se quiso implementar el factor inmediatez que aportan las redes sociales junto con la diferenciación que los usuarios hacen entre los mensajes narrativos y personales, de manera que la historia no pierda continuidad.

De plataformas específicas para escritores como lo es *StoryWars* se analizan las herramientas que los usuarios puedan necesitar para desarrollar una historia, el modo de interacción entre ellos en cuanto a continuar con el desarrollo —mediante votación y una caja de comentarios—, y qué ocurre con la historia una vez finalizada. De esta plataforma WIDEC se inspira reafirmando en su necesidad de un sistema de mensajería más inmediato, un sistema de visualización de la historia una vez terminada y unas normas propias de la web.

En cuanto a los foros, WIDEC se diseña inspirado en el lenguaje que los usuarios de este tipo de plataformas manejan —como se daba en el caso del *Foro de Laura Gallego*—, creando el contenido narrativo y manteniendo conversaciones de forma paralela.

La dificultad del diseño de WIDEC en cuanto a la conexión entre usuarios fue establecer en qué momento podían comenzar a comunicarse unos con otros. En un principio se pensó en implementar un chat en la página principal, de modo que se pudiera conversar con otro usuario y este pudiera rechazar al usuario o no, como ocurre en las plataformas de mensajería instantánea como *WhatsApp* o cualquier método de mensajería por privado de las redes sociales. Se discutió sobre ello durante bastante tiempo teniendo en cuenta tres posibilidades: poder escribir a cualquier usuario y que este acepte o rechace la conversación, tener que agregar primero al usuario a un listado de amigos mediante una invitación para poder hablar con él y que no hubiera un chat previo a la partida. Este contacto previo se vio realmente necesario, sin embargo se cree que no es necesario un chat como tal sino que con un método de mensajería es suficiente. Finalmente se decidió que fuera necesario agregar al usuario primero a una lista de amistades para poder hablar con él, aunque se mantenía la posibilidad de poder enviar una invitación a unirse a una partida sin necesidad de agregarle antes de invitarle a jugar. Esto supone que el usuario cuenta con la opción de ajustar la privacidad de su perfil y poder silenciar las notificaciones.

- En la partida.

El diseño de la partida estuvo bastante claro desde un inicio. En el formulario previo a la partida cada usuario ha de rellenar los campos de Género y Ambientación de acuerdo con su compañero o por el contrario, WIDEC detecta la diferencia y rechaza el contenido. Para poder rellenar lo mismo, los usuarios cuentan con una caja de chat —en la cual rellenan el formulario—, de forma que pueden hablar hasta ponerse de acuerdo. Era necesario un chat en el que los usuarios pudieran conversar a tiempo real mientras escribieran. Se pensó en implementar un chat aparte del de la propia historia para separar los comentarios de la narrativa, sin embargo, rápidamente

se vio que eso no era necesario y que tanto el chat de la narrativa como el de usuarios podía ser el mismo. Esto se debe a que se ha comprobado que los comentarios que se realizan durante la conversación son muy relevantes para el desarrollo de la trama, ya sea porque plantean dudas, ideas, se realizan apuntes, recordatorios o pueden inspirar al usuario de alguna forma. Además, es un método que es utilizado por varios escritores como Iria G. Parente y Selene M. Pascual. Esto se comprobó en una entrevista realizada por las autoras para el presente trabajo de investigación, la cual puede consultarse en el apartado Anexos, en la que las escritoras respondieron: “De hecho, empezamos metiendo en conversaciones comunes en el chat personajes suyos con personajes míos, de historias diferentes, simplemente por decir: “¿En esta situación cómo responderían tus personajes? ¿Cómo responderían los míos?” Y era simplemente por pasarlo bien.” (Cañada y Vidal, 2019, Anexos)

Otro aspecto que se soluciona rápido en cuanto al diseño de la partida es el número de jugadores que pueden participar al mismo tiempo en una. Se manejaba constantemente un número entre el dos y el diez, pero se investiga en los foros de escritura que diez es una cantidad poco manejable, y que lo ideal, como grupo, es un máximo de cinco jugadores por partida, de modo que se establece que WIDEC cuenta con un mínimo de dos participantes, ya sea entre usuarios o colaborando con el bot y un máximo de cinco por partida más la moderación del bot.

Durante la partida los jugadores van encontrándose con diferentes tipos de cartas e imágenes de carácter inspirador. El objetivo de WIDEC es que los usuarios acepten las cartas, inspirándose para desarrollar la trama. De este modo, el programa colabora con los usuarios para crear la historia. Sin embargo, durante la creación de estas cartas y del funcionamiento de la partida se pensó en la posibilidad de que el usuario no quisiera o no colaborara con el programa. Para evitar un constante rechazo y dar cierto margen de elección, se pensó en añadir otro tipo de cartas, las Cartas Descarte. Estas cartas funcionan como comodín para el usuario, dándole la opción al usarlas, de descartar la carta o imagen que haya aparecido y no tener que incluir la idea en la historia.

Finalmente se piensa en la posibilidad de añadir un último tipo de cartas, las cuales indiquen instrucciones como “Intercambia el personaje con el compañero que escojas”, “Pregúntale a tu colaborador por sus tres libros favoritos” o “Hazle saber a tu compañero qué tipo de historia fue la última que desarrollaste”. Estas cartas están dirigidas a los usuarios para fomentar la interacción entre ellos y procurar un ambiente en el que puedan ir conociéndose ya que se cree que la confianza con el colaborador es importante para una buena colaboración.

Un factor en el que se ha pensado mucho es el sistema de turnos durante la partida. Se pensaron varias opciones, como una cuenta atrás, un botón que reclamara el turno o el límite de palabras, entre otros. Sin embargo, no se ha querido implementar un limitador ya que, aunque cumple con el factor juego, en cuanto a crear una historia puede suponer un problema cortar un turno o interrumpir la narrativa. Al pretender que el desarrollo de la historia sea lo más fluido posible, se deja en manos de los usuarios

establecer el fin de un turno y el comienzo de otro. De todas formas, se cree haber solventado los problemas que pueda suponer dejar esta responsabilidad en manos de los usuarios mediante la implementación de un bot que ejerce la labor de moderación de la partida.

Otro elemento a destacar durante la partida es el tablero. El diseño del mismo es uno de los trabajos más pensados de WIDEC, atendiendo a que resultara no solo el soporte de las cartas, sino un elemento interactivo en sí mismo que dinamizara y ayudara a la creación de la historia. De esta forma el diseño final consiste en un tablero con la capacidad de expansión y reducción en el momento en el que los jugadores lo decidan. El cambio de tablero se debe a la decisión de cambiar de acto. Del primer acto al segundo, del segundo al primero o tercero, y del tercero al segundo. En el tutorial de inicio se explica que el tablero está pensado como un mapa en el que los jugadores se mueven mediante un sistema de dados y casillas. En cada casilla hay una carta inspiracional, la cual se desvela cuando un jugador cae sobre ella. Existe una casilla especial, diferenciada mediante un color rojizo, la cual indica la opción de expansión del tablero. El tablero cambia una vez un jugador llegue a esa casilla, sin embargo, se especifica que aunque no es necesario que ambos jugadores lleguen a la casilla, sí es necesario un acuerdo para acceder al siguiente tablero, de forma que a ambos jugadores les aparecerá una ventana pop-up preguntando si quieren cambiar de acto. En caso afirmativo por parte de ambos, el tablero cambia de manera que la casilla roja se torna grisácea —sirviendo para volver al primer acto— y aparece una nueva casilla roja como puente al tercer acto. En el caso de que uno de los dos se niegue, la transición no será posible y deberán llegar a un consenso hasta caer de nuevo en la casilla.

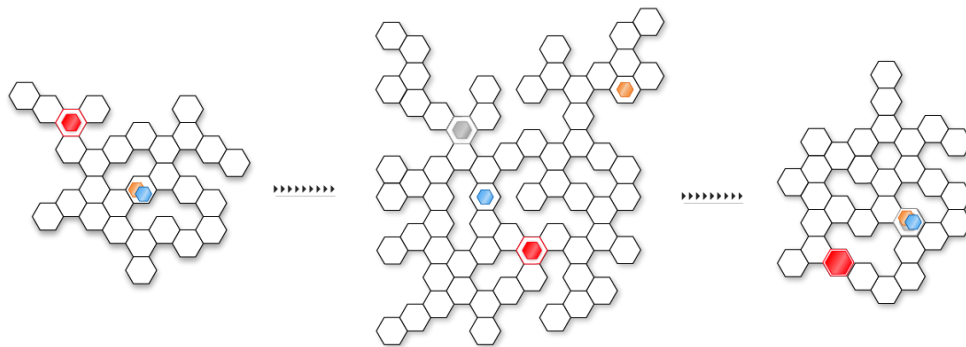


Ilustración 15. Expansión y reducción del tablero por actos.

Como juego, WIDEC cuenta con un documento de instrucciones y una serie de sugerencias de modos de juego. Esta propuesta desarrolla una serie de normas con las que jugar la partida y una regla aparte, La Regla de Oro<sup>8</sup>, la cual se aplica a toda la web. Estas normas y sugerencias se realizan para dar la sensación de juego y

<sup>8</sup> Se puede leer este documento en el apartado Anexos, 2.

predisponer a los usuarios a un tipo de partida con el que estén conformes y que vayan a respetar.

- Finalización y exportación

La partida se puede interrumpir y reanudar en cualquier momento. Se ha hablado del cambio de acto mediante la casilla roja en el tablero. Una vez en el tercer acto, los jugadores solo cuentan con la casilla agrisada de cambio al segundo acto, de modo que no hay una casilla con la que concluir la partida. En vez de eso, se decide diseñar un botón de exportación del chat de la historia, de manera que los usuarios obtengan el chat en formato .pdf o similar. Al igual que para el cambio de acto, es necesario que ambos jugadores lleguen a un acuerdo para dar por finalizada la historia y exportar el chat. Una vez se cierra la partida de forma definitiva, los jugadores podrán volver a esta, pero encontrándose con el tablero y todas las funciones desactivadas, tan solo pudiendo consultar el chat.

- Derechos de autor.

Una preocupación constante en la creación de WIDEC fueron los derechos de autor. Al investigar sobre la escritura a cuatro manos y la literatura colaborativa sale a relucir el tema. Además, dado que WIDEC se define como una plataforma de creación de contenido y de modo colaborativo, es un tema importante que definir. Dado que el copyright se limita a la obra misma y no comprende al creador como sí hace el derecho de autor —es decir, el derecho de autor reconoce el derecho natural del autor sobre su obra mientras que el copyright reconoce la negociación entre el autor y la sociedad para el uso de esta obra—, WIDEC se movería en términos de derechos de autor o intelectuales. En un inicio la idea fue establecer que:

- WIDEC no tiene derecho ni poder sobre ninguna de las obras creadas. El resultado de las partidas realizadas en WIDEC son obra de los usuarios que participan en ellas.
- Del mismo modo, WIDEC considera que la obra resultante —el documento exportado al finalizar las partidas— es obra de todos los usuarios participantes en la creación de su contenido por igual.
- WIDEC se reserva el derecho de eliminar la cuenta al usuario que utilice el resultado de creación de la historia de forma inadecuada o sin el consentimiento de los otros autores.

De este modo WIDEC se define como un espacio de creación, un juego y a su vez herramienta, un medio por el cual se creen y almacenen historias y aunque haga las veces de colaborador, no se considera como uno real ya que el mecanismo de colaboración de WIDEC es diferente al de la colaboración con otro usuario.

- WIDEC como colaborador.

Una modalidad de juego ofrecida es la de WIDEC como compañero de partida. Esta opción se da al pulsar el botón de juego si no se ha invitado a nadie a la partida. En este modo individual el jugador entra en la partida como en el modo colaborativo, de forma que se encuentra el test de inicio de la historia, el cual debe rellenar, y posteriormente al tablero de juego, jugando una partida como lo haría con un compañero.

Durante todo ese proceso y la partida, se pensó que al usuario le acompañara un personaje propio de WIDEC, la Profesora Widec. Este personaje surge de la idea de realizar los tutoriales y la colaboración en las partidas individuales de manera más dinámica y divertida. La Profesora Widec es un Chat Bot, un software que intenta entender las necesidades de una persona a través de un lenguaje natural y es capaz de llevar a cabo tareas concretas. En especial, el Chat Bot utiliza la inteligencia artificial y las personas interactúan con él a través de la interfaz de un chat. El motivo de que el Chat Bot sea del tipo IA (Inteligencia Artificial) es debido a que hace la labor de moderadora durante las partidas de juego y de anfitriona en la aplicación. Se pensó que en un principio estuviera presente solo en las partidas individuales, pero luego se amplió a las partidas en conjunto, aunque su participación en ese modo de juego es menor.

La Profesora Widec está diseñada, en el caso de las partidas con WIDEC, para ayudar al usuario con la aportación esporádica de cartas, preguntas de reflexión sobre la historia, sugerencias de búsqueda de información y comentarios de ánimo o humorísticos. Se pretende además, que la IA sea capaz de responder a preguntas que el usuario le haga tales como “Me he atascado, no sé cómo seguir” y Widec pueda responder con diferentes opciones como podrían ser “¿Quieres que saque una carta para inspirarte?”. Si la respuesta es afirmativa, la Profesora Widec le proporcionaría una carta fuera del tiempo que tenga programado, y si fuera negativa, sugeriría nuevas opciones como “¿Has probado a inspirarte con alguno de estos otros métodos?”. proporcionando una serie de opciones o directamente preguntar al usuario cuál es el problema: “¿Con qué te has atascado? Ambientación, personajes, localizaciones, objetivos...”. De esta forma la IA contaría con una información concreta a la que podría responder con el banco de información y consejos con el que cuente WIDEC o bien sugiriendo links a páginas webs de ayuda literaria con consejos sobre el tema.

En este modo de partida, la Profesora Widec está pensada para intervenir de vez en cuando de manera automática, sin embargo, en el modo en grupo se ha pensado que tan solo aparezca si es solicitada o en casos de necesitar moderar la partida, como puede ser en el sistema de turnos. En caso de que un usuario acapare durante mucho tiempo el chat, la Profesora Widec aparece en la pantalla de ambos —o múltiples— jugadores. Al usuario del turno se le sugeriría consultar al compañero el avance de la historia o la opinión que tenga al respecto, mientras que al usuario que no escribe se le animaría a buscar alguna idea, opinar y/o aportar.

Para hacer más agradable la interacción con el bot, se realiza un diseño del personaje de acuerdo al estilo de la página web. Además, se le incluyen diferentes expresiones con las que pueda reaccionar a la conversación con los usuarios. A continuación se muestra un ejemplo de expresiones con las que cuenta la Profesora Wided:



*Ilustración 16. Diseño de las expresiones de la Profesora Wided.*

### **3.7.2. Recompensas en WIDEC.**

A lo largo del desarrollo de la idea de WIDEC siempre ha estado presente la necesidad de definir la aplicación como un juego o una herramienta. La utilidad real de esta aplicación es como herramienta, pero se considera muy importante mantener el ambiente de juego y divertimento para que realmente sea un espacio que fomente la creatividad y un ambiente relajado que facilite la colaboración.

Por ello, además de un dado, un tablero y llamar al proceso de escritura “partida”, se decide añadir una serie de recompensas. Estas recompensas son tan solo honoríficas y no aportan ningún cambio al sistema de juego ni ventaja. Están pensadas con un discurso positivo y humorístico, y van reflejando tu progreso dentro de la aplicación y los distintos objetivos conseguidos. Por ejemplo:

- **Al acabar el tutorial:**  
“¡Ya no hay vuelta atrás! ¡Bienvenido, Widedcniano!”.
- **Por recuento de palabras:**  
“¡Has fundido el teclado! Has alcanzado las 60.000 palabras”.  
“¡Aquí hay chicha! Tu partida ha llegado a las 160.000 palabras”.
- **Por colaboración con otros usuarios:**  
“¡Nuevos BCEs! Best Co-author Ever, ya tienes 6 partidas con el mismo colaborador”.  
“¡El nuevo Spiderman! Tu red de colaboradores se expande, ya has escrito con 16 personas”.
- **Por características de la historia:**  
“¿Por qué escoger si puedes tenerlo todo? Ya te has atrevido con todos los géneros”.  
“¡Bienvenido a Baker Street! Ya has creado tu primera partida de género misterio”.  
“¡Vaya sabueso! El misterio es lo tuyo. Ya van 6 partidas de género misterio”.  
“¡En camino a ser Agatha Christie! Ya has empezado 66 partidas de género misterio”.

- **Por registros:**
  - “¡Gran familia! Ya has registrado 16 personajes”.
  - “¡Gran clan! Ya has registrado 60 personajes”.
  - “¡Éramos muchos y parió la abuela! Ya has registrado 106 personajes”.
- **Por uso de los elementos del juego:**
  - “¡Ta tara ta, ta taraaaaaaa! El nuevo Indiana Jones, has recorrido el 80% del tablero”.
  - “¡Qué camaleónico! Te adaptas a todo, no has usado ni uno de los descartes durante la partida!”.
- **Por estado de las partidas:**
  - “¡Primera medalla de oro! Tu primera partida finalizada!”.
  - “¡Pequeño rey Midas! Ya tienes 6 partidas finalizadas!”.
  - “¡Persona con criterio! Ya has descartado 6 partidas”.



## **4. Estudio: testeo de WIDEC**

### **4.1. Introducción**

Para poner a prueba las decisiones tomadas para la creación de WIDEC a partir de la búsqueda de información sobre creatividad, juego, narrativa y colaboración que se ha realizado, se desarrolla una investigación facilitada por Bárbara Sainza en las instalaciones de U-Tad y con la participación de alumnos del Grado de Animación y del Grado de Diseño Visual. Participaron 78 alumnos divididos en 5 grupos (A, B, C, D y E) a los cuales se les proporcionó un cuestionario final con 58 variables y se obtuvieron 63 respuestas. (Referencia a conclusiones).

### **4.2. Objetivo**

Con esta investigación se pretende determinar el público objetivo teniendo en cuenta la edad y el gusto por la lectura, la escritura y los juegos de rol. Además, testear varias dinámicas de la estructura de la aplicación así como la recopilación de datos para implementar o no distintas opciones, como un foro o una guía a través de un IA.

### **4.3. Método**

#### **4.3.1. Diseño de la práctica.**

La investigación consiste en dos prácticas: una escrita por parejas y otra oral en grupo que tiene lugar en el transcurso de 2 horas. Con estas prácticas se pretende simular un escenario parecido al que los usuarios pudieran encontrar en WIDEC. Un espacio donde potenciar la creatividad a través de la narrativa, el juego y la colaboración con otros usuarios.

Para la realización de esta práctica se utilizaron los siguientes materiales:

- Un aula.
- Sillas.
- Un ordenador.
- Un proyector o pantalla grande conectada al ordenador.
- Un dispositivo por moderador con la aplicación Random u otra que permita guardar elementos narrativos en listados y permita que aparezcan aleatoriamente dependiendo de los listados seleccionados.
- Un dispositivo móvil por participante con una aplicación de chat, a ser posible, WhatsApp. Valdrá con los propios dispositivos de los participantes ya que solo los usarán individualmente.
- Dos cámaras de vídeo con trípodes.
- Un cuestionario por participante.
- Reloj para controlar los tiempos. Valdrá el de cualquier dispositivo móvil y ordenador.

En los primeros 15 minutos se hace una introducción sobre el proyecto y en qué consisten las prácticas.

Antes de comenzar las prácticas se clasifica a los alumnos en cuatro géneros —Fantasía, Ciencia Ficción, Misterio o Romance— a través de unas imágenes que simulan el test inicial de registro de WIDEC. Para ello se escogen ocho imágenes, dos por género, y una vez escogidas a mano alzada, se les indica a los alumnos a qué grupo pertenecen. El motivo de esta parte de la práctica consiste en saber si las imágenes que se planean utilizar en la aplicación tienen una función real o los resultados generan insatisfacción en los usuarios. Además, con esta información, se pretende imponer o no la formación de las parejas de la primera práctica.

Desde un inicio planeamos la diferenciación de ciertos parámetros en las dinámicas.

*Tabla 2. Diferenciación de los parámetros en las dinámicas según el grupo en cuanto a administración de cartas y modo de agrupación.*

<b>Grupo</b>	<b>Por parejas</b>	<b>Piden Cartas</b>	<b>Por Grupos</b>	<b>Piden Cartas</b>
A	Escogen	No, se imponen	Escogen	Sí
B	Impuestas	Sí	Impuestos	No, se imponen
C	Impuestas	Sí	Impuestos	No, se imponen
D	Escogen	No, se imponen	Impuestos	Sí
E	Impuestas	Sí	Escogen	No, se imponen

Para el grupo A se decidió que en ambas prácticas escogieran los colaboradores de la historia tanto en parejas como en la formación de los grupos. En el grupo B y C ambas fueron impuestas. En el grupo D escogieron las parejas y se impusieron los grupos. Y en el grupo E, se impusieron las parejas y se dejó a libre elección la formación de los grupos.

Estas diferencias se deben a que queremos comprobar qué funcionaría mejor en la página: tratar de dar a la aplicación un carácter más limitado o por el contrario, uno más libre con más opciones de elección y un ritmo de jugabilidad y uso propios.

#### **4.3.2. Diseño de la práctica en cuanto a creatividad.**

Para poder simular el funcionamiento de las cartas en la partida WIDEC se utiliza la aplicación *Random*. Esta aplicación permite crear listados, organizarlos en grupos y activarlos o desactivarlos dependiendo de los elementos que se quiera que aparezcan en pantalla. De ese modo se recrea la estructura de tres actos explicada previamente.

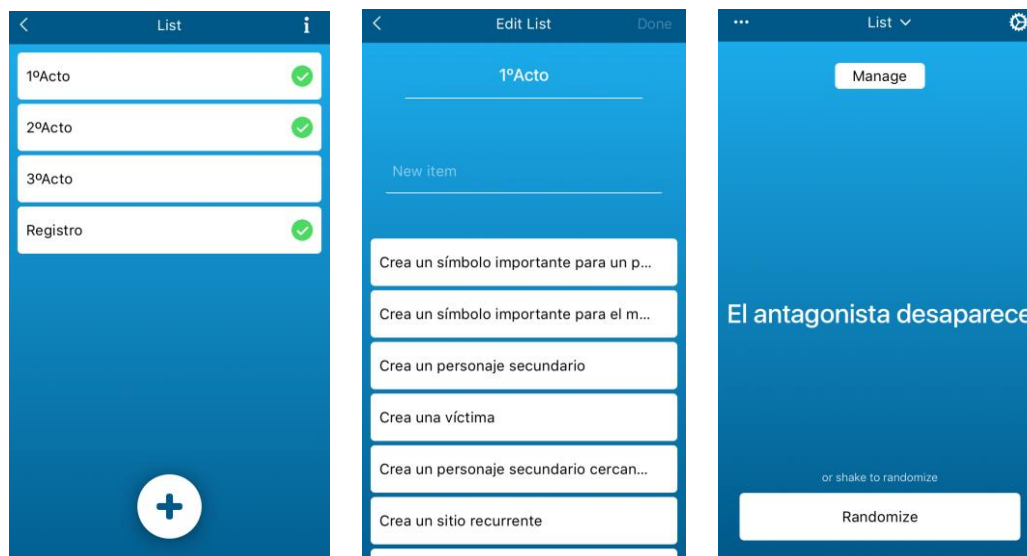


Ilustración 17. Capturas de pantalla de la aplicación *Random*. Clasificación por actos, ejemplo de listado y pantallas de juego donde aparece la carta de “Acción” o “Registro” que visualiza el escritor.

Para incluir las “Imágenes inspiración” se hace una selección en una carpeta para proyectarlas en pantalla aleatoriamente y alternando con el resto de cartas.

Ambas prácticas, tanto por parejas como por grupos, pasan por las mismas fases que la partida ideada para WIDEC:

1. Formulario de inicio a través de “Imágenes inspiración” para determinar el género de la historia, la ambientación y el o los personajes.
2. Tiempo en el cual los alumnos debaten sobre la historia, y escriben o dicen en voz alta las acciones.
3. Intervención de las cartas de “Imágenes”, “Acciones” y “Registro” durante la partida. Primero 1º Arco, 2º Arco, Registro e “Imágenes inspiración” y en los últimos 10-5 minutos, 3º Arco e “Imágenes inspiración”.
4. Cierre y exportación de la historia.

#### 4.3.3. Práctica por parejas.

La práctica por parejas se realiza de forma escrita a través del chat de WhatsApp. Para su realización se muestra el modo de juego principal que se propone en WIDEC. Para ello se les enseña un ejemplo en el que los dos escritores participantes controlan un personaje, cada uno con el cual escriben en primera persona e interactúan como si se tratara de una improvisación teatral o juego de rol en vivo tanto con acciones como con diálogos. Se sugiere a los participantes utilizar los paréntesis para dejar constancia de la interacción entre usuarios y diferenciarlo de la escritura narrativa. Se les impone la norma de no comunicarse de forma hablada una vez comiencen a escribir de forma que se vean obligados a interactuar en el chat para la toma de decisiones y que las ideas y comentarios no influyan en el resto de parejas.

El formulario de inicio es común a todos los alumnos, por lo que las historias surgen de la misma base. Esto sirve para poder estudiar si el hecho de utilizar las mismas imágenes impide que las historias sean originales y compartan demasiados elementos. A partir de entonces las cartas se proporcionan por parejas y no se exige que la historia haya concluido al acabar el tiempo. El registro final de esta práctica es a través de la exportación del chat de WhatsApp que se envía a las moderadoras por correo electrónico.

#### **4.3.4. Práctica por grupos.**

La práctica por grupos se realiza de forma oral. Los alumnos se colocan en círculo dividiendo el grupo principal en dos, uno por moderadora: el grupo Petirrojo y el grupo Mastín. La nomenclatura de los grupos sirve para diferenciar las imágenes del formulario de inicio que se proyectan simultáneamente en la pantalla.

En esta práctica el modo de juego cambia y el mecanismo creativo también. Cada participante tiene un turno para intervenir y todos ellos controlan a los personajes que vayan surgiendo. Aunque las aportaciones o interrupciones positivas en turno de otro participante no eran descartadas, la decisión final de la intervención era del alumno al que le correspondía el turno y se continuaba en el orden establecido. La historia va avanzando bajo la norma de no contradecir lo que se haya dicho previamente.

Se avisa a los participantes los últimos 10-5 minutos de la llegada del 3º Arco de la historia obligándoles a buscar una conclusión sea cual sea el rumbo que lleve la historia creada.

Al finalizar el tiempo se procede al registro final que consiste en que las moderadoras exponen en voz alta las historias al grupo general y queda registrado en vídeo.

#### **4.4. Participantes**

- A: 24 participantes de 3º de Animación.
- B: 29 participantes de 1º de Diseño Visual.
- C: 10 participantes de 2º de Animación.
- D: 17 participantes de 4º de Animación.
- E: 7 participantes de 4º de Diseño Visual.

#### **4.5. Recogida y análisis de datos**

Para finalizar la prueba se diseñó un cuestionario que consta de 58 variables clasificadas en las siguientes categorías:

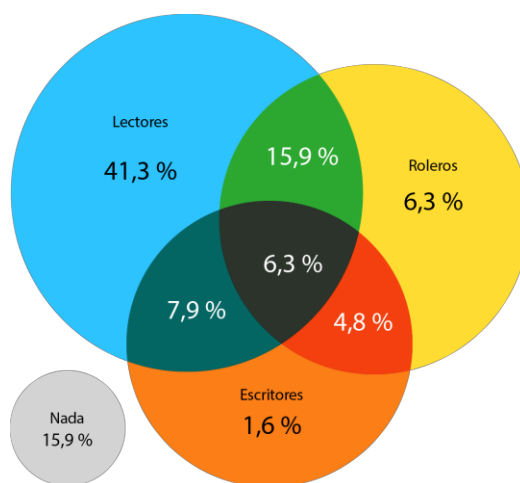
- **Variables atributivas:**

- Identificativas: Ya que el cuestionario se realiza de forma anónima, el alumno deja constancia del grupo al que pertenece, la edad, el género literario asignado, la moderadora de la práctica oral, el nombre de su historia por chat y la letra asignada en la pareja.

- Contexto: Una serie de preguntas que nos informan sobre las aficiones del alumno en cuanto a escritura, lectura y rol.
- **Aportaciones y cambios:** Preguntas en las que el alumno nos orienta en cuanto a las mecánicas de la práctica y, por tanto, de la página Web.
- **Escritura creativa.**
- **Colaboración entre usuarios.**
- **Satisfacción con la plataforma.**

Todos los individuos que participaron en las prácticas recibieron el cuestionario al finalizar la prueba, aunque de los grupos A y B solo se recibieron la mitad de los cuestionario debido a que hubo un lapso de tiempo entre la entrega y la recogida. Finalizando así con una muestra total de 63 individuos para el análisis.

Con el fin de analizar la validez de la muestra se realizaron análisis paramétricos de diferencias entre grupos. Se encontraron diferencias significativas entre los distintos grupos en relación al número de participantes en la prueba y en las variables de Contexto, según si se consideran lectores, escritores o roleros. El resto de variables atributivas no nos muestran diferencias significativas entre los participantes.



*Ilustración 18. Características de los participantes según sus preferencias.*

Por otra parte, las respuestas son coherentes y homogéneas, pudiendo sacar conclusiones sólidas a partir de esta muestra de 63 individuos.

#### 4.5.1. Análisis del cuestionario.

Para su realización se utilizó el programa estadístico SPSS versión 25. Se hicieron análisis estadísticos descriptivos, comparaciones de medias y se recodificaron las variables independientes que se habían presentado con valores 1-5 a agrupaciones de “Sí”, “Neutro” y “No”. Además se añadieron como variables las diferenciaciones entre la imposición de agrupamiento y la administración de las cartas en las distintas pruebas.

Por otro lado se calculó con la escala original el promedio de las satisfacciones en las distintas partes de la prueba que se considera positiva cuando el valor es mayor de 3,0 y negativa cuando es menor. Se agruparon variables en: satisfacción general, satisfacción con las cartas, satisfacción con la historia, satisfacción con la historia en parejas, satisfacción con la colaboración en parejas, satisfacción con la historia en grupo y satisfacción con la colaboración en grupo. Estas agrupaciones se determinaron gracias a una correlación por Spearman con todas las variables.

#### **4.5.2. Análisis de los chats.**

Se reciben 42 chats, escritos, de la práctica por parejas. En dos de ellos contaban con una tercera persona, es decir, 86 escritores. Se realiza una lectura inicial de todos ellos y después se procede a una selección para el análisis en cuanto a creatividad y en cuanto a colaboración.

#### **4.5.3. Análisis de las grabaciones.**

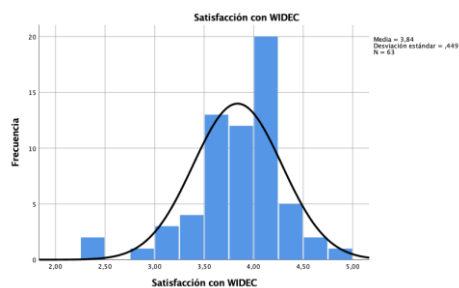
Durante la práctica en grupo se realiza una grabación para dejar constancia de lo sucedido, tanto en cuanto a dinámicas de grupo como a reacción ante el juego. Las grabaciones totales son 9. Dos por grupo, A, B, C, D y una por el grupo E. Se procede a un visionado de 5 de ellos teniendo en cuenta, número de participantes, grupo al que pertenecen y dinámica con las cartas. A partir de ese visionado se realiza un análisis cualitativo de lo sucedido en cuanto a colaboración y un análisis de las historias resultantes y la implicación de las cartas en ellas.

### **4.6. Resultados y discusión**

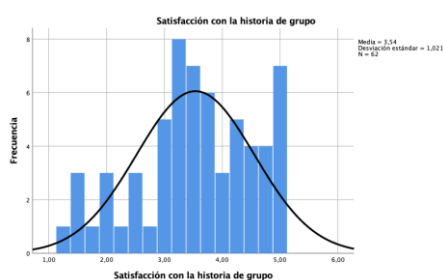
En este apartado se presentan las conclusiones en base a los distintos sectores de la práctica.

#### **4.6.1. Resultados de los cuestionarios.**

A continuación se muestran las gráficas que indican la satisfacción con las distintas partes de la prueba obtenidas mediante las respuestas del cuestionario.



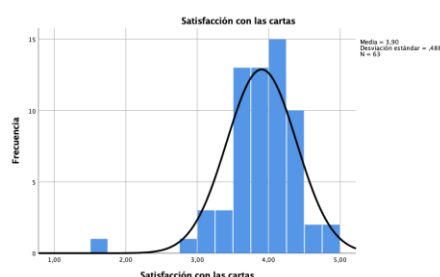
*Ilustración 19. Histograma de la Satisfacción con WIDEC*



*Ilustración 20. Histograma de la Satisfacción con la historia de grupo.*



*Ilustración 21. Histograma de la Satisfacción con la historia en parejas.*



*Ilustración 22. Histograma de la Satisfacción con las cartas.*



*Ilustración 23. Histograma de la satisfacción con la colaboración en grupo.*

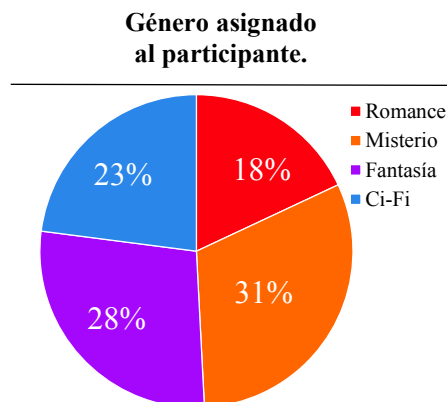


*Ilustración 24. Histograma de la satisfacción con la colaboración en pareja.*

La Satisfacción de WIDEC es de media 3,84 sobre 5, la Satisfacción con las cartas es de 3,9, la Satisfacción con la historia de grupo es de 3,54, la Satisfacción con la historia en parejas es de 3,57, la Satisfacción con la colaboración es de 4,10 y la Satisfacción con la colaboración en pareja es de 4,28.

- Atribución de género literario.

En la primera parte de la prueba se presentaron ocho imágenes. Se pidió a los participantes que escogieran una con la cual se sintieran identificados como escritores. Después se les mostró la clasificación en cada uno de los cuatro Géneros literarios.



*Ilustración 25. Gráfica de los porcentajes de los participantes según el género asignado.*

Como podemos observar en el gráfico, la distribución de los géneros es bastante homogénea. Eso da lugar a pensar que los géneros generales escogidos son acertados a la hora de clasificar a los usuarios de WIDEC en los mismos. Además, se estudió la variable de satisfacción con el género asignado del cuestionario.

*Tabla 3. Comparación de medias de la conformidad con el género asignado según el Género literario.*

<b>Género asignado al participante</b>	<b>Media</b>	<b>N</b>
Romance	2,91	11
Misterio	3,79	19
Fantasía	3,88	17
Ci-Fi	3,5	14
Total	3,59	61

Esta tabla muestra que, a pesar de esa homogeneidad conseguida entre los participantes hay una valoración menor en el género Romance que coincide también con el grupo más reducido de los cuatro. Esto se puede deber a la popularidad del género entre los participantes. Sin embargo el objetivo es que al escoger la imagen se asigne un género con el cual se esté conforme. Se deduce por tanto que las imágenes escogidas para el género Romance no son del todo adecuadas.

También se observa que a pesar de que la Satisfacción con WIDEC siempre es muy positiva, es decir, por encima de 3,6, es mayor en aquellos que se sienten muy identificados con el género asignado, siendo esta de 3,9.

- ¿La imposición de colaboradores afecta negativamente a la valoración de WIDEC?

*Tabla 4. Comparación de medias de la Satisfacción con la historia en parejas según el grupo.*

<b>Satisfacción con la historia en parejas</b>	<b>Media</b>	<b>N</b>
A	3,36	13
B	3,09	16
C	3,87	10
D	3,68	15
E	4,45	6



Como se muestra en la Tabla 4, los grupos con menor satisfacción son los grupos más numerosos, remarcando la diferencia en el grupo B, con una media de valoración de 3,0. A este grupo en concreto se le impuso la formación de parejas (Tabla 2, p. 56). Se tiene en cuenta que los otros dos grupos con parejas impuestas son los de menor número, C y E, por lo tanto, el hecho de que no se conozcan es menos probable, mientras que en el B sí que se da esta posibilidad. Por lo tanto, asumimos que la imposición de formación de parejas perjudica a la satisfacción con el resultado de la historia.

Es interesante remarcar que durante la formación de parejas en el grupo D se dio el siguiente escenario: la Tabla 2. muestra que se les dio a escoger la formación de parejas, pero una vez asignados los géneros, ellos mismos tomaron la iniciativa de agruparse según esta clasificación a pesar de insistir en que podían elegir la pareja que quisieran.

Es remarcable el hecho de que en las preguntas abiertas hay dos comentarios pertenecientes al grupo A, es decir, el grupo numeroso en el cual se permitió escoger la pareja, que señalan la confianza con su compañero.

“Lo que más me gustó fue poder elegir a mi pareja. Cuanto más contacto tengas con la otra persona, más dinámica es la historia”.

“Si no tengo confianza, cohíbo mi creatividad”.

Se observa que aquellos menos satisfechos con la colaboración en parejas, hubieran preferido hablar previamente con el compañero, aunque la valoración media sigue siendo muy positiva, de 4,1.

En cuanto a la formación de los grupos no se observan diferencias entre aquellos a los que se les impone el grupo y los que no. De todas formas, los comentarios recibidos sobre la formación de los grupos pertenecen a A y B, remarcando que un menor número de personas por grupo mejoraría la dinámica.

- ¿Automatizar la aparición de las cartas perjudica a la valoración de WIDEC?

En los grupos en los que se dieron las cartas en la práctica de grupo (B, C y E) han tenido una valoración más positiva en la Satisfacción con la colaboración en grupo. Esto guarda relación con un fenómeno que se dio durante las prácticas: los grupos que debían pedir cartas tardaban en solicitarlas dando la sensación de querer sacar la historia adelante sin ayuda, pero una vez se solicitaba la primera, el grupo comenzaba a solicitarlas con mayor frecuencia.

También se comprueba que existe una relación entre el deseo de que surgieran más cartas Acción o Imágenes durante la partida con la Satisfacción de la historia por grupos, habiendo una mayoría satisfecha con la historia de grupo que querrían o no les importaría que hubiera más cartas.

Las Satisfacción con las cartas tiene una valoración muy positiva (gráfica arriba), aunque se han recibido muchos comentarios al respecto. Es interesante remarcar que de todos los comentarios recibidos menos uno por parte del grupo con atributo Escritores, hacen referencia a las mismas:

“Me gustaría poder elegir cuándo aparecen las cartas de Acción”.  
“Me gustaría que las cartas se repartiesen más en el tiempo”  
“Las cartas empujan la historia”  
“Las cartas ayudan mucho”  
“Me ha gustado la utilidad de las cartas para la historia, pero si no te gusta puede costar algo seguir con ella y no querer una nueva hasta que te guste”.

Este ultimo comentario refleja una preocupación que fue discutida durante el desarrollo de WIDEC: la posibilidad de descartar o no las propuestas o Imágenes Inspiración. Para comprobar si es necesaria la implementación de esta opción se realiza un análisis que descubre que la satisfacción de WIDEC está directamente relacionada. Aquellos con una satisfacción muy alta, no ven necesario el descarte.

Otra hipótesis que se planteó con respecto a la mecánica de las cartas fue que las cartas Registro podían llegar a interferir en el ritmo de la escritura y no gustar demasiado. Sin embargo el análisis demuestra que no existen diferencias significativas entre estas cartas y el resto de elementos inspiracionales.

- Participación, liderazgo, coautoría y cesión de derechos.

La valoración de la participación equitativa en la práctica por parejas es siempre positiva, no se observan diferencias significativas.

En la práctica por grupos, los participantes que consideran que todos los integrantes han participado de forma equitativa están muy satisfechos con la colaboración en grupo, con una media de 4,4 (75%), sin embargo aquellos que no la consideran equitativa tienen una valoración con media de 2,8 (13%).

La misma relación se da en cuanto a la creencia de la existencia de un líder. Aquellos que creen que no hay una figura de líder están más satisfechos, aunque en todos los casos la satisfacción con la colaboración en grupo es positiva.

En la práctica en parejas siempre se considera que la autoría es compartida. Se obtienen diferencias significativas en cuanto a la coautoría en relación a las prácticas de grupo. Estando aquellos que creen que la autoría es compartida por igual más satisfechos con la historia y colaboración en grupo. Es importante que hay un grupo de personas (8) que están satisfechas con la historia en grupo pero no consideran que la autoría sea compartida por igual. Esto engloba dos posibilidades: que el participante satisfecho con la historia crea que las aportaciones de otros no sean merecedoras de la autoría o que el participante satisfecho no se haya visto suficientemente involucrado en la historia como para querer merecer la autoría.

Por último se observa que la cesión de derechos está relacionada con la satisfacción, siendo cuanto más satisfecho, más flexibilidad hay a la hora de ceder los derechos. Es remarcable el hecho de que para los participantes tiene mayor importancia la Satisfacción con el colaborador que la Satisfacción con la historia. Aquellos que estarían más dispuestos a ceder los derechos tienen una valoración media de 3,6 en la Satisfacción con la historia y de 4,4 en la Satisfacción con el colaborador.

- Registro y foro.

A la hora de querer conservar un registro de la historia creada en WIDEC, se comprueba que las mayores diferencias se encuentran en la Satisfacción con el colaborador en pareja, con la Satisfacción con la historia en parejas y con la Satisfacción con WIDEC. Siendo la relación, a cuanto mayor satisfacción, mayor interés en conservar un registro de la partida, obteniendo diferencias de 2,3 a 4,4 y habiendo un 66% de personas muy satisfechas y un 33% menos satisfechas. Ocurre el mismo fenómeno con querer continuar desarrollando la historia posteriormente.

Siguiendo con la misma dinámica, la satisfacción en general da pie a que la gente quiera leer y compartir sus historias.

- Diferencias entre los grupos con atributos Lector, Escritor y Rolero.

Se observa que aquellos que no se consideran Lectores, confían en que no hubiera podido crear una historia similar por su cuenta.

Aquellos que consideran que no suelen escribir, tienen mayor satisfacción con las cartas. Es decir, en la práctica por parejas les hubiera gustado que salieran más Acciones o Imágenes, les resultaron inspiradoras las cartas Acciones y les ha sorprendido más el rumbo de la historia. En la práctica por grupos también les hubiera gustado que salieran más Acciones o Imágenes y les ha sido inspiradoras las cartas Imágenes. El valor es positivo excepto en cuanto al número de cartas. Aquellos que suelen escribir, no querían que surgieran más Acciones o Imágenes.

También se observa una diferencia con el atributo de Rolero. Se realiza una comparación de medias y se comprueba que aquellos que han roleado antes tienen: mayor satisfacción con la historia en parejas, teniendo una valoración media de 4,1 con respecto al 3,2 de los que no; les gustaría conservar una historia de la misma, seguir desarrollando la historia, poder compartir y leer las historias con los demás y opinan que no ha habido una figura de líder en la prueba. Además, les ha sorprendido más el rumbo que ha tomado la historia y creen haber sabido aplicar las imágenes a la historia. Todo ello relacionado con la práctica por parejas.

*Tabla 5. Sugerencias de mejora de los participantes.*

<b>Ejemplos de comentarios.</b>
— “Debería haber alguna manera para limitar a los escritores y que las historias no se desmadren demasiado”.
— “Añadir cartas a la práctica de grupo para hacerlo más difícil y quitar otras muy cliché como: «Todo era un sueño»”.
— “Poder elegir cuándo recibes nuevas cartas, al menos un poco”.
— “Poner X imágenes específicas para X género. Aunque tampoco hace mucha falta”.

- “Pondría una Imagen, Acción o Registro en cada ronda”.
  - “Un mecanismo para no salirse del tema. Reducir las imágenes a medida que avanza la historia”.
  - “Que existiera la posibilidad de rebatir las acciones del resto”.
  - “Algún método de intervención inmediata”.
  - “Que la moderadora ayude más en caso de atasque”.
  - “La organización y distinción en la escaleta. (Detonante, primer punto de giro, etc)”
- 

*Tabla 6. Por qué los participantes recomendarían WIDEC.*

---

### **Ejemplos de comentarios.**

---

- “Es una técnica muy fácil y entretenida para hacer brainstorming”.
  - “Me parece una aplicación útil no solo en el campo de la escritura y a la vez es una herramienta muy divertida que puede utilizarse a modo de juego”.
  - “Porque además de que es una manera muy entretenida de hacer historias, es una manera de relacionarse y pasarlo bien en grupo. En el caso de hacerlo solo, las cartas de inspiración y la estructura de juego son muy chulos”.
  - “Me parece muy buena idea y que pude ser muy útil para diferentes ramas artísticas”.
  - “Me ha parecido una experiencia muy chula porque te “obliga” a adaptarse”.
  - “Es divertido, e interesante, y no tendría tanta gracia si no se jugara con otros o por mi cuenta. Además saldrían muchas cosas que podría compartir con ellos”.
  - “Existe mucha gente que quiere expresar sus ideas y sacar partido a su imaginación, pero les cuesta empezar y estructurar sus ideas. WIDEC puede ser de gran ayuda para empezar a escribir”.
  - “Porque es una experiencia diferente y nueva. Yo desconocía estos procesos creativos y me ha parecido muy interesante”.
  - “Muy útil para generar ideas, personajes, etc.. Divertida para pasar el rato... Posibilidad de crear proyectos...”.
  - “Porque me parece un proyecto muy interesante y, ahora que lo he jugado, sé que es muy divertido”.
-

#### 4.6.1.1. Resultados de los chats

- En cuanto a colaboración.

Durante el desarrollo de la idea de WIDEC, siempre estuvo presente la problemática de la comunicación entre usuarios durante la partida. Esto es debido a que se planteó diferenciar la conversación de los usuarios con la historia escrita. Se pensó en la implementación de un segundo chat a modo de pop-up. Se descartó esta idea debido a que se considera que la conversación entre usuarios debía quedar registrada al mismo tiempo que se desarrollaba la historia, dado que los comentarios aportan sustancialmente a la historia. Para comprobar si estas decisiones son acertadas, se pide a los participantes que dejen un registro de la conversación entre paréntesis, imaginando que no se encuentran uno al lado del otro, pudiendo comunicarse sólo por chat. Esta medida fue difícil de controlar y en algunos casos, en los chats recibidos no se encuentra un registro de la conversación. También se es consciente de que hay partes de conversación omitidas ya que les fue difícil no hablar verbalmente entre ellos. Esto se tiene en cuenta y se plantea la posibilidad de que en una futura prueba, se separen físicamente a los participantes.

Aun así se dan muchos y variados ejemplos de cómo se desarrolló la conversación entre ellos por chat durante la partida así como sus usos.

A continuación se muestra un ejemplo en el cual se utilizan los paréntesis como recordatorio de cuál es el género de la historia para no desviarse de él. Sin embargo, una vez avanzada la partida, una de las jugadoras muestra que se están desviando del tema y la otra le contesta con sugerencias para reflejarlo en la historia.

1. A: Salen de la mansión y se montan en el coche, rumbo a su casa.  
A: (te parece?)  
B: (sep)  
B: (no se nos tiene que olvidar que se supone que es comedia)  
...  
B: (dale)  
A: (estoy pensando que es difícil escribir comedia por el camino que vamos xd)  
B: (un medio humano medio velociraptor)  
B: (un tiranosaurio Rex tomando el té)  
B: (y no le llegan las manitas, por eso ruge)

En el caso siguiente, se da el mismo uso de los paréntesis, pero enfocado al cumplimiento de las cartas en la historia. De forma que cuando saben cómo incluir la carta o la cumplen, lo dejan reflejado.

2. A: (Widex: Busca un motivo para que tus personajes se encuentren en la historia)  
 A: (Hecho ✓)  
 B: (Había pensado que el incidente pasara hace años o días, lo que quieras, pero el hombre corría por algo que no sabemos aún)

En este caso, tras plantear la carta el jugador hace una sugerencia sobre cómo utilizarla planteando un contexto pasado para que el otro jugador entienda la situación y la escena tenga coherencia. Además, se plantea ceder un personaje al otro jugador y se dan el turno. Se observa que en muchos casos los participantes utilizan los emoticonos para expresarse, se conozcan o no entre ellos.

3. B: (CARTA: tu personaje tiene la razón)  
 A: (pueees te parece entonces que el xaxo lo está recordando mientras se lo cuenta al millonario por ser el dueño y tal y este ya se olía que la mujer esta estaba muerta?)  
 B: (Oki!)  
 A: (Mm escribes tú por el Dr. Otker?)  
 B: (Sip)  
 A: (el millonario y el que encontró el cadáver van andando por ese pasillo porque están yendo a la junta directiva para dar explicaciones?)  
 B: (Va)  
 A: (vale pues empieza tú a hablar si te parece ☺)

A continuación se muestra un ejemplo de un chat en el que se les ha proporcionado una imagen y uno de los jugadores la comenta proponiendo cómo incluirla. Además de la continuación de la historia, el otro participante contesta a su propuesta con otra sugerencia cambiando un poco la primera idea. Este es un ejemplo de cómo las intervenciones se intercalan con la narrativa, mostrándose totalmente independientes, sin interrumpirla.

4. B: (la imagen me recuerda a un laberinto a lo mejor hecho de libros abandonados)  
 A: \*gasp\* -perdona?!, yo beberé lo que me dé la gana, encima que a ti te da dinero...-  
 Dijo Dave, frunciendo el ceño. Se levantó de su asiento, Supercola en mano, y se acercó a la puerta misteriosa.  
 -Deberíamos ir a investigar. - sugirió.  
 A: (O como una biblioteca prohibida.)

En los dos ejemplos siguientes se refleja la utilización de los comentarios para establecer turnos. Es un uso destacable dado que en la práctica los participantes no tenían ningún tipo de directriz ni límite de tiempo para escribir. En el primero lo cede, lo que es más habitual, y en el segundo, el participante B pide el turno y A le pide esperar.

5. A: (Descripción psicológica: desconfiado, huraño, atolondrado)  
 A: -Sí, desconocido, tú - le señaló de forma acusatoria -¡Has sido el que ha manchado el lago con esta carroña, tú! -exclamó molesto.  
 A: Le mostró los fragmentos de porcelana acercándose a él.

A: (Te toca)

6. A:(Lol)  
A: (A ver espera tengo que pensar jaja)  
B: (media hora escribiendo para eso jaja)  
B: (voy yo?)  
A: (Así es la vida jaja)  
A: (No, espera)

Una función muy común de la conversación entre paréntesis son las bromas, comentarios graciosos y risas independientemente de que el género sea comedia. Dado que los comentarios son algo aparte de la narrativa, sienten la libertad de hacerlo sabiendo que no afecta a la historia. Este es el ejemplo más claro y abundante en el que al final deciden ponerse en serio con la historia.

7. B: (awa)  
B: (ewe)  
B: (los peces hablan así)  
B: (todo es derivado de awa, la primera palabra que dijo un pez)  
A: (uwo)  
B: (awola)  
B: (cawaculo)  
A: (la forma del awa)  
B: (la forma del \*owo\*)  
A: Personaje A (ahora sí):  
A: Soy un coleccionista de antigüedades anclado en el pasado.

En este caso, se refleja otra función de los paréntesis. En esta historia, se ha de tener en cuenta que los personajes no se estaban viendo, dado que estaban separados físicamente por una puerta. El uso que hacen de los paréntesis es para describir las acciones físicas de los personajes de modo que el otro escritor sepa qué es lo que está sucediendo, pero se separa y se controla lo que el personaje contrario percibe.

8. B: - Está muy oscuro  
A: (se escuchan pasos alejarse)  
A: (vuelve)  
A: - Pensándolo bien, al menos puedes mear...  
B: -Tengo un mechero así que veo algo y por lo menos no meo fuera  
A: (intenta abrir la puerta sin ningún resultado)  
A: -Esto tampoco funciona.

En el primer ejemplo podemos observar cómo una de las participantes se dedica a avanzar la trama y la otra establece los giros que aportan las cartas. Además, se dio el fenómeno de que ambas participantes establecieron un personaje cada una, pero en el desarrollo de la historia tan sólo la participante B los usa.

9. B: Lo último que ve antes de perder el conocimiento es al lagarto observándole fijamente  
 A: -----(flashback)  
 B: Es de noche. B entra por una ventana al interior de un laboratorio  
 B: Se pone a rebuscar buscando algo de valor que poder robar  
 B: Oye un ruido detrás de él y se paraliza pensando que le han pillado  
 B: Después de unos instantes de silencio se gira y encuentra unos ojos enormes, una piel verde escamosa y unas garras afiladas al otro lado de la habitación  
 B: El lagarto por su parte ve una mancha negra (porque iba de negro para robar) con unos ojos vidriosos y las manos en el aire

El siguiente es el caso contrario. Los participantes utilizan al mismo personaje para desarrollar la trama. Es interesante ver cómo ambas participantes narran desde el punto de vista del mismo personaje, pero en segunda persona, es decir, ambas guían al personaje como si fuera un tercer participante imaginario. Esto provoca que ambas participantes se involucren mucho y siempre se refieren a la otra.

10. A: Te vibra el móvil  
 A: Ves que es un número desconocido  
 B: gaspp  
 B: "descubre como volver"  
 B: te quedas rallada de la vida  
 B: Tras darle al ambientador sales de la puerta compadeciendo al que vaya detrás de ti  
 A: Pero de repente te encuentras en medio de una plaza con una muchedumbre gritando en una dirección

En los dos ejemplos siguientes se hace un uso masivo de la conversación para la planificación previa de la historia. Tanto es así, que en el primer caso la aparición de una carta se escribe sin paréntesis para diferenciarla, y en el segundo, no llega a existir parte narrativa. En el primer ejemplo, se utilizan los paréntesis para hablar sobre uno de los personajes, participando ambos escritores. La conversación deriva de forma que crean todo el pasado del personaje contradiciendo y matizando las ideas. De todas formas siempre queda claro que el personaje lo lleva A, pues escribe en primera persona y B en segunda.

11. A: (soy fontanero)  
 A: (soy un chaval huérfano que se gana una pasta robando y desatascando baños)  
 B: (no, mejor se supone que eres manitas, que vas a las casas a arreglar cosas y tal, y aprovechas para robar)  
 A: (pero soy huérfano)  
 B: Carta: el personaje no consigue su objetivo  
 A: (soy un chico conocido en el pueblo por arreglar cosas)  
 A: (pero soy un puto ladrón de ricos)  
 B: (lo compartes con tu crew)  
 A: (somos 5)  
 B: (rollo Robin Hood)



B: (vives en una ciudad costera)  
 A: (vale)  
 B: (tus colegas también son ladrones)  
 A: (soy huérfano porque maté a mis padres)  
 B: (quedáis en el muelle para fumar y drogaros, es vuestro punto de queda)  
 A: (mis padres son ricos y me abandonaron en un convento porque no querían hijos, se preocupaban más por el dinero que por mí, y ahora odio a todos los ricos)  
 B: (yo soy el dueño de la mansión del pomo de la imagen, tu próximo objetivo)  
 B: (no fuiste al colegio y no sabes leer, eres analfabeto)  
 A: (me escapé del convento con 4 amigos y ahora somos ladrones)  
 A: (solo yo trabajo de día, mis colegas trabajan de noche y soy yo el que los lleva en un coche robado)  
 A: (de un taller)  
 B: (el baño de la imagen es el de mi casa, que tu vienes a arreglar)  
 B: (mientes acerca de tu profesión)  
 A: (miento porque no quiero desvelar la verdad)  
 A: (descubrirían a mi banda y nos jodería la vida entera)

En el segundo ejemplo, las participantes se centraron en la primera parte en cómo abordar el género, y una vez están de acuerdo, indican el paso a la segunda parte, el desarrollo de la historia. Lo curioso es que se plantean el tipo de lenguaje, incluyendo un ejemplo de introducción y preguntando a la otra participante si le parece bien. Se ve claramente cómo se tienen en cuenta para crear los detalles de la historia en la última parte del fragmento.

12. B: -(Es como súper clavado a lo que hemos dicho de industrial y tal)  
 A: (sii, puede ser una fábrica que ha quebrado o algo así?)  
 B: -(Podemos sacar bastante cosa creo yo y que quede guay)  
 B: -(sí, o sea puede ser una sociedad futurista en la que todo está roto por así decirse y que la economía ya no se sostiene)  
 B: -(Pero claro el tema de comedia romántica se va un poco a la Mierda jaja)  
 B: -(habría que ver como mezclarlo y que quede bien)  
 A: -(me parece guay jaja pero lo de la comedia lo podríamos resolver como que a pesar de como esté el mundo la comedia romántica te puede hacer sentir vivo o no se)  
 B: -(me parece buena idea, como llevarlo todo desde el sarcasmo y lo irónico no? Y además pues lo normal de que conoces a alguien que te ayuda a salir de esas situaciones)  
 B: -(puede funcionar)  
 A: -(sii, genial)  
 B: -(empezamos ya si quieres y vamos viendo cómo se desarrolla)  
 B: \*DESARROLLO HISTORIA\*  
 A: -(personaje A se llama Frederick)  
 B: Antiguamente la máquina no ayudaba al humano, no existía, era polvo, pero como el fénix, apareció de la nada y al mismo tiempo del todo, del pensamiento, de nuestras mayores ideas, de nuestro conocimiento, nosotros hicimos esto, nosotros creamos el futuro en el pasado.  
 B: (A ver qué te parece algo de este rollo)

B: (En plan, introducción)  
 B: -(personaje B se llama Silvana)  
 A: -(está genial)  
 B: -(¿qué pondrías o quitarías)  
 A: -(lo dejaría así y ahora introduciría a un personaje en plan así: Frederick se encontraba en su pequeña mansión, desgastado por los acontecimientos pasados, melancólico en su memoria el momento en el que corría felizmente por los prados...)  
 A: -(y luego poner un "pero ahora se encuentra obligado a hacer las cosas que hace, desganado..")  
 B: -(en vez de lo de los prados, que suena como muy risueño y utópico, podríamos poner: el momento en el que él tenía el control de su vida y de su propio futuro; o algo así yo qué sé)  
 A: -(genial)

Usos parecidos a los paréntesis son las conversaciones implícitas en la narrativa. En los siguientes ejemplos se muestra cómo los participantes se adaptan a las aportaciones del compañero y en otras ocasiones defienden la idea preestablecida que querían desarrollar. En el primer caso aceptan y continúan la aportación y en el segundo caso, se crea una confusión entre los participantes que se ve reflejada en los personajes sobre la localización en la que se encuentran.

13. A: -Me he bebido tu Sprite  
 B: -QUÉ  
 B: -Te das cuenta de que no tenía Sprite?  
 B: -lo que te has bebido no es lo que crees que era  
 A: Personaje A se mira a un espejo roto del callejón  
 B: -comparte váter y frigo  
 B: -Piensa un poco  
 A: - ERA UNA POCION PARA CONVERTIRME EN BUEY  
 B: -PUEDE SER  
 B: -LA VERDAD ES QUE NO SÉ LO QUE TENGO AHÍ  
 B: -TODO LO QUE VEO LO METO  
 B: -has tenido suerte  
 B: -podría haber sido algo peor  
 B: -porque es un váter
  
14. B: -Espera, ese punto no lo he pintado yo. ¿Soy yo o está creciendo? ¿Se me ha manchado el cuadro?  
 A: \*el punto se mueve por el cuadro\*  
 B: \*rodea el caballete, en busca del origen de la mancha por detrás de la pintura \*  
 B: -No veo nada, ¿me estoy volviendo loco?  
 A: \*el punto habla\*  
 A: -si :)  
 B: -¿¿Quién hay ahí?? Si es una broma, ¡NO tiene gracia! ¡fuera de mi casa!  
 A: -que? Que casa? Espera esto es un baño no?  
 B: -¡No! Esto es mi estudio de pintura... ¿estás en el baño?  
 \*corre hacia el baño y lo abre bruscamente, al entrar mira a todas partes buscando al intruso \*

...

A: -pero no tenías que ir al baño? Aclararé!

B: -Estaba pintando un baño, no tenía que ir al baño, ¡¡es diferente!!

En este último ejemplo se refleja la importancia de la separación entre la conversación de los escritores y la narrativa. La propuesta del uso de paréntesis es debida a que estos elementos diferencian muy bien un texto de otro y su uso incorrecto puede dar pie a confusiones. Es importante acordar una metodología que seguir durante la partida para incluir estos comentarios y respetarla hasta que se acuerde una diferente.

15. A: (eso entra en la historia o no? Lo digo porque te falta un paréntesis)

B: (no, se me ha colado)

A: (okk)

B: (puedes comenzar)

#### 4.6.1.2. Resultados del análisis de los vídeos

- En cuanto a colaboración.

Este análisis se debe a que, durante el desarrollo de la idea de WIDEC, ha estado constantemente presente la preocupación sobre el número de jugadores que podían unirse a la partida. Se teme que una limitación a parejas sea demasiado restrictiva y una cantidad ilimitada sea inmanejable. Se pensó entonces en números entorno a 10 participantes, aunque se tiene en mente que sigue siendo un número muy alto, creyendo que el número máximo manejable para una experiencia satisfactoria es de 5. Esto se comprueba mediante el análisis de 6 de las grabaciones, cada una de un grupo y dos del grupo C.

##### ○ Grupo A

Antes de comenzar con el análisis, se recuerda que los integrantes podían elegir a qué grupo pertenecer y las cartas aparecían según las solicitaran. Concretamente se analiza el vídeo del equipo Mastín, con 13 integrantes.

Es destacable que en este grupo hubo un ambiente muy respetuoso y colaborativo de principio a fin. Desde un primer momento los participantes, a pesar de que todos querían aportar ideas en el planteamiento inicial de la historia, se escuchaban unos a otros, intentando aceptar la idea y continuarla o darle una vuelta. Se observa que hubo un especial entusiasmo por gran parte de los integrantes del grupo por querer desarrollar la historia. Un par de los integrantes del grupo comenzó a desarrollar un contexto inicial incluso antes de establecer el sentido de los turnos para poder comenzar. Tanto es así, que a la hora de preguntar quién quería comenzar, un integrante se ofreció voluntario, cuando esta decisión suele tardar en hacerse. Incluso en el final, cuando moderación anunció que el siguiente turno debía finalizar la historia, la participante siguiente a quien debía acabar se quejó, dado que quería ser ella quien la terminara ya que tenía una idea muy clara de cómo quería solucionar la trama. El participante que debía acabar la historia dejó su aportación abierta para cederle el final a su compañera, gesto muy valorado por la moderadora. Sólo hubo un momento a resaltar en el que un integrante pidió un repaso de la historia dado que se había perdido y otro le reprochó

no haber estado atendiendo. Los participantes en este grupo, a pesar del toque de humor, trataron de desarrollar una historia con coherencia y adoptar una actitud responsable en cuanto a sus aportaciones.

De este grupo se observa una participación bastante homogénea a excepción de un integrante en concreto. El participante solía hacer comentarios esporádicos, aunque siempre desde el respeto, por lo que se deduce que lo hacía con la intención de que no se detuviera el desarrollo de la historia. Este fenómeno es lo más parecido a adoptar una posición de líder que se aprecia en este grupo. Por lo general, durante la práctica se realizan comentarios graciosos y aportes mínimos que promueven el ambiente de juego y diversión. En especial este grupo mostró mucho interés por ayudarse mutuamente mediante la aportación de ideas.

El grupo A mostró una gran capacidad de adaptación y aceptación de las ideas y cambios. Desde un inicio se escucharon y trataron de continuar con las ideas de sus compañeros, intentando mejorarlas incluso. Tan solo en un momento, en el inicio, hubo cierta resistencia a cambiar una idea que se había propuesto, finalmente imponiéndola. Se observa en el vídeo que por lo general las propuestas son aceptadas con gusto, incluso si generan incoherencias que ellos mismos plantean, buscan la forma de justificarlas. En alguna ocasión, de nuevo en las decisiones iniciales, algunos integrantes aceptaron las ideas de forma resignada, llegando al acuerdo al ceder ante la idea propuesta para no alargar más el debate.

En cuanto a la labor de moderación, sus principales funciones se dieron en el inicio, para explicar el funcionamiento de las cartas, asegurarse de establecer las ideas iniciales, proporcionar las cartas —las cuales fueron en aumento conforme se desarrollaba la historia y especialmente en el final—, y para realizar resúmenes de la historia o aclaración del contexto. Se destacan varios momentos en los que la moderadora intervino por cuenta propia. La primera se debió a un dato que estaba siendo omitido, el cual podía ser importante para la coherencia de la trama. Sin embargo, los participantes decidieron que ese dato no era relevante, desarrollando otros atributos que justificaban su incoherencia en la historia. El segundo se dio en el turno de una participante a la que se le había ocurrido una idea pero no quería llevarla a cabo porque no le gustaba. Moderación le animó a no llevarla a cabo y buscar otra solución, lo cual hace que avance la trama a gusto de todos. La tercera intervención fue cerca de finalizar la historia. Los participantes aportaban con ideas que comenzaban a concluir la trama, de manera que la atención del grupo comenzó a menguar, al igual que el entusiasmo por pensar opciones con las que continuar. Aun quedando tiempo para el final de la práctica, la moderadora sugirió solicitar una carta, la cual se aceptó y, tras un repaso del contexto y de los cabos sueltos que quedaban en la trama, los participantes volvieron a tratar de avanzar en la historia, recuperado el interés. La última ocurrió a punto de finalizar la práctica. Un participante no lograba desarrollar su aportación, bloqueado por las aportaciones conclusivas que habían hecho sus compañeros y creyendo que debía cerrar la historia. La moderadora se encargó de recordarle que no tenía por qué, quitándole presión y animándole a simplemente aportar algo nuevo. Aun así, el participante no logró salir del todo de su bloqueo y los propios participantes saltaron el turno.

El grupo A, a pesar de sus pequeñas inconveniencias por la cantidad de participantes supo desenvolverse con mucha fluidez y compañerismo, colaborando y creando una historia con bastante coherencia e interés.

- Grupo B

En el grupo B los grupos fueron impuestos y las cartas automatizadas. Este grupo, junto con el A fue de los más numerosos. El grupo B contó con 14 integrantes.

En el grupo B se observa el entusiasmo por los participantes a la hora de desarrollar una historia, sin embargo, la sensación general es mucho más caótica si se compara con el funcionamiento del grupo A. No se destaca ninguna falta entre los participantes, pero sí una mayor dispersión de la atención, con cuchicheos de fondo, al menos en el inicio. Es observable que conforme avanza la trama, el grupo va centrando su atención en la historia, que vuelve a disiparse justo antes del final, y regresa con el fin de la historia.

Ya desde un inicio, con las imágenes para definir el comienzo de la historia, los participantes quisieron aportar ideas y lo hicieron todos a la vez. Es cierto que las ideas compartían ciertas características, pero las aportaciones se pisaban unas a otras. Es destacable la aportación de una participante en concreto que, para definir una idea inicial, pregunta al resto si están de acuerdo con la decisión. En este grupo se diferencian claramente participantes extrovertidos de introvertidos, siendo los primeros quienes exponen más ideas y realizan aportaciones durante el turno ajeno. Sin embargo, en las decisiones iniciales, una participante de carácter tímido expuso una idea que captó la atención del grupo y resultó ser la localización para la historia. Una vez asentadas las ideas se estableció el sistema de turnos y se comenzó con la historia. Mientras los participantes pensaban en su turno cómo desarrollar la trama, unos pocos iban hablando en voz baja sin prestar atención a lo que estaba sucediendo. Conforme avanzaban en el desarrollo de la historia, las acciones de ese tipo dejaron de darse y cambiaron por interrupciones en turnos ajenos, aportando ideas, comentarios y dudas respecto a lo que está ocurriendo. En cambio, estas aportaciones parecían darse debido a que comenzaban a divertirse con la historia, centrando su atención, preocupándose por partes de la trama y participando de forma activa. Llegado cierto punto, en la cual la trama llegó a una encrucijada, la atención se disipó de nuevo y tras unos comentarios humorísticos en los que el grupo se alteró y hablaron a la vez, una participante se saltó el turno establecido, desarrollando su idea. Sin embargo, el turno volvió a establecerse y, ya cerca del final, los participantes respetaron los turnos, atendiendo a cómo iba a resolverse la historia.

Se destaca en este grupo una persona que adoptó de forma bastante visible el liderazgo y la función de moderación. Es la misma participante que en el inicio pregunta si están de acuerdo con las decisiones. En ciertos momentos destacan sus aportaciones no por incluir ideas nuevas, sino por dar por válida la aportación del participante en turno con comentarios como: “Hombre, claro”. Esta figura trató, en cierto modo, de que no se detuviera el desarrollo de la trama, llegando incluso a recoger el turno cuando la atención se disipaba.

El grupo B mostró una mayor dificultad para aceptar las ideas ajenas y los cambios. En vez de tratar de resolver las incoherencias que surgían, las destacaban y discutían sobre ellas,

señalando el error y provocando que el participante en turno cambiara su aportación. Llegó incluso a establecerse un debate social a raíz de una aportación espontánea en turno ajeno. Las aportaciones, en general fueron aceptadas, pero se veía de forma clara que varios de los participantes trataban de imponer en cierto modo, las ideas que habían pensado o convencer a los participantes indecisos de que la historia tomara el rumbo que más les convenía.

La figura del moderador fue especialmente necesaria en este grupo. Ya no solo para las funciones esenciales de explicación del funcionamiento de las cartas o los resúmenes, sino para frenar las aportaciones fuera de turno, como en el momento en el que la participante que había adoptado el rol de líder se emocionó con el desarrollo de una idea saltándose el turno, los intentos por convencer al compañero de desarrollar la historia con un rumbo predefinido, o rebatir algún comentario que ponía en duda la aportación de según que participante. Ocurrió que, cerca del final de la historia surgió una carta con una sugerencia muy cliché, la cual no gustó. La moderadora animó a la participante en turno a tratar de pensar una alternativa al uso de esa carta para no destruir la historia que habían creado. Durante el cierre de la historia la moderadora tuvo que restablecer el turno en varias ocasiones ya que los participantes se alteraban con facilidad intentando que la trama tuviera coherencia y un buen final. Ocurre un hecho en particular, ya finalizada y cerrada la historia, en el que uno de los participantes trata de hacer un giro final para intentar darle una explicación más sólida a todo lo ocurrido en la historia, aunque algo típica. La idea fue rechazada tras hacer un consenso.

El grupo B fue un grupo numeroso que reflejó los inconvenientes que se tenían previstos en cuanto a la colaboración en un grupo grande. Sin embargo, la historia resultante es coherente y los participantes parecían conformes y contentos con la historia creada.

#### ○ Grupo C

Se recuerda que al grupo C se le impuso la formación de los grupos y se automatizan las cartas. Se realiza un análisis de los vídeos de ambos equipos dado que se trata del grupo con menor número de integrantes, en concreto, cinco por equipo, el número que se piensa como máximo para WIDEC.

El grupo C, en ambos equipos desde el principio estuvieron muy concentrados en tratar de crear una historia que les gustara. Nada mas mostrar las imágenes de inicio surgieron ideas que el grupo aceptaba con gusto. En general, el ambiente fue muy colaborativo y relajado, haciendo ver que se estaban divirtiendo a la par que se tomaban en serio las aportaciones.

En estos grupos la participación resultó ser muy homogénea. En ninguno de los casos hubo participantes con actitud de solo oyente sino que todos participaban en las decisiones. Se destaca una diferencia entre el equipo Mastín y el Petirrojo. En el equipo Mastín, los participantes respetaron los turnos casi sin excepción, sin intervenir ni aportar nada que pudiera distraer al participante en turno, mostrando mucha calma y paciencia. En el equipo Petirrojo había participantes más extrovertidos que sí intervenían o comentaban sobre las aportaciones de sus compañeros, pero en todo momento con el fin de ayudar a fomentar la creatividad y el desarrollo de la historia, creando un ambiente más solidario. Ambos eran

escenarios agradables que ayudaban al participante en turno a sentirse cómodo, lo cual facilitaba que las historias se desarrollaran con fluidez.

Otra diferencia que cabe destacar es la actitud frente a las historias. El equipo Mastín, a pesar de ser más calmado, se enfrentó a su historia de forma menos seria que el equipo Petirrojo. Es decir, la historia del equipo Mastín, a pesar de tener coherencia, es más alocada y fantasiosa que la del equipo Petirrojo, la cual tiene menos cabos sueltos y se define un carácter más serio en lo que respecta a la trama.<sup>9</sup> Mediante la revisión de las respuestas al cuestionario, se deduce la causa de este fenómeno. Se destaca que las valoraciones más altas y bajas de la aplicación se encuentran en estos grupos. Y que ambos grupos los componen integrantes con características diferentes en cuanto a sus intereses —rolear, escribir, leer o nada— además de conocerse previamente o no. En concreto el equipo Mastín destacaba en sus comentarios la importancia de conocerse previamente, lo que dijeron que resultaba de gran ayuda. El hecho de realizar la práctica con conocidos previos o desconocidos y el tipo de preferencias que tengan los integrantes resulta ser un factor mucho más relevante en la creación de las historias de lo esperado.

Ambos equipos desarrollaron con fluidez la trama. Tan solo en el equipo Mastín se dio un bloqueo por parte de una integrante de forma bastante recurrente, que se solventó, en una ocasión con las cartas, y en la otra se aceptó la idea del compañero siguiente y se saltó el turno. En el equipo Petirrojo se dio un constante refuerzo y puesta en común de las decisiones, consultando a los compañeros la posibilidad de hacer cambios y adaptándose realmente bien a las aportaciones que se sucedían.

El papel de las moderadoras fue casi el esencial para llevar a cabo la práctica. No se destacan más momentos además del bloqueo en el equipo Mastín y la supervisión del manejo de los turnos y las intervenciones en el Petirrojo.

#### ○ Grupo D

En el grupo D se impuso la formación de los grupos y se permitió solicitar las cartas cuando quisieran. El grupo D lo conformaban ocho integrantes.

El análisis del grupo D resulta de gran interés debido al enfoque que los participantes le dieron a la práctica. Desde el principio se pudo observar que varios de los integrantes del equipo pretendían utilizar la práctica para pasarlo bien, sin tener el objetivo de conseguir una historia coherente, tan solo divertida. Otros pocos integrantes fueron con una actitud pasiva, es decir, de aceptar las aportaciones sin plantear cambios y tratar de continuar la historia y los últimos, con la idea de hacer una historia coherente y algo seria, pero sin éxito. El enfoque del grupo D es el de divertimento más claro, lo cual supone diferencias significativas respecto al resto de grupos, quienes mezclaban el uso de WIDEC como herramienta y el factor juego.

---

<sup>9</sup> Se recomienda consultar el TFG de María Vidal, *Análisis y aplicación de los elementos de escritura creativa a través del uso de la gamificación en WIDEC: web de escritura creativa y colaborativa* (2019) para tener una información más completa de la experiencia por grupos con su análisis creativo de la prueba.

Como resultado de esa diferenciación de actitud de los integrantes, la participación en el desarrollo de la historia no fue realmente equitativa. Una mitad del grupo realizaba comentarios y aportaciones constantes aunque no fueran relevantes y la otra mitad simplemente se reía o los aceptaba. Las interrupciones en este grupo fueron constantes, y en general, el ambiente y desarrollo de la historia resultó caótico, pero no por ello menos divertido. Los participantes se implicaron mucho en la creación de la historia, tratando de que fuera cada vez más divertida y tratando de despertar las risas de sus compañeros, aunque también se descentraban mucho, saliéndose del ambiente inmersivo que se había dado en el resto de grupos.

En este grupo en concreto la adaptación a los cambios fue completa. Se planteaban cuestiones de coherencia, pero en muchas ocasiones las calificaban de irrelevantes y continuaban, de forma que cada aportación era aceptada y se continuaba con el desarrollo, ya fuera hilando la idea con la siguiente o no. Se destaca de hecho un momento en el cual una integrante, tras haber avanzado bastante en la historia y haberse atascado un poco en cuanto cómo seguir, en su aportación conecta varias de las ideas que se habían desarrollado anteriormente dándoles una conclusión, lo cual despertó el asombro y las felicitaciones de sus compañeros. Tan solo se daba el caso de una participante que rebatió en un par de ocasiones la aportación anterior para continuar por donde ella quería. Esta adaptabilidad se deduce que se debe también a que los integrantes, a cada turno, solicitaban una carta de inspiración, lo cual creaba una serie de aportaciones con giros y cambios drásticos cada muy poco tiempo, haciendo que la historia fuera cada vez más intrincada y provocando que los usuarios se perdieran y se quedaran sin ideas de cómo solucionarla.

En este grupo no surgió una figura líder como tal, sino que se dio un debate y conversación constante de risas y comentarios humorísticos que influían en el resto de participantes.

En el caso del grupo D la moderación se centró en la facilitación de las cartas. En general resultó la moderación más complicada. Dado que los integrantes adoptaron una actitud tan desenfadada, era difícil conseguir establecer ideas sólidas y coherentes o centrar la atención en el desarrollo de la historia. Sin embargo se consiguió que la historia tuviera un mínimo sentido al final.

#### ○ Grupo E

En este grupo los participantes escogieron la formación de los grupos y se automatizó la aparición de las cartas.

El análisis de este grupo es interesante debido a un error ocurrido con el mecanismo de aparición de las cartas. Se seleccionó por error tan solo el listado de las cartas del tercer arco, surgiendo así cartas que daban pie a cerrar la historia. Se comenta este hecho porque afectó en gran medida a la actitud que tomaron los participantes con la prueba, que pasó de ser seria a humorística debido a la confusión de las sugerencias inspirativas.

De todas formas, el grupo participó de forma muy equitativa y unida, comentando entre risas los eventos que se iban desarrollando. En concreto se destaca la participación de una



integrante que siempre trataba de darle un enfoque muy creativo, cuyas aportaciones no parecían acabar de convencer al resto en cuanto a coherencia, pero las aceptaban gracias a la actitud de juego adoptada. De hecho, el grupo demostró una gran aceptación de los aportes del resto, aunque no mucha adaptación ya que la coherencia brillaba por su ausencia en varias ocasiones. Hubo una aportación aplaudida por los compañeros que consiguió unir varios hechos sucedidos con cierta justificación.

Este grupo es realmente interesante porque se da un cambio muy grande en cierto punto de la práctica, cuando la moderadora se dio cuenta del error de mecánica de las cartas. Una vez comenzaron a salir cartas que daban pie a la creación, el rumbo de la historia cambió radicalmente de objetivo, al igual que el tipo de narración y cesión de turnos. Hasta entonces no encontrábamos que los integrantes realizaban la aportación cerrando una acción, planteando un problema o dejando una acción a medias, normalmente en tercera persona. En este grupo se contagió una dinámica de narrar en primera persona, como si de actores se tratasen y de dejar las frases a medias como: “Fue a coger el pomo y...” o “Le puso la pistola en la mano, apuntó y...”. Además, se destaca una intervención en la que la participante acabó la aportación informando al siguiente participante de sus opciones para continuar, marcando dos caminos por los que podría desarrollar la historia.

La función de moderación en este grupo se centró, principalmente, en explicar el funcionamiento de las cartas y aconsejar a los participantes que estaban perdidos. Tan solo en una ocasión se tuvo que cortar de forma sutil la intervención de un participante que se estaba alargando con la explicación, enredándose en una misma idea.



*Ilustración 26. Grupo A debatiendo sobre el desarrollo de la historia.*



*Ilustración 27. Grupo E realizando la práctica en grupo.*



## 5. Conclusiones

La figura del autor ha evolucionado de forma que se ha disuelto entre toda la red de información masiva existente en internet, sin embargo en el ámbito literario sigue siendo una figura reconocida. A pesar de que la idea del escritor solitario persiste, se está dando un cambio de paradigma haciéndose visibles muchas más obras literarias colaborativas. Es importante reseñar que como hemos visto, siempre han existido obras escritas a varias manos, aunque se hayan ocultado por motivos económicos o de prestigio. Las redes sociales por su lado, amplían su función dando pie a la formación de comunidades de escritura que disfrutan de desarrollar historias en común. A pesar de los inconvenientes y las dificultades que pueden surgir en el trabajo en equipo, es una capacidad requerida en la gran mayoría de los ámbitos laborales actuales y además, el trabajo colaborativo presenta una serie de ventajas muy valoradas. Entre ellas se encuentran la variedad de puntos de vista en cuanto a un mismo problema y la retroalimentación como apoyo entre los individuos. Por todo ello, WIDEC destaca como una plataforma que ofrece un espacio en el cual se pueda desarrollar la colaboración en torno al mismo objetivo de creación de historias. Se diferencia de otras aplicaciones y redes sociales que se están usando en este mismo ámbito por combinar un juego que aporta un ambiente relajado, con la interacción inmediata de un chat que deja registro tanto de la conversación entre los individuos como de la historia creada.

Las satisfacciones con la aplicación por parte de los usuarios se ve reflejada principalmente en la satisfacción con las cartas y en la satisfacción con los colaboradores. Esto prueba que el hecho de que las historias gusten más o menos como resultado, no tiene una gran repercusión en la satisfacción general dando pie a que los usuarios quieran probar de nuevo, descubrir nuevas cartas y tener la oportunidad de crear otro tipo de historias.

La asignación de géneros mediante imágenes, resulta una fase clave en la aplicación dado que se comprueba que la colaboración es mucho más eficaz, agradable y sencilla si se siente algún tipo de afinidad con la otra persona.

Se deduce que el proceso de escritura en grupos grandes es mucho más caótico. Los participantes se implican en menor grado y siempre se ve más descompensado en cuanto a una participación homogénea. Cuando aparece una figura de líder dentro de la partida afecta negativamente a la satisfacción de los jugadores, por tanto, la figura de la Profesora WIDEC que además de guiar, ayudar y proponer durante el desarrollo de la historia, toma el papel de moderadora. Esta figura no será necesaria a no ser que se den casos de participación muy baja por alguno de los participantes. A pesar de la muestra de satisfacción con las dinámicas de grupo, los comentarios indican que WIDEC mejoraría la experiencia limitando el número de jugadores por partida.

Se da además el patrón de que los usuarios que participan creen que la autoría de todos los colaboradores se da por igual, de forma que, aunque WIDEC recalca como norma propia que todos ellos comparten la autoría de manera equitativa, los propios usuarios, debido al tipo de ejercicio de creación simultánea establecen ese hecho por sí mismos.

En cuanto a las parejas, se comprueba que los usuarios prefieren o están más cómodos conociendo o hablando previamente con el compañero. Por lo tanto en WIDEC, se facilitará un sistema de mensajería que les pueda poner en contacto antes de empezar una partida.

En cuestión de cesión de derechos respecto a la práctica realizada, se obtienen resultados positivos, pero no se puede tomar una decisión clara en base a estos datos ya que el tiempo que los participantes han tenido para el desarrollo de las historias no es representativo de lo que sucedería en la aplicación real.

Se concluye que los comentarios deben estar en el propio chat de la historia porque influyen en el desarrollo de la narrativa. Aunque algunos hubieran preferido mantener una conversación verbal sobre el desarrollo de la historia para agilizar el proceso, esto impediría que se conservara información muy relevante para la historia que han dejado plasmada a través de los comentarios escritos. Por ello se decide que los comentarios se exportarán junto con la historia creada.

Como conclusión final, WIDEC es una plataforma que cumple con las expectativas, sorprende a los participantes al ver los resultados y les motiva a volver a utilizarla, tanto por su carácter de juego como de herramienta. WIDEC aporta un espacio idóneo para que la gente disfrute colaborando, aunque el método que plantea no se ajusta a grupos muy numerosos, estableciendo un límite de cinco participantes por partida.

### **5.1. Valoración personal**

El hecho de poder investigar la interacción entre usuarios dentro de una aplicación nacida para la fomentar la escritura colaborativa y creativa ha sido un proceso de descubrimientos y comprobaciones muy interesante y clarificador. Habiendo investigado sobre esta metodología y descubierto que es mucho más frecuente de lo que se percibe, me resultó muy gratificante poder charlar con dos escritoras profesionales acerca de su proceso colaborativo personal y comprobar que se asemejaba mucho a lo que se plantea con la aplicación WIDEC. Teniendo en cuenta que la escritura colaborativa puede tener sus desventajas, sobre todo por la actitud y la compatibilidad en cuanto a las preferencias y los gustos de escritura, los factores de retroalimentación entre escritores y la multiplicidad de los resultados que no se hubieran dado de manera individual, son los suficientemente interesantes y positivos como para querer fomentar este tipo de actividades.

### **5.2. Valoración conjunta**

Sin lugar a dudas, la gran dificultad que nos hemos encontrado a la hora de realizar esta investigación ha sido separar los conceptos de creatividad y colaboración ya que se condicionan el uno al otro constantemente. Por lo tanto, para el entendimiento real de WIDEC se recomienda atenerse a ambas investigaciones.

Un aspecto de gratificación personal ha sido la recepción tan positiva de los compañeros que lo han reflejado tanto en las prácticas —riéndose mucho e implicándose de maneras tanto

alocadas como creativas —como en los comentarios del cuestionario. Ellos han mostrado su sorpresa con respecto a las posibilidades de la aplicación y a nosotras nos ha sorprendido gratamente bastantes de las historias obtenidas tanto en los chats como en algunos grupos. Valoramos mucho su participación en el testeo de una versión beta tan inicial y rudimentaria con respecto a lo que esperamos que sea la aplicación WIDEC en un futuro.

El desarrollo actual de la aplicación, solo ha sido posible gracias al equipo que ha participado con interés e ilusión en el proyecto. Gracias a Marino Pérez, Daniela Alejandra Ardiles y Miguel Ingelmo por su especial implicación. Además de ayudarnos a ver que WIDEC tiene un desarrollo posible, ha sido muy satisfactorio trabajar con un grupo interdisciplinar aprendiendo de las capacidades de los ingenieros y colaborando para mejorar el diseño visual de la aplicación. Valoramos mucho su implicación destacando los inconvenientes, proponiendo mejoras o buscando alternativas para conseguir el mejor funcionamiento de WIDEC.



## 6. Bibliografía

- Barile, A. L., & Durso, F. T. (2002). Computer-mediated communication in collaborative writing. *Computers in Human Behaviour*.
- Barthes, R. (1967). The death of the author. *The death of the author*. London: Fontana.
- Bartual, M. (Marzo de 2007). *Twitter*. Obtenido de <https://twitter.com/ManuelBartual>
- Bartual, M. (Agosto de 2017). *Wakelet*. Obtenido de Todo está bien: <https://wakelet.com/wake/5cb9ae09-57ae-4397-b691-14f26ac49a39>
- Bennett, A. (2005). *The Author*. Oxford: Routledge.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* (Segunda ed.). Routledge.
- Borges, J. L. (1999). *Autobiografía 1899–1970*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Burke, S. (1995). *Authorship: from Plato to The Postmodern: A Reader*. Edinburgh University Press.
- Bush, V. (1945). As we may think. *The Atlantic*.
- Ciuraru, C. (2011). *Nom de Plume: A (Secret) History of Pseudonyms*. Harper Perennial.
- Cultura, C. (20 de 12 de 2018). *Crea Cultura Blog*. Obtenido de <http://www.blogcreacultura.com/tuiteratura-en-redes-sociales-la-literatura-renace-en-twitter-mas-viva-que-nunca/>
- Erkens, G., Jaspers, J., Prangmsma, M., & Kanselaar, G. (2004). *Coordination processes in computersupported collaborative writing*. *Computers in Human Behavior*. ELSEVIER. Obtenido de <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>
- Estés, R. (1985). *RETORNO A BROOKMERE*. TIMUN MAS.
- Foucault, M. (2000-2005). *¿Qué es un autor?* ElSeminario.com.ar.
- Griffin, R. (1999). *Anonymity and Authorship, New Literary History*. Johns Hopkins University Press.
- Haring-Smith, T. (1993). *Writing Together: Collaborative Learning in the Writing Classroom*. Scott Foresman & Co.
- Herráez Perez, S. (2009). Aplicación de las tecnologías web 2.0 a la hiperficción colaborativa.
- Hicks, T. (2009). *The Digital Writing Workshop*. Heinemann.
- Joyce, M. (1987). *Afternoon, a story*. Storypace.
- Licklider, J. C. (1960). *Man-Computer Symbiosis*.

- Marotti F., A. (1995). *Manuscript, Print and the English Renaissance Lyric*. Cornell University Press.
- MIT. (Septiembre de 2017). *Twitter*. Obtenido de [https://twitter.com/shelley\\_ai](https://twitter.com/shelley_ai)
- Montgomery, R. A. (1982). *El abominable hombre de las nieves*. TIMUN MAS.
- Morales Sánchez, I. (28 de 04 de 2014). *Diccionario Digital de Nuevas Formas de Lectura y Escritura*. Obtenido de <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Escriector>
- Pajares Toska, S. (s.f.). *javeriana.edu*. Obtenido de Extracto del artículo de Susana Pajares Toska: Las posibilidades de la narrativa hipertextual.: [https://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/bibliografia/virtual/toska-explorativa.html](https://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/bibliografia/virtual/toska-explorativa.html)
- Parry, M. (1987). *The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry*. (A. Parry, Ed.) New York & Oxford: Oxford University Press. Obtenido de <https://web.archive.org/web/20081204072114/http://chs119.harvard.edu/mpc/>
- Rodríguez, J. A. (2003). *El relato Digital. La esrilectura*. Obtenido de [https://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/](https://www.javeriana.edu.co/relato_digital/)
- Rodríguez, J. A. (2008). El mundo virtual como dispositivo para la creación artística. *NÓMADAS*.
- Rose, M. (1994). *Authors and Owners. The Invention of Copyright*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts. London, England.
- Sharples, M. (1999). *How We Write: Writing as Creative Design*. Routledge.
- Stillinger, J. (1991). Multiple Authorship and the Myth of Solitary Genius. OUP USA.
- Vidal, M. (2019). *Análisis y aplicación de los elementos de escritura creativa a través del uso de la gamificación en WIDEC: web de escritura creativa y colaborativa*. Madrid: U-Tad.**



## 7. Anexos

### ENTREVISTA A IRIA G. PARENTE & SELENE M. PASCUAL.

Por Claudia Cañada y María Vidal.

**“Nosotras trabajamos mejor juntas, por esto de la RETROALIMENTACIÓN que hemos dicho. Trabajamos mejor así por ese emocionarnos juntas y el quién da más”.**

Iria y Selene son dos escritoras muy destacadas de la fantasía juvenil actual. Siempre escribiendo a cuatro manos, han publicado recientemente *El Orgullo del Dragón*, contando ya su décimo libro publicado mediante editorial. Hablamos con las escritoras sobre cómo es su proceso de creación y escritura en conjunto.

**MARÍA:** Buenas tardes chicas, lo primero agradeceremos mucho que nos concedáis esta entrevista y que sepáis que teníamos muchas ganas de hablar con vosotras. Sabemos que os han preguntado muchas veces cómo se escribe a cuatro manos. Nosotras conocemos un poco sobre el tema porque también escribimos mucho a cuatro manos, entonces vamos a entrar en materia si os parece bien.

**CLAUDIA:** Queríamos empezar por saber cómo desarrollabais vuestras ideas, desde qué punto. A una se le ocurre una idea para escribir y entonces ¿Qué hacéis? ¿Se lo dice a la otra y qué ocurre? Sabemos de antemano que utilizáis un chat para hacer los diálogos y las escenas. ¿Habláis previamente y luego utilizáis el chat para desarrollar esa idea o directamente vais al chat y dejáis que se desarrolle allí?

**IRIA:** Cuando tenemos una idea normalmente surge de la manera más natural y absurda que es básicamente, que una de las dos dice: “¡Jo!, me gustaría escribir sobre... (inserte aquí cosa sobre la que te gustaría escribir, género o tema o lo que sea)”, y entonces la otra dice: “¿Pero en serio?” y



tarda dos minutos en convencerla. Entonces nos ponemos a trabajar y a RETROALIMENTARNOS de las ideas que tiene la otra. A partir de esa base de idea, antes sí que nos íbamos al chat. Ahora vivimos juntas entonces normalmente es empezar a escribir y lo que salga. Pero sí, a partir de ahí dejábamos que todo surgiera. En cualquier caso, con chat o sin él simplemente tenemos la idea inicial y a partir de ahí dejamos que todo vaya avanzando, que vaya surgiendo. No lo pensamos muchísimo, no pensamos qué va a pasar en cada escena. A veces sí que tenemos cosas, por ejemplo... “tiene que pasar esto” y hechos determinantes a lo largo de la historia que sí decidimos verbalmente, pero en general simplemente dejamos que todo vaya surgiendo juntando las ideas de ambas.

SELENE: Más que nada porque normalmente cuando ponemos hechos y decimo “tiene que pasar esto, esto y esto”, al final va quedándose una idea de por dónde quieres ir.

**MARÍA: Y en cuanto a cuando utilizabais el chat, ¿hubo alguna vez que lo utilizarais sólo para pasarlo bien? Alguna vez que dijerais: “Quiero sólo divertirme con estos personajes chateando y ya está”. Divertiros con ellos y después decidir que eso fuera un libro. ¿O siempre teníais la idea antes de que fuera un libro y por eso chateabais?**

IRIA: ¡Nosotras empezamos así! De hecho, empezamos metiendo en conversaciones comunes en el chat a personajes suyos con personajes míos, de historias diferentes, simplemente por decir: “¿En esta situación cómo responderían tus personajes? ¿Cómo responderían los míos?” Y era simplemente por pasarlo bien. Ahora lo que sí que hacemos es que teniendo la idea, y la novela y todo eso, muchas veces vamos a ese chat a ver a los personajes en situaciones que nunca vamos a escribir, o que nos sirve para trabajo previo o pasárnoslo bien.

**MARÍA. La parte de pasároslo bien es muy importante.**

IRIA: Sí, sí.

**CLAUDIA: Entonces eso quiere decir que vais creando los personajes cada una y que al final compartís, porque imagino que tenéis que ir conociéndolos a todos, pero al crear cada una los vuestros, ¿sentís de alguna manera que os pertenecen más o desde el primer momento ya los establecéis como comunes?**

SELENE: Bueno, no puedo hablar por Iria (se ríe). Depende mucho de la narración. Por ejemplo, en *Marabilia* sí que tenemos muy separados los personajes en el sentido en el que cada una lleva su voz y se escribe desde la primera persona. Hay desde el principio una conexión que probablemente la otra no tenga con el personaje, pero por ejemplo, con *El orgullo del dragón* (2019), como los personajes no tienen voz propia, hay un narrador que coge la perspectiva de todos y todo es muchísimo más conjunto realmente.

IRIA: Más a nivel cariño, siguen siendo todos nuestros... hijos comunes (se ríe) porque por ejemplo tú (refiriéndose a Selene), tienes muchísimo cariño a Nadim o Clarence, que son personajes que escribo yo, pero que ella les tiene

mucho cariño. Hay personajes que siguen siendo muy míos, habiéndolos escrito yo, como por ejemplo Lynne. Pero hay personajes que ha escrito Selene que a mí me tocan muy de cerca, por ejemplo, Cordelia que es un personaje que en los diálogos escribí yo, y en la narración escribió Selene, o sea que en realidad depende del caso.

**MARÍA: ¿Y alguna vez ha pasado que alguna de vosotras quiera meter el dedo en el personaje de la otra como: “Quiero que este personaje haga esto, o haz que este vaya a...”?**

IRIA: Sólo para matarlos.  
(Risas)

**CLAUDIA: Otra pregunta es si creéis que el desarrollo de la historia va evolucionando más siendo dos o evolucionaría igual individualmente. ¿Creéis que las ideas originales han cambiado muchísimo, evolucionan mucho por ser dos, evolucionarían menos yendo por separado..?**

IRIA: Nosotras trabajamos mejor juntas, por esto de la RETROALIMENTACIÓN que hemos dicho que tenemos. Nosotras trabajamos mejor así por el emocionarnos juntas y que la otra siempre apuesta más en plan de “¿quién da más?”. Y de repente surge otra idea y otra y otra. Yo creo que sí que evolucionan más escribiendo juntas, EN NUESTRO CASO, pero hay quienes no podrían y se atascarían un montón escribiendo con otra persona. Para nosotras no es así, pero no es tan habitual.

**MARÍA: ¿Entonces creéis que eso también afecta a la velocidad de escritura, ¿no?**

**CLAUDIA: Porque sabemos que escribís muy rápido, habéis publicado diez libros y por lo que sabemos hay uno que habéis escrito en veinte días, un periodo muy corto. ¿Creéis que es por estar dos? Es decir, ¿las dudas se van resolviendo porque hay otra persona o realmente surgen más dudas porque hay otra persona?**

SELENE: Yo creo que mas bien es el hecho de lo que decíamos de que nos RETROALIMENTAMOS de alguna manera. Es como que entras en un ciclo del que no puedes salir. Nosotras sabemos que nuestro proceso de escritura es realmente insano porque nos olvidamos de absolutamente todo y es precisamente porque somos dos y porque estamos *fangirleando* mutuamente todo el tiempo (se ríe). No creo que seamos más rápidas escribiendo a nivel de tecla por minuto porque yo, por ejemplo, soy

súper lenta y para escribir los capítulos me cuesta una barbaridad, pero sé que cuando acabe el mío ella va a estar ahí y va a escribir el suyo. Eso también nos ayuda a que nos demos un descanso. Mientras yo escribo, ella descansa y al revés.

**MARÍA:** Quería preguntaros si habéis participado en el Nanowrimo, lo conocéis supongo, o si habéis utilizado aplicaciones de planificación como StoryPlanner, en la que vas colocando fichas de personaje...

IRIA: StoryPlanner ya nada. Intenté utilizar Scrivener en cierto momento, pero creo que lo instalé y ya.

(Risas)

IRIA: En el Nanowrimo sí hemos participado.

SELENE: Lo que pasa es que en el Nano nunca acabamos haciendo lo que toca (risas), pero cuando nos ponemos decimos: “A ver cuántas palabras hacemos”. La verdad es que tampoco vamos a conteo de palabras, como ponerse como objetivo “Vamos a escribir 50.000 palabras”, porque realmente creo que ayuda más el decir: “Bueno, hoy he avanzado 1000 palabras, o 300 palabras”. Simplemente ver que avanza algo ya te ayuda.

**MARÍA:** ¿Y lo hacéis con los libros que vais a escribir, el que escribís en ese momento o lo hacéis con otra cosa diferente?

IRIA: No, con el libro que estamos escribiendo.

**CLAUDIA:** Vale, sois dos y escribís siempre juntas, pero ¿habéis probado, pensáis en escribir alguna vez u os gustaría probar a escribir con una tercera o incluso una cuarta persona de manera más grupal? Eso, o que cada una escriba con personas diferentes, separaros, a lo mejor seguir escribiendo juntas, pero a lo mejor tú, Iria, escribir con otra persona y Selene con otra diferente, ¿os habéis planteado hacer eso en algún momento?

IRIA: No (tajante y risas). En su momento, al empezar, podíamos plantearlo o comentarlo. Incluso plantear la idea de escribir cada una su historia. Decíamos: “Bueno, sí, ahora estamos escribiendo juntas, pero en algún momento cada una seguirá escribiendo por separado”. Y ahora ninguna de las dos cosas, o sea, ni irnos con otra, ni quedarnos solas. O sea, estamos casadas (risas). Esto es para toda la vida, somos como los cisnes, que se

enamoran una vez, encuentran una pareja para toda la vida y ya está (risas).

**MARÍA:** Nos parece estupendo. Más preguntas... imágenes y música. Cuando estáis escribiendo, ¿buscáis mucho este tipo de inspiración para vuestras historias?

SELENE: Pinterest, sí. A nosotras sobre todo nos viene super bien el tener diferentes referentes, y ya no sólo fijarte en lo que quieres escribir, sino en los colores, la textura, la luz... a mí me viene súper bien, más que nada porque yo soy la que hace las descripciones, entonces me parece súper importante tener referentes.

**MARÍA:** Eso que has dicho es interesante, tú te encargas de las descripciones, como que corriges las descripciones una vez se han escrito los capítulos, ¿no?

IRIA: ¡Le encanta! Yo escribo e igual escribo un párrafo, pero ella considera que un párrafo de descripción no es suficiente, hay que poner una página de descripción. Ella es la que extiende un montón las descripciones. Yo hago las descripciones básicas, Selene las extiende, y luego yo en la corrección las vuelvo a recortar (risas). Entonces queda una cosa intermedia, ni es demasiado corto, ni es demasiado largo. Yo por ejemplo suelo hacer las escenas de acción. Todo lo que es movimiento. En ese caso mis referentes son todos audiovisuales. A mí me gusta mucho las series y el cine, en general el contenido audiovisual me encanta y estoy todo el rato consumiéndolo. Entonces también me baso mucho en el lenguaje del cine y de las series para aplicarlo a la narración. A Selene le gustan más las series tranquilas y claro, el componente de acción ahí no está tan presente.

**MARÍA:** Claro. Bueno, continuemos. Yo quería preguntaros por el *El orgullo del dragón* (2019). Sé que las primeras frases de todos los capítulos pertenecen a libros del siglo XIX. En *Antihéroes* (2018), otro de vuestros libros recientes, cada capítulo está narrado desde un punto de vista, desde una persona diferente, un tiempo verbal distinto. Que usáis el truco de sacar escenas aleatorias, que supongo que las habríais chateado antes, y después diríais “A ver, no podemos poner todo esto, ¿cuál es la que nos viene mejor para la historia?” Son algunos sistemas creativos para ir explorando un poco más la narrativa, que en mi opinión enriquecen muchísimo, y quería saber si usabais alguno más.

IRIA: Pues es que con cada libro JUGAMOS un poco. Pensamos qué se puede aplicar a ese libro. Un libro es un todo. Cuando empiezas a crear, no tienes que pensar sólo en la historia que quieres crear, sino en cómo vas a contar esa historia. Y la manera en la que cuentas esa historia tiene que decir algo de ella. Nosotras en *Antihéroes*, por ejemplo, la manera en la que narra cada personaje tiene muchísimo que ver con la personalidad de cada uno. Yeray le habla al lector porque es una persona acostumbrada a la exposición y al que le gusta que se le vea, ser protagonista, la estrella. Esther en cambio es una persona muy metida en sí misma, entonces todo son cartas así, a ella, a ella, a ella. Mei en cambio, es una persona que está muy marcada por un suceso del pasado que la arraiga demasiado a su infancia, así que le habla a una muñeca. Todo eso, todo ese sistema narrativo, dice algo de la historia del personaje y para mí es algo súper importante que hay que cuidar. El cómo cuentas. Cómo lo que escribes va a aportar a la historia. Nosotras decidimos irnos en *El orgullo del dragón* a la tercera persona, porque nos permitía desfocalizar la historia de los personajes y hablar del mundo, ya que es una historia mucho más centrada en las condiciones socio políticas que hay alrededor y que afectan a los personajes. Ayudaba a la ambientación del siglo XIX. Así que depende mucho de la historia y de lo que quieras contar. Para mí, la clave es analizar la historia, pensar cómo son tus personajes, pensar cómo quieres desarrollar esa novela y encontrar la fórmula narrativa que apoye el discurso. Es lo que tiene sentido. En *Rojo y oro* (2017) mezclábamos también las dos cosas. Había una parte que estaba narrada como leyenda mitológica, como canto, que nos ayudaba a generar este ambiente de leyenda de la mitología clásica. Luego sin embargo, cuando queríamos irnos directamente a los personajes, a la acción, hablar más de algo más humano, más real y dejar un poco el ambiente divino, alejarse del clasicismo que te alejaba respecto a los personajes, etc, nos íbamos directamente a una primera persona, poniendo el foco en el personaje. Estaba todo muy pensado. Pero también sale de manera muy natural, no sé si me explico.



**MARÍA:** Sí. Al final es utilizar esos recursos para lo que queréis defender y eso está muy bien. Y en cuanto a lo de las frases iniciales del capítulo, supongo que funcionaría en ambas direcciones, pero cuando encontrabais la frase para el capítulo que queríais escribir, ¿cambiaba o condicionaba lo que iba a contar el capítulo o estaba muy ajustada a lo que iba a aparecer?

IRIA: Normalmente buscábamos frases en base a lo que iba a pasar. En plan, “¿de qué situación va a partir este capítulo, con qué va a tener que ver?”, “¿Va a tener que ver con la muerte?”. Pues entonces buscamos una frase que tenga que ver con la muerte. ¿Tiene que ver con...? No sé... “podemos utilizar una ambientación en una iglesia”, pues buscamos una ambientada en una iglesia y ya está. Pero sí, había veces que era en la otra dirección. Encontrar alguna frase muy buena y decir: “Esta frase, ¿en qué situación me pone?” o directamente no saber cómo empezar el capítulo y decir: “Bueno, pues voy a buscar a ver qué encuentro” y ahí siempre hay un momento en el que dices: “¡Oh! Esta.”

**CLAUDIA:** Yo quería preguntaros por el sistema de dividiros los personajes. Sabemos que normalmente vais escribiendo los capítulos una u otra según el personaje que lo protagonice. ¿Lo habéis hecho siempre así? ¿Habéis probado otro tipo de sistema que no sea dividiros los personajes? Quizás algo como tan solo escribir por capítulos, sin tener en cuenta qué personaje era el protagonista.

SELENE: Hasta ahora no. Pero también por eso, por lo que decíamos al principio de que estábamos muy en sintonía con el personaje que teníamos elegido y porque, bueno, a veces era también una cuestión de repartición, de decir: “Vale, tú haces este personaje y este, y yo hago sólo este porque es que este lleva el peso de la trama”.

IRIA: Por eso os decíamos antes que Cordelia yo la había escrito en diálogos y ella la había escrito en descripción, porque si no, yo habría llevado tres personajes y ella uno y se descompensaba mucho. En *El orgullo del dragón* sí que hemos metido

mucha mano en los capítulos o incluso hemos escrito capítulos de un párrafo una, un párrafo otra.

**MARÍA:** ¿Y eso os ha hecho sentir más cómodas o era independiente del sistema? Quiero decir, en esto de estar tan coordinadas en el mismo proyecto, ¿creéis que habéis estado más cómodas u os habéis perdido más..? Porque cuando te divides los capítulos por personajes sigue habiendo cierta división en lo que estás diciendo.

IRIA: No, yo creo que fue más positivo de hecho. Sí, nos animaba también mucho más. Incluso fue más colaborativo de lo habitual. Pero vamos, que yo creo que casi igual.

**CLAUDIA:** ¿Sobre todo, el sentir quizás que podíais llegar a conocer más a todos los personajes, no hacerlos tan propios sino eso, conocerlos a todos un poquito más?

IRIA: Es que en realidad trabajamos tanto en definir a los personajes que al final conocemos muy bien a todos los personajes, incluso los que escribe la otra. Por ejemplo, hay veces que le puedo decir, y ella a mí: “¿Estás segura de que este personaje, que has escrito TÚ, diría esto? No me encaja.” ¿Sabes? Y de repente decir: “Pues es verdad, se me ha ido la voz o se me han cruzado los cables y he terminado haciendo un personaje que no es este personaje”. Puede pasar, y para eso normalmente tienes a los lectores beta, que te señalan un poco: “De repente este personaje como que me parece fuera de su papel” y aquí lo bueno es que nos tenemos constantemente la una a la otra.

**MARÍA:** Y hablando de esto queríamos llegar a que ahora, de repente, en la novela juvenil española tenemos la impresión de que están apareciendo muchas parejas de escritores y escritoras. Realmente no sé cómo funciona económicamente el tema de repartirse a mitades un libro, si tiene muchas desventajas o no, pero ese es otro tema, la cosa es...

IRIA: Piensa que se sigue cobrando lo mismo. Entonces, todas las desventajas que te puedas imaginar se cumplen (risas). Quiero decir, económicamente no sale rentable para nada (risas).

**MARÍA:** ¿Y os ha llamado la atención que de repente hubiera más gente que empezara a escribir de esta manera? ¿Creéis que vosotras habéis provocado o habéis roto un poco esa barrera del escritor individual?

IRIA: Realmente antes de que empezáramos nosotras, ya había alguna pareja. De hecho, Ana Alonso y Javier Pelegrin son marido y mujer y llevaban toda la vida escribiendo juntos. Probablemente ellos fueran los que más lo hacían. Aunque ellos escribían también por separado. Y sí que hemos sido las únicas que escriben todo juntas. Somos una pareja de escritoras y ya. Porque Eugina y Johana van a empezar ahora, pero antes escribían por separado. Martín Marcel escribía por separado. Jose Antonio Cotrina y Gabriella Cambell escribían por separado y tienen sus cosas juntos... Sí que lo somos, aunque no sé si decirte las únicas porque igual hay gente que no conozco, pero... Silvia y Tatiana también, han empezado ahora. Entonces sí que era una rareza, que fuéramos dos personas que ya ni se plantean escribir por separado. ¿Si creo que nosotras hemos roto alguna barrera? Pues no lo sé, sé que antes de que llegáramos nosotras había por parte de las editoriales mucha susceptibilidad a publicar a parejas de escritores. Económicamente, los gastos son el doble para la editorial, porque de repente, aunque tú le pagues lo mismo en cuanto a las *royalties* y adelantos, a la hora de facturar, por ejemplo, al hacer giras, tienes que pagar dos billetes para ir a la ciudad a cada persona. Parece que saldría menos rentable. Pero bueno, es que en general el mercado editorial, desde que nosotras empezamos hasta ahora ha cambiado muchísimo. Cuando nosotras empezamos, una percepción habitual era que, en general, publicar a autores españoles no era rentable porque la venta no ayudaba. Ahora, sin embargo, esa percepción ha cambiado totalmente y se habla de que hay muchísima más rentabilidad publicando autor nacional que internacional. Las licencias de traducción de repente han caído y ahora se ve más ganancia por parte de autores españoles. Antes había una desconfianza absoluta en que los autores nacionales ya fuera por separado o en pareja, vendieran. Nosotras hemos ido viendo cómo cambiaba. Por eso de repente hay más, porque antes nadie te publicaba, la gente seguía ahí, pero se confiaba menos desde las editoriales. Por eso ahora parece que hay un *boom* de autores nacionales.

SELENE: En otros países esto estaba súper aceptado y el producto nacional se ha vendido, y en España un poquito menos.

IRIA: Ha tardado en llegar. Esto es como de los últimos dos, tres años. No ha sido para más largo.

**CLAUDIA:** Pues ya casi está, para acabar, contadnos un poco cómo decidisteis el tema de derechos de autor, de repartiros a la mitad, esto

**es mío esto es tuyo... cómo hacer eso, al principio.**

IRIA: Yo creo que tuvimos claro que todo a la mitad. Era lo lógico, entonces ni fue un tema de discusión. Ni lo pensamos.

**CLAUDIA: ¿Y nunca ha habido esa sensación de “yo he escrito más” o ese tipo de sentimiento de propiedad?**

IRIA: Es lo que te digo, que en el caso de que sea cierto, que lo es en algunos casos, ¡al final no importa! Un día a Selene le dio esta neura, particularmente con *Ladrones de libertad*, en la que ella llevaba a un personaje y yo llevaba tres. ¡Y yo

le tuve que demostrar haciendo un conteo de páginas que era impresión suya! (risas) Al final a la hora de contar páginas o número de palabras, si dividía los capítulos que yo había hecho y los que ella había hecho, en realidad yo había escrito más por un 10%, que no era una cifra significativa. Aunque fuera así, es que al final no es tanto lo que escribes sino todo el proceso. Entonces eso no importa tanto.

**MARÍA: Genial, pues esas eran todas las preguntas que teníamos para vosotras. De nuevo muchísimas gracias y esperamos que todo os vaya estupendamente.**

## ENTREVISTA A RUBÉN SÁNCHEZ TRIGOS.

Por

Claudia Cañada y María Vidal.

**“Mi opinión es que toda escritura es colaborativa al final, aunque escribas solo. Cuando escribes literatura y firmas tú solo, o un guion tú solo, al final estás escribiendo con gente”.**



**MARÍA:** Hola Rubén, queríamos hablar un poco de escritura colaborativa y creativa y, sobretodo, de las diferencias entre novela y guion, porque tú has escrito ambos y colaborativamente hablando, mucho guion. En novela no sabemos muy bien si has escrito algo a cuatro...

**RUBÉN:** No, no he escrito a cuatro manos. Lo que pasa es que literatura siempre ha sido solo. Mi opinión es que toda escritura es colaborativa al final, aunque escribas solo. Cuando escribes literatura y firmas tú solo, o un guion tú solo, al final estás escribiendo con gente. El momento de la escritura, el estar en tu casa escribiendo, eso lo haces solo; pero da igual porque eso va a pasar por otras manos. En el caso de la literatura, en un

trabajo de edición la figura del editor queda muy desdibujada. Pero un buen editor trabaja el texto contigo también, te hace correcciones y trabaja la trama y un montón de cosas contigo. Entonces algo que firmas tú solo es colaborativo siempre. Puede ser más colaborativo o menos. Y luego, la diferencia vital... la literatura es algo que es tuyo. Aunque haya un editor y haya lectores 0 y haya mucha o poca gente ahí contigo, da igual, siempre hay gente, no estás solo nunca realmente.

Pero el guion sí que da igual que lo firmes solo, no deja de ser una herramienta que puede ser una obra maravillosa, pero no deja de ser una herramienta para que otra gente haga su obra. Entonces, el guionista, es un artista, un creador, pero es un profesional dentro de una cadena. Esta dimensión autoral que pueda haber en la literatura, o que la hay más en la literatura que en el guion — aunque en el guion también pueda haberla—, en el cine, en lo audiovisual en general, se diluye.

En el cine es muy habitual y no es raro que tú escribas una primera versión de un guion, o una segunda, o una sinopsis y que de repente otro guionista sea contratado para escribir el guion sobre tu sinopsis y que a su vez, a ese guionista le contraten un tercero para que reescriba. Yo lo he vivido. Es una sensación un poco agri dulce porque es tu obra, tus personajes, etc. pero llega un momento en el que tienes que entender que no es tu obra, es algo que tú has escrito para que otras personas hagan la suya. Como mucho es la obra de todos, una obra colectiva. Mentalmente es muy sano ponerte en esa posición porque si no, te vuelves loco: esta idea de “mi guion, mi guion”, Te reescriben todo y tú a la vez reescribes a otros. Es colaborativo el guion, lo quieras o no, siempre es

colaborativo. Y aunque lo firme una persona sola, siempre es colaborativo. Después hay también otras figuras como la del Script Doctor. Yo acabo de hacer un trabajo de Script Doctor para una peli...

### **MARÍA: ¿Script Doctor?**

RUBÉN: Script Doctor es el doctor de guiones (traduce) y es como una especie de consultor del guion. Llega el guion y lo que hace es emitir un informe, o reunirse con el director o el guionista, productor o lo que sea, con lo que él ve. No escribe pero manda un informe con lo que cree que funciona y eso se tiene en cuenta o no... ya se verá. Pero a esa persona se le paga y de hecho todas las producciones tienen Script Doctor. Todas. Muchos guionistas viven de ser Script Doctor entre proyecto y proyecto.

Imagínate! Una película sale cada cuatro años y la siguiente es dentro de cinco y los proyectos se caen con una facilidad espasmosa. ¿Pues qué haces entremedio? Pues das clases y haces de Script Doctor. Fíjate, la figura de Script Doctor es el santo grial de... —no sé si llamarlo— escritura colaborativa. Yo sé lo que queréis decir con “escritura colaborativa”, pero yo añadiría que en el fondo, de alguna manera, todo es colaborativo. Todo. Incluso la literatura. Todo.

**MARÍA: Sí, sí, sí. Perfecto. Vale, pues en cuanto a todo esto que nos has dicho... No sé en qué momento o si en algún momento de tu vida has tenido, en cuanto a levantar un guion de un proyecto personal... Esto que dices: “Vale, yo como guionista, como profesional, estoy trabajando las ideas o el proyecto de otra persona”, pero ¿hay algún momento en el que haya sido el guion idea tuya y que hayas tenido esa necesidad de colaborar con otras personas? Cuando esa idea que es tuya, la compartes con otras personas y esas personas se meten en masa, ¿tienes esa capacidad de verlo de esa manera sana que tú dices?**

RUBÉN: Eso... una de dos, o lo haces voluntario, (Risas) porque necesitas escribir... o te obligan. Porque va a entrar otro guionista y te lo dicen así: “Mira, va a entrar otro guionista para darle una mirada a esto”. Recuerdo un proyecto que teníamos protagonizado por una chica de 20 años, y llegó un momento donde metimos a una guionista. Llamamos a una chica, porque necesitábamos su mirada para ese personaje porque había un montón de cosas con las que nos veíamos un poco mancos en ese sentido. Era una idea personal, mía.

Creo que lo que hay que dejar claro desde el principio, y esto te lo da la experiencia, es cuál es la esencia, el espíritu, el núcleo temático de la historia que vamos a respetar. Se pueden cambiar muchas cosas de la trama, podemos reforzar personajes, pero no puedes contar otra historia distinta. Es decir: “Esta es la historia, esto es lo que se quiere contar, es el tipo de historia que queremos contar, en este tono, con este tema”. Si eso se deja claro y tú conectas con la otra persona, bien. Si no conectas, porque la otra persona ha venido de otro proyecto, puede pasar que la suya también es una historia maravillosa pero no es la tuya y pasan dos cosas. O el proyecto es tuyo y dices: “mira, no lo vemos juntos” o lo que suele pasar: el proyecto es tuyo pero te lo ha comprado una productora que al final la última palabra la tienen esas personas.

A mí esto me ha pasado ahora con una serie, una adaptación de una novela que escribí a la vez que la adaptación; fue un poco locura. Ahora ha entrado un guionista mexicano porque se quiere adaptar con coproducción mexicana. Me han pasado la adaptación que ha hecho de lo que yo he hecho, y es prácticamente igual, salvo cuatro cosas que tienen que ver con la cultura de allí, con la estructura social a la que tiene que adaptarse la trama. Es una sensación de: “Jo, son mis personajes”, pero en este caso se ha mantenido intacta, no solo la esencia, sino lo que yo escribí, pero adaptado a otra sociedad. Ahí respiras.

Si no es así, tienes que entender que no estás trabajando en una obra artística como tal. Estás trabajando en una producción de la cual dependen muchas personas. Hay muchas personas opinando y tienes que creer y confiar en que todos reman en la misma dirección. Mantener lo que nos gustó del principio, hay algo por lo cual compramos esto, pero al mismo tiempo hay un montón de factores que no manejas. Hay una persona en producción ejecutiva a quien ni conoces, de otro país, con el que no has hablado en tu vida que decide que no puedes tener un personaje de un niño de 13 años porque si no, pierdes al público. Le dices, “tienes que comprender que creativamente es necesario”, pero él te dice: “ya, ya, pero es que...” Te muestra así los gráficos (risas) “... pero es que nuestra plataforma el público de 13 años ve esto y no ve esto.”

Cuando trabajas en el guion tienes que estar dispuesto a ceder o a no ceder, pero desde luego a saber que esto está a la orden del día. La literatura



es diferente pero el guion desde luego no es una excepción, es el medio.

**MARÍA:** Y en ese caso en el cual alguien te ha reescrito, adaptado... esa persona ha leído sin conocerte a ti nada, ni hablar ni nada y la ha reescrito. ¿Y no se fomenta el que se conozcan y comuniquen...?

**RUBÉN:** A ver, no. Porque lo que se busca precisamente es eso, una mirada fresca que no esté contaminada. Entonces... “no quiero hablar contigo como creador de esto porque a lo mejor me condicionas”.

**CLAUDIA:** ¿Entonces eso no es un problema a la hora de desarrollar los personajes? Porque al final para que tenga sentido la trama, los personajes actúan de ciertas maneras según su personalidad y tú les conoces, pero el otro no.

**RUBÉN:** Claro, pero eso tiene que quedar claro de primeras. Si tú tienes un documento, argumento, sinopsis, ahí están clarísimos los personajes, sus motivaciones, por qué ocurre esto... En principio tienes que entender que la otra persona es un profesional que va a leerlo, va a entenderlo como tú, va a decir: “hombre, yo puedo cambiar cosas pero si cambio el objetivo de este personaje, la historia se viene abajo porque la historia es lo que quiere este personaje”. En general por mucho que nos reescribamos unos a otros, nadie viene con la idea de acabar con la obra de nadie. Se pueden cometer errores, pero nadie entra con la mala intención de “voy a acabar con esto”.

**CLAUDIA:** Vale, y en cuanto al tema de que al final se reescribe, se pasa de una mano a otra, los derechos de autor ¿cómo quedan? ¿Crees que se puede mejorar?

**RUBÉN:** Ahora mismo es un momento estupendo para el derecho de autor porque hay entidades. En España está DAMA, que es la entidad que se dedica a gestionar los derechos de autor y luego está ALMA, que es un sindicato de guionistas también muy potente. Ahora es un momento en el que legislativamente hablando hay donde agarrarte. Pero en cualquier caso lo importante es tenerlo todo por escrito.

Me ha pasado con esta serie que me mandaron la adaptación. Yo la vi muy emocionado porque estaba todo súper bien: con fotos de los posibles actores, el productor que estaba súper bien, y llego al final y... y no me veo. (Risas) No veo mi nombre

y claro!, le escribo al director y le digo: “Oye, me ha encantado esto, pero... francamente, querido” (Risas) Entonces me escribe: “No, no. Tienes toooda la razón”. Y digo: “Mira, me quedo tranquilo porque hay un contrato que tenemos de antes, ¿sabes?, donde pone que aunque entre otro guionista, yo sigo conservando el crédito de guionista y de idea original”. Entonces me quedo tranquilo porque está ese contrato. Si no estuviera ese contrato yo estaría en pánico.

Nadie va de malas aquí, pero a veces los procesos de producción son muy complejos porque entra gente y... hay un productor que trabaja con un guionista y de repente, entra otro productor y ese otro productor no conocía al guionista, con lo cual no tienen por qué tenerle en cuenta. Si hay un papel que pone que esto es de fulanito de tal, entonces ah, vale, bien. Pero muchas veces, insisto, entra gente en un proceso muy avanzado de la producción y esa gente nueva no te ha conocido ni te va a conocer. Yo conozco guionistas que han conocido a sus productores el día del estreno tomándose algo. Es que el audiovisual es un proceso muy complejo.

**MARÍA:** ¿Y podrías contarnos tu mejor y peor experiencia en cuanto a colaboración? Y con mejor nos referimos al hecho de que conjuntamente lleguéis a una idea o producto que os guste.

**RUBÉN:** Joe...

(Risas)

**RUBÉN:** Es que no sabría decirte porque estoy pensando que mis mejores experiencias en ese sentido son ideas mías. Y luego, que haya compartido...

**MARÍA:** Puede ser idea tuya pero que otra persona haya aportado.

**RUBÉN:** Hombre... sí que hubo un caso, un cortometraje que no era idea mía pero que coescribí. Estuvo nominado al Goya y tuvo muchísimo éxito en el momento, muchísimos premios. Ya te digo, casi el Goya. Esos premios nos permitieron escribir un siguiente corto súper ambicioso, muy caro. Ese sí era idea mía y esa experiencia la recuerdo con muchísimo cariño. El hecho de que de repente tuviera dinero para llevar a cabo una idea tuya y que esa idea, tal cual la escribí —que luego entre otros guionistas reescribimos—, se plasmó en la pantalla. Fue ver el corto y decir: “Es lo que habíamos imaginado tal cual”.

Luego me ha pasado con *Verónica*, pero *Verónica* no es una idea mía. Es una peli que cuando la vi en pantalla, me pasó lo mismo: lo que imaginamos mientras la hacíamos. Pero era una reescritura mía final.

Como ideas mías este cortometraje que se llama *Cambio de turno*, es el que me trae muy buenos recuerdos. Y también mi novela, *Los Huéspedes*, que también es totalmente mía, con el editor. Fue un trabajo de edición muy bestia pero muy gratificante. Me enviaba siempre las notas y correcciones y quedó muy bien porque íbamos todos a favor del texto.

Y la peor yo creo que fue... con la adaptación de *los Huéspedes*, que al final nunca se hizo. Escribimos el director y yo la adaptación, hicimos bastantes versiones del guion y luego cometimos un error muy de principiantes. Nos compró el guion un productor para hacerlo nosotros y firmamos una exclusividad con él de forma que durante tres años no podíamos mover el guion por otro lado porque era suyo. Bueno, era un productor muy pequeño y nos volvió muy locos. Fue una terrible experiencia porque no hacía más que pedirnos cambios que eran absurdos. Era simplemente por tener aquello en movimiento, por hacer algo. Un montón de socios, de teles, pero al final nadie entraba y mientras tanto íbamos cambiando el guion por cambiarlo. Fue una experiencia de decir: "Oye, ya... Ya, porque si no se vende pues no se vende." Pero claro, durante los años que nos habían pagado, por justificar lo que nos habían pagado, pues a trabajar. Y de hecho el día que recuperamos los derechos lo celebramos.

(Risas)

RUBÉN: Nos fuimos a tomar algo, porque no sabíamos si íbamos a hacer algo con este guion ni si lo vamos a seguir moviendo, pero ya es nuestro y no tenemos que aguantar a este tipo otra vez. Porque de verdad que era insoportable.

**María: Como escritor, nos has comentado alguna vez que eres más de brújula que de mapa, pero esto en guión cambia. ¿Crees que la diferencia está en el hecho de que eres tú individualmente..?**

RUBÉN: Creo que primero eres tú, la literatura. En los guiones hay cosas mías, pero no dejas de abrir la puerta, pero la literatura son cosas mías. El medio te permite arriesgar. El cine está sujeto o lo visual, está sujeto a ciertos condicionantes comerciales... y no lo digo en el mal sentido pero

hay unas personas que piden una serie de cosas y no las conoces. Te piden que tal personaje cobre más protagonismo. Te piden que tal personaje sea una lesbiana porque ahora hay un auge LGTB. Y tú respondes que te parece muy bien pero que ese personaje en concreto no tiene peso en la trama y de repente tienes que cambiar un montón de cosas. Hay que entender que tienes que aceptarlos al final.

En la literatura no tanto o por lo menos tal y como yo la concibo. Es mi libro. Para bien o para mal, los aciertos y los errores son míos.

Un guión, por supuesto tienes que tenerlo planeado. Necesitas pasar por unas fases de sinopsis, etc. porque es lo que va a querer leer la gente. Con el libro es distinto porque al final lo que quieren los editores es un manuscrito. Ahí te permites experimentar más...no experimentar, pero probar cosas que sabes que en audiovisual dices: "buff, esto no se si me lo van a permitir". En literatura, como también sabes, va a ir a menos lectores y hay muchos tipos de editoriales también. Esto es un poco más raro, esto es menos raro... Personalmente en la literatura yo soy menos de mapa. En guión clarísimo tienes que tener el mapa claro pero en la literatura tampoco soy completamente de brújula. Yo, con lo que funciona muy bien es diciendo: "A ver"

Por supuesto hay una premisa hay unos personajes que tienen un objetivo claro. Tienes que saber su objetivo, como van a cambiar. Y luego lo que tengo claro son una serie de hitos. A lo mejor hay como 3 o 4 grandes escenas, que muchas escenas son como imágenes. Dices, "esto sé que más o menos va a estar antes del final o esta imagen va a estar aquí". Luego vas rellenando pero tienes claro que hay dos o tres grandes escenas. Además hay muchas veces que escribes esas historias por esas escenas. Voy a coger a este personaje que me gusta mucho y lo voy a poner en esta situación. Tienes que llevarle hasta ahí, y el llevarle hasta ahí es un camino muy emocionante.

No creo que haya escritores que sean totalmente de brújula o de mapa. Hay escritores que si lo tienen claro. Victoria Alvarez, por ejemplo, es totalmente de mapa y tengo amigos que sí que son muy de brújula. Yo tengo una idea y a ver dónde me lleva. Yo creo que estoy entre medias.

**Claudia: ¿Te gusta más escribir individual o colaborativamente?**

Ruben: Depende. Para escribir guión prefiero escribir colaborativamente. Escribir literatura, por supuesto es yo solo en mi casa. Esas ocho horas que estas tú solo escribiendo. A mí me encanta la soledad. El guión. No me gusta tanto escribir con otro guionista como con un director. Cuando escribes con un director, con la persona que va a dirigir ese guión. Hay una cosa que está muy bien y es que al fin y al cabo él tiene la última palabra. Hay cosas que tú peleas. En literatura tienes muchísimas dudas pensando si eso funciona, te comes la cabeza, pero en guión planteas “Oye, no se si funciona o no”, y esperas a que el director te diga: “pues si funciona”, o no. Él también puede tener sus dudas y equivocarse pero al final tiene la responsabilidad de decir sí o no. Me gusta mucho escribir directamente con un director.

**María: Has empezado alguna idea con un director?**

Rubén: Sí, sí. He escrito un par de ideas con varios. Escribí dos largometrajes con un director francés, lo empezamos de cero, no era adaptación de nada. Y con Paco Plaza. Yo tenía mi novela empezada, pero fue como empezar de cero. Así que sí. Y es emocionante porque es como un momento de búsqueda. Me gusta el papel del guionista. No me gusta esta pelea de gallos de egos. Tu mandas y yo estoy aquí creativamente para ayudarte en esto, para hacer de guía.

**Claudia: ¿Tienes lector beta?**

Ruben: Sí, siempre tienes que tener. Lectores 0. Si suelo tener y está muy bien elegirlos. Todas las novelas las he dado a leer y además suelen ser escritores y mejor si tiene cierta afinidad con el género que escribas. Tengo un amigo editor que no es nada de genero fantástico y le he dado varias veces mis novelas, pero siempre teniendo en cuenta que no es el publico al que me dirijo. Está bien si el lector 0 es del público al que te diriges. Lo de intentar gustarle a todo el mundo es un lio. Pero es así. Acabo de terminar una novela que estoy ahora mismo corrigiéndola y estoy un poco cagao porque ya no hay excusas. En cuanto termine las correcciones la tengo que soltar. Ya tengo tres amigos escritores que me la han pedido y es la primera vez que alguien va a leer esto. Tengo miedo, pero es necesario. Yo también he hecho de lector 0 para varias novelas que luego he visto por ahí.

**María: Has buscado la opinión de alguien cercano que no se dedique al mundo de la escritura.**

Rube: En los últimos años no, pero antes sí. Tenía amigos que no tenían absolutamente nada que ver con esto y lo leían desde fuera. Una cosa de la que me di cuenta es que funcionaba muy bien. Creo que lo que yo hacía con gente de fuera del mundo literario que con gente del mundo literario ¿Por qué? Porque la gente, al fin y al cabo, el lector que no sabe de literatura, lo que busca es una historia que le emocione, pasar las páginas, ver qué va a pasar, que le enganche y yo ahí funcionaba. Con los lectores más sofisticados a veces se fijan más en cosas como el estilo, la voz, el narrador que has escogido. Bueno, a mí también me pasa cuando he hecho de lector 0.

**María: Mientras has estado escribiendo has buscado música, imágenes, película en concreto que te puedan ayudar.**

Ruben: Buscar referencias viene genial, para búsqueda de tono...Cuando escribes con alguien, buscar referencias comunes acota súper bien: “Vale, estamos hablando el mismo lenguaje”. Si no, empiezas a ver lo que ha escrito uno, lo que ha escrito el otro y dices: “esto son cosas distintas”. Ahí está guay lo de las referencias.

A nivel personal, cuando escribo solo, las referencias las tengo muy interiorizadas. Como no tengo que comunicarle a nadie lo que quiero escribir, no suelo hacer mucho uso de ellas. Y bueno, con respecto a lo del bloqueo del escritor, yo no creo que exista. Es algo que he visto. No es una falta de ideas o una falta de inspiración, es por inseguridad para sacarlo. El bloqueo del escritor es el miedo al fracaso, que es algo muy humano.

**María: Iria y Selene nos comentaban en la otra entrevista que era el hecho de que ambas escribieran juntas lo que les impedía tener ese bloqueo.**

Ruben: Claro, porque tiraban la una de la otra. Yo he tenido la misma sensación cuando alguna vez he escrito con otro un guión. Cuando tú estas perdiendo un poco la perspectiva de la historia siempre hay otra persona. Ahí si las entiendo perfectamente.

**Claudia: ¿Has utilizado alguna vez alguna aplicación? Organización de escenas, de personajes.**

Ruben: No, soy bastante caótico para eso. Si abres mi ordenador ves una carpeta con el nombre de la novela. Entrás y hay doscientas mil subcarpetas con anotaciones de lo que yo voy tomando. De documentación de un mito: si en la novela aparece un mito. Descarte: que son fragmentos que he ido descartando pero que no los borro; siempre los dejo ahí por si acaso. Capítulos alternativos: que no se si van a ir. Tengo un caos así. Tengo las notas del móvil pues son apuntes que voy haciendo por la calle o donde sea.

**María: Pregunta extra. Que opinas sobre que inteligencia artificial escriba historias.**

Ruben: Bueno, yo creo que lo que escribirá la inteligencia artificial serán un tipo de historias. Esto ha pasado casi toda la vida pero no lo llamamos inteligencia artificial, lo llamamos autores a sueldo.

Autores que trabajaban en la época de los bolsilibros y que sacaban un libro a la semana. Eran todo fórmulas. Que eso lo haga inteligencia artificial ahora, vale, no me parece mal, pero eso va a dar un tipo de literatura.

Yo creo que la literatura que pervive y que llega a la gente tiene que tener factor humano, tiene que ser imperfecta. Hay novelas que las leo y me parecen imperfectas pero me emocionan. Y con factor humano me refiero a que una persona te está contando algo y te está hablando de él. Una inteligencia artificial no te puede hablar de él. Por ejemplo, ahora hay un boom editorial de la autoficción, es decir, novelas que ficcionan su propia vida y tiene un éxito tremendo. Eso la inteligencia artificial no lo puede hacer. Nos quedamos tranquilos. El factor humano no se puede sustituir.

# NORMAS Y SUGERENCIAS PARA JUGAR UNA PARTIDA EN WIDEC

## NORMAS

### CONTENIDO

-Dado -Tablero -Chat -Cartas de descarte (3) -Fichas -Página de navegación

### PRESENTACIÓN

Bienvenido a WIDEC. En esta página web podrás crear todo tipo de historias con otros usuarios. En este documento se relatan los distintos modos de juego que encontrarás para crear vuestras historias y las normas que recomendamos seguir a la hora de llevarlas a cabo, salvo la regla de oro, la cual es aplicada a todo WIDEC. Antes de comenzar una nueva historia te recomendamos hacer el tutorial del modo de juego para que te familiarices con la forma de crear la historia. En él se detallan las funciones de cada uno de los elementos del juego.

### MODOS DE JUEGO

Una vez hayas dado al botón de JUGAR podrás escoger entre dos modos de inspiración:

-Visual: Juega con imágenes e inspírate a través de sus colores y formas para dar rienda suelta a tu creatividad.

-Sonora: Cierra los ojos y concéntrate en los matices que el banco de sonidos te ofrece para una experiencia única y diferente de inspiración.

Tras escoger el modo de inspiración, deberás elegir el tipo de colaboración:

-Grupal: Colabora con otros usuarios para realizar una historia conjunta. WIDEC buscará usuarios creando una lista por afinidad, deja que WIDEC seleccione a tus colaboradores o escógelos tú mismo.

-Individual: Juega y crea con la Profesora Widedec como colaboradora. Ella te ayudará y aconsejará durante la partida para sacar el máximo provecho a vuestra historia.

Ahora sólo queda que escojáis el control sobre los personajes que más os guste:

-Control Individual: En él, cada jugador crea personajes que serán de su propiedad y por tanto sólo podrán controlar ellos hasta que una carta WIDEC diga lo contrario.

-Control Grupal: Compartís los personajes que se vayan creando a lo largo de la partida. Las decisiones y acciones serán bajo el consenso o la aceptación de las mismas. (Este modo sólo se da en la colaboración grupal)

### RETOS

Después de escoger el modo de inspiración, el tipo de colaboración y control, podréis acceder a la pantalla de RETOS. En ella la partida vendrá definida con la premisa del reto que elijáis o que WIDEC os proporcione. Cada mes habrá un reto que WIDEC anunciará con el que podréis ganar medallas exclusivas.

1- Todas las normas son modificables si los jugadores lo desean, salvo la regla de oro.

2- Empezad a jugar:

a. Con las cartas inspiración que habéis escogido o que WIDEC os ha proporcionado escoged una trama para vuestra historia.

b. Poneos de acuerdo en la ambientación que vais a darle al mundo en el que ocurre vuestra historia.

3- Cada jugador cuenta con su propio personaje principal en el modo de control individual, que es el primero que cada uno crea de acuerdo a la carta inspiración que ha escogido o le ha salido, o un único personaje principal en el modo de control conjunto.

4- Realizad una puesta en común para asegurarse de que todos hayan entendido y estén de acuerdo con las decisiones tomadas.

### 5- NORMAS BÁSICAS DEL MODO DE CONTROL INDIVIDUAL

Hasta que una carta de juego diga lo contrario:

a. Cada jugador tiene su personaje, el cual le pertenece.

b. No se puede matar a personajes que no te pertenezcan

c. No puedes controlar personajes que no te pertenezcan

d. No se pueden contradecir las decisiones de otros jugadores, acude a tu capacidad de persuasión narrativa o busca una manera de evitar la situación mediante la creación de acontecimientos nuevos.

e. Se recomienda crear o forzar situaciones que hagan que los personajes interactúen entre ellos. Recuerda que son parte de una misma trama.

### 6- NORMAS BÁSICAS DEL MODO DE CONTROL GRUPAL

Hasta que una carta de juego diga lo contrario:

a. Todos los jugadores, sin excepción, pueden controlar el personaje que deseen

b. Las muertes o cambios permanentes de los personajes se realizarán bajo el visto bueno de todos los jugadores.

c. No se pueden contradecir las decisiones de otros jugadores, acude a tu capacidad de persuasión narrativa o busca una manera de evitar la situación mediante la creación de acontecimientos nuevos.

d. Se recomienda crear o forzar situaciones que hagan que los personajes interactúen entre ellos. Recuerda que son parte de una misma trama.

e. Se recomienda haber hablado el tipo de carácter básico de los personajes antes de tomar control sobre ellos.

### 7- LA REGLA DE ORO

Está terminantemente prohibido faltar al respeto a otros jugadores o criticar sus decisiones de forma destructiva. Si una decisión, forma de escribir o actuar de otro usuario no te gusta puedes aconsejarle o enseñarle para que mejore, siempre desde un trato cordial. Las faltas de respeto pueden ser reportadas y la cuenta eliminada si WIDEC decide que es necesario. Se enviará un aviso de reporte a modo de advertencia y el motivo de dicho reporte antes de llegar a medidas extremas.

## EJEMPLO DE CHAT

Creaste el grupo "Taller Widec"

B: (eoe)

B: (oeo)

A: Género: comedia humor negro.

A: Futuro distópico.

B: Personaje B: Soy un pez.

B: Que controla el agua.

B: Awa\*

B: Y me transformo en persona cuando toco el awa.

B: Pero en seco.

B: Soy un pez.

A: Personaje A: Soy un humano furro que me he modificado el cuerpo para ser medio águila medio león.

A: Pero es una muy cutre.

B: (awa)

B: (ewe)

B: (los peces hablan así)

B: (todo es derivado de awa, la primera palabra que dijo un pez)

A: (uwo)

B: (awola)

B: (cawaculo)

A: (la forma del awa)

B: (la forma del \*owo\*)

B: (chipusu des)

A: Personaje A (ahora sí):

A: Soy un coleccionista de antigüedades anclado en el pasado.

B: Personaje B: Tengo una manta repelente y sucia porque tiene años y me la llevo a todos lados. He descubierto que con ella puesta soy invisible ante los robots malvados.

B: Pues me levanto de la cama, vivo en una casa mugrienta.

B: Porque odio la tecnología.

B: Todo lo que tengo.

A: Entro a tu habitación (que al parecer es un baño).

B: Es prácticamente cero tecnológico.

A: - Por última vez Juana, limpia de una vez toda tu mugre por dios.

B: -No.

B: -Espera.

B: - Te has colado en mi casa.

A: - Mierda.

B: -La que hay en mi casa.

A: Cojo el váter y salgo corriendo de la casa.

B: -Tienes razón, tengo que limpiar.

B: Salgo corriendo detrás.

B: Para recuperar mi váter.

B: Porque además de váter.

B: Es mi frigorífico.

B: Ahí guardo mi comida.

B: Y me la ha robado.

B: Pego un sprint.

B: Doy un salto.

B: En el aire doy un mortal.

B: Estoy a 100 metros de altura.

B: Y desciendo.

B: En picado.

A: \*Sonido de robots malvados\*

A: - JA has caído.

B: Me paro en seco.

B: En el aire.

A: - ¡Has olvidado tu capa mugrienta!

A: - Ahora estás atrapada.

B: A 2 metros de altura exactamente.

B: -MIERDA.

B: MI CAPA.

B: Estoy atrapada en el aire.

B: En pose T.

A: Personaje a huye corriendo con el váter-frigorífico.

A: Riendo maléficamente.

A: La risa recuerda ligeramente a Goofy.

B: Se oye a los robots acercándose.

B: Entro en pánico.

B: Me pongo en pose Y.

B: Aterrizo en el suelo.

B: Y sigo corriendo.

A: - Y M CA.

B: Esta vez por mi vida.

B: Y por el retrete.

A: (la canción tía)

A: XD

B: Me vuelvo a parar.  
 B: Canto la canción.  
 B: Y cuando la canto  
 B: Recuerdo un trauma  
 B: Del pasado  
 B: Los robots  
 B: Cuando aparecieron  
 B: Atraparon a la gente  
 B: Y encerraron a las personas en jaulas  
 B: Y uno a uno iban desapareciendo  
 B: Un día me llamaron  
 B: Y me llevaron a una habitación blanca  
 B: Me sentaron frente a una mesa  
 B: Había un casete  
 B: Le dieron al play  
 B: Sonaba la canción  
 B: No entendía nada  
 B: Entró un robot  
 B: Y en sus manos llevaba un plato  
 B: Cuando lo dejó en la mesa  
 B: Vi que era una enorme brócoli  
 B: Me obligaron a comérmela  
 B: Y después otra  
 B: Y otra  
 B: Y otra  
 B: Hasta que me desmayé  
 B: Del maldito olor a pedo  
 B: Fin del flashback.  
 A: Y desde entonces no aguantas las habitaciones blancas.  
 A: Por eso siempre tiene mugre todo en tu casa.  
 B: -Exacto.  
 A: Corres detrás de mí en busca de tu frigorífico.

B: -Y váter.  
 A: Ves que me he metido en un sitio sin salida.  
 A: Cuando giras la esquina te sorprendes al ver  
 B: -JA AHORA ERES TÚ LA QUE ESTÁ PERDIDA.  
 A: Qué ahora el personaje A es un buey con flequillo.  
 B: -Wait, ¿qué está pasando?  
 A: Y el váter hace ahora de gorro.  
 B: Me quedo parada  
 A: -Me he bebido tu Sprite.  
 B: Porque no entiendo.  
 B: -¿QUÉ?  
 B: - ¿Te das cuenta de que no tenía Sprite?  
 B: -Lo que te has bebido no es lo que crees que era.  
 A: Personaje A se mira a un espejo roto del callejón.  
 B: -Comparte váter y frigo.  
 B: -Piensa un poco.  
 A: - ERA UNA POCION PARA CONVERTIRME EN BUEY.  
 B: -PUEDE SER.  
 B: -LA VERDAD ES QUE NO SÉ LO QUE TENGO AHÍ.  
 B: -TODO LO QUE VEO LO METO.  
 B: -Has tenido suerte.  
 B: -Podría haber sido algo peor.  
 B: -Porque es un váter.  
 B cambió el asunto de "Taller Widec" a "Taller Widec: "Persecución".

## CUESTIONARIO DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Cuestionario de la práctica con WIDEC, la aplicación de escritura colaborativa para descubrir historias.

GRUPO (ej: 5º ANIM): \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

GÉNERO LITERARIO ASIGNADO:

	Misterio	Fantasía	Ci-Fi	Romance
MODERADORA:	Claudia	María		

NOMBRE DE LA HISTORIA: \_\_\_\_\_

LETRA ASIGNADA:           A                   B

Rodea tu respuesta:

1. ¿Escribes o has escrito alguna vez por placer? (novela, relato, fanfic, guión...).

Nada           Poco           Bastante           Mucho

2. ¿Te gusta leer?

Nada           Poco           Bastante           Mucho

3. ¿Has jugado a juegos de rol de otro tipo antes?

Nada           Poco           Bastante           Mucho

4. ¿Has jugado a algún juego de este tipo antes?

Sí                           No

5. ¿Cuál? (ej, Story Cubes).

---

Rodea en la escala del 1 al 5 el grado de acuerdo con la siguiente afirmación. (1, Nada de acuerdo, 5, Totalmente de acuerdo).

6. Me siento identificado como escritor con el género que me ha tocado.

1           2           3           4           5

Responde las siguientes preguntas en relación con la práctica por parejas.

7. Conocía mucho a mi compañero.

1           2           3           4           5

8. No me ha importado jugar con el compañero impuesto.

1           2           3           4           5



9. Hablar con mi compañero antes de comenzar la partida hubiera mejorado la experiencia.

1      2      3      4      5

10. Me ha sorprendido el rumbo que ha tomado la historia.

1      2      3      4      5

11. No hubiera podido crear una historia similar por mi cuenta.

1      2      3      4      5

12. Todos los participantes somos autores por igual de la historia creada.

1      2      3      4      5

13. Todos los colaboradores hemos participado de manera equitativa.

1      2      3      4      5

14. He aportado algo relevante a la historia.

1      2      3      4      5

15. Cedería mis derechos de autor si mi colaborador quisiera hacer algo con la historia por su cuenta.

1      2      3      4      5

16. Ninguno de los dos ha asumido el rol de líder o moderador de la historia.

1      2      3      4      5

17. Me gustaría conservar un registro de la partida.

1      2      3      4      5

18. Querría seguir desarrollando la historia.

1      2      3      4      5

19. Querría poder leer y compartir estas historias con los demás escritores.

1      2      3      4      5

20. Me habría gustado poder descartar una o varias de las Imágenes o Acciones impuestas.

1      2      3      4      5

21. He sabido aplicar todas las Acciones que han surgido.

1      2      3      4      5

22. La redacción general de las Acciones me ha dado libertad para aplicarlas a la historia.

1      2      3      4      5

23. He sabido aplicar a la historia todas las Imágenes que han surgido.

1      2      3      4      5

24. Me hubiera gustado que surgieran más Acciones o Imágenes durante la partida.

1      2      3      4      5

25. Las cartas Registro interrumpen mucho la narrativa de la historia.

1      2      3      4      5

26. Las cartas Registro han aportado algo nuevo a la historia.

1      2      3      4      5

27. Me han sido inspiradoras las cartas...

a) Imágenes

1      2      3      4      5

b) Acciones

1      2      3      4      5

c) Registro

1      2      3      4      5

Responde ahora en relación con la práctica en grupo.

28. Me ha sorprendido el rumbo que ha tomado la historia.

1      2      3      4      5

29. No hubiera podido crear una historia similar por mi cuenta.

1      2      3      4      5

30. Todos los participantes somos autores por igual de la historia creada.

1      2      3      4      5

31. Todos los colaboradores hemos participado de manera equitativa.

1      2      3      4      5

32. He aportado algo relevante a la historia.

1      2      3      4      5

33. Cedería mis derechos de autor si algunos de los colaboradores quisieran hacer algo con la historia por su cuenta.

1      2      3      4      5

34. Nadie ha asumido el rol de líder o moderador de la historia.

1      2      3      4      5

35. Me gustaría conservar un registro de la partida.

1      2      3      4      5

36. Querría seguir desarrollando la historia.

1      2      3      4      5

37. Querría poder leer y compartir estas historias con los demás escritores.

1      2      3      4      5

38. Me habría gustado poder descartar una o varias de las Imágenes o Acciones impuestas.

1      2      3      4      5

39. He sabido aplicar todas las Acciones que han surgido.

1      2      3      4      5

40. La redacción general de las Acciones me ha dado libertad para aplicarlas a la historia.

1      2      3      4      5

41. He sabido aplicar a la historia todas las Imágenes que han surgido.

1      2      3      4      5

42. Me hubiera gustado que surgieran más Acciones o Imágenes durante la partida.

1      2      3      4      5

43. Las cartas Registro interrumpen mucho la narrativa de la historia.

1      2      3      4      5

44. Las cartas Registro han aportado algo nuevo a la historia.

1      2      3      4      5

45. Me han sido inspiradoras las cartas...

d) Imágenes

1      2      3      4      5

e) Acciones

1 2 3 4 5  
f) Registro

1 2 3 4 5  
46. He disfrutado la práctica por parejas.

Nada Poco Bastante Mucho  
47. He disfrutado la práctica en grupo.

Nada Poco Bastante Mucho

48. ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta práctica?

---

---

---

49. ¿Qué es lo que menos te ha gustado?

---

---

---

50. ¿Qué mejorarías?

---

---

---

51. ¿Recomendarías WIDEC a algún amigo?

Sí No

¿Por qué?

---

---

---

---

52. Espera para rellenar. ¿Cómo incluirías esta imagen en la historia del chat?

---

---

---

---





