

Cultura literaria y cultura mediática. Implicaciones para la educación literaria.

Literary and media-related culture. Implications for literary education

Alberto Eloy Martos García

Departamento de Dcta. de las CC. Sociales, las Lenguas y las Literarutas. Facultad de Educación. Universidad de Extremadura.

Fecha de recepción 05-09-2009. Fecha de aceptación 16-10-2009.

Resumen

Se plantean en este artículo la relación, de un lado, entre las sagas, como narraciones seriales que aparecen en diferentes lenguajes y formatos -como el cine, la televisión o los libros- y, en particular, las llamadas prácticas de fan fiction, y, del otro, las repercusiones de estos fenómenos en el ámbito educativo, en particular, de cara a la educación literaria y audiovisual en el ámbito tanto de lo concerniente a la educación formal como a la informal. Se revisa el papel de los nuevos modos de lectura y escritura en la era digital, y su relación con la educación literaria.

Palabras Clave: *educación literaria, nuevos lectores, fans, cibercultura, prácticas de lectura.*

Summary

This article sets out the relationship between sagas seen as serial stories appearing in several languages and formats -i.e. cinema, T.V. and books- and especially, the so called fan fiction practices. On the other hand, it also pays attention to the repercussions of these phenomena in the educational area, particularly, as regards literary and audio-visual education in the area concerned to both formal and informal education. Besides, the role of the new ways of reading and writing in the digital age is also checked, and its relationship with the literary education.

Key Words: *Literary education, new readers, fans, cyberculture, practices of reading.*

Introducción: el auge de la Fantasía como nexos entre la cultura letrada y la cibercultura

La descripción de las nuevas tendencias de los niños y los jóvenes ante la cultura digital en el ámbito de nuestro país (Bringués y Sádaba 2008) ha revelado ciertos fenómenos muy significativos, tanto en las formas como en los contenidos. Sin duda, el auge de lo que se suele denominar vagamente “fantasía” es parte fundamental de esta fenomenología juvenil, la cual, además, se expresa por muy distintos conductos y lenguajes. Además, esto sucede en un contexto global donde en los negocios, la ciencia, la tecnología, la sociedad, en todo, se prima la innovación y la creatividad como herramientas fundamentales.

Este auge de los géneros fantásticos, por llamarlo así, se entronca con lo que algunos autores como V. Verdú han acuñado el término “capitalismo de ficción” para referirse no sólo a la importancia que cobra el espectáculo y la industria del entretenimiento en la sociedad actual sino a cómo en ésta la realidad misma se convierte en espectáculo y en ficción animada, ya sea mediante “realitys”, teleseries o sagas de toda índole.

Es verdad que la ficción proporciona dos necesidades básicas que poco tienen que ver con lo artístico en sí: nos ayudan a *socializarnos*, y también nos ayuda a establecer una *identidad social*, en la medida en que *compartimos unos mismos universos de ficción*, es decir, héroes o historias comunes. No es algo sólo de los *frikis* modernos, de los fans de series, películas, comics o libros basados en fantasías épicas: este mismo nivel de

identificación estaba en la base de las capas populares de todas las épocas, las que seguían por ejemplo las primitivas sagas nórdicas, precisamente porque participaban de una identidad común.

Lo original es que el joven del s.XXI, a diferencia del que oía a los bardos nórdicos de la Edad Media cantar una saga, es que suelen ser historias no tomadas de “hazañas locales” sino que se plantean como un universo alternativo – *El Señor de los Anillos*– y que al desvincularse de un lugar y un tiempo cercanos, pueden lo mismo trazar un argumento histórico-legendario que de terror, urbano, de ciencia ficción... Se puede decir que en ambos casos lo tribal, la lucha de un grupo contra otros, es lo recurrente, pero la orientación ha cambiado. Ni son las gestas de los ancestros los referentes ni los valores son ya los mismos, de modo que hay, en la base, un similar patrón épico pero muy actualizado, por ejemplo, como comentaremos, el papel de la mujer ha cambiado sustancialmente, ya no es el “botín” que se disputan dos héroes, como Briseida en “La Ilíada”; al contrario, en muchas sagas fantásticas modernas, la heroína es a menudo la “cazadora”, la que tiene el protagonismo, como le ocurre a Xena y tantas otras.

En la “aldea global” de MacLuhan el componente tribal sigue formando parte no sólo de la cultura de los jóvenes, sino de todas las instancias: clubes de fútbol, pueblos, regiones e incluso países si se toman como un todo, manifiestan estos mismos esquemas épicos, de confrontación, cuando entran en alguna clase de rivalidad. El deporte ritualiza esta rivalidad siempre subyacente entre unos gru-

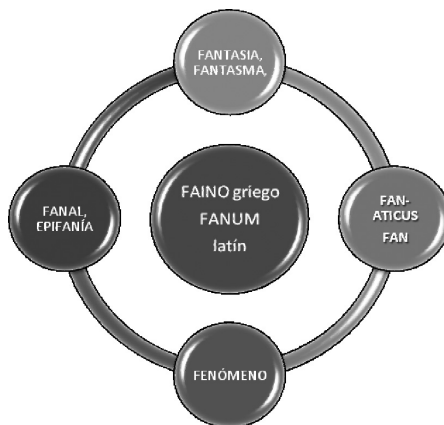
pos y otros, a veces dentro de una misma localidad. Así que la cultura global y la cultura local se dan la mano en cuanto que potencian lo que estamos llamando “esquemas épicos” generales, pero los actualizan de modo muy diferentes.

Las *Tecnologías de la Información y Comunicación* (TIC) han universalizado ciertas historias, tomadas de distintas fuentes, como el cine, la literatura o el folklore, como en *La Guerra de las Galaxias* o el *Rey Arturo*-, y es normal que en este “menú” se crucen influencias de muy distintos niveles.

Por ejemplo, el terror en general, o lo que últimamente se conoce como moda “gótica” se alimenta también de folklore, mitología, literatura, cine y de otras fuentes. El horror ancestral, los monstruos, los fantasmas o las ánimas, todo eso queda “remezclado” o hibridado dentro de un universo de ficción construido para el espectáculo. Todo se junta en esta moderna cultura-mosaico (Moles), que el gran escritor español Gómez de la Serna definió muy bien: el mundo de la bagatela y del “kitsch”.

Aparentemente, este *auge de la fan-*

tasía encubre un comportamiento mitómano propio de los jóvenes, lo cual ha tenido mucho que ver con el movimiento fan, que se quiere relacionar con los movimientos juveniles surgidos en torno a Elvis Presley y a los Beatles, pero que en realidad ha tenido mucho más que ver con el desarrollo del cine y la televisión, los auténticos impulsores de las modas juveniles audiovisuales. En realidad la palabra griega *phantasía* y fan ‘aparición’ e ‘imaginación’ parten de la misma raíz es el importantísimo verbo griego (phaíno) ‘aparecer, mostrar(se), manifestar(se)’, brillar, origen de numerosas voces en griego y en castellano como fenómeno, fantasma, fantasía, fanum. “Fanum” equivale a santuario, lugar de revelación, de iluminación (no es propiamente el edificio, eso es templum, sino todo el lugar), porque tiene que ver con la luz (fanal: farol) y de ahí “fanaticus, el cuidador de ese lugar sagrado, que se mostraba particularmente exaltado e inspirado. Y de “fanaticus” la contracción es fan, que empieza a usarse con este mismo sentido desde los admiradores de Presley los Beatles. En esquema:



Así pues, todas estas nociones están emparentadas etimológicamente y tienen un origen religioso, pues lo que subraya en el “fan-ático” es el aspecto intelectual, sino esa actitud de entrega, de entusiasmo. Por su parte, el término saga es nórdico y tiene que ver con narrar en general, y el término fan fiction es anglicismo, en cuyo lugar podríamos usar más propiamente “ficción-manía”.

Así pues, el idioma inglés no aporta nada a este significado, simplemente calca estos términos y significaciones, pero el resultado, para la mayoría de la gente, es que parece un término anglófono, reciente y aplicado a adolescentes, cuando la realidad es que es un término ancestral y de origen claramente religioso, por ejemplo, si “fanum” es el lugar sagrado y “fanaticus” quien lo cuida, “profano” es todo lo que está delante, lo que queda fuera. Y, claro, fan es también, por lo que acabamos de decir, un “iluminado”, alguien que recibe “la luz” y que la comparte en un grupo, que se opone, por tanto, a los que no, a los “profanos” (que es lo mismo que decimos cuando argumentamos que alguien es “profano en la materia”).

Este estudio etimológico aporta, además, otras dos virtudes: nos subraya la relación del fan con la fantasía y del fan con el comportamiento emocional, compulsivo incluso, propio del devoto, y, por tanto, nos hace menos incomprensible y extravagante el fenómeno, y nos lo ubica donde están este tipo de manifestaciones religiosas: en la cultura popular.

Vemos, en resumidas cuentas, cómo todos estos conceptos se relacionan. Los ídolos, los personajes o los líderes que supuestamente interesan a los jóvenes

representan a menudo iconos juveniles sólo entendibles desde la diversidad y la fragmentación que estamos describiendo. Lo mismo que explica los fans patológicos, como Mark David Chapman, que asesinó a John Lennon después de pedirle un autógrafo.

El llamado *síndrome de admiración al ídolo* se corresponde también con una necesidad de cohesión del grupo, de la “hermandad”, que siempre requiere “guías” y una estratificación de los niveles. El sociograma de estas relaciones sería, pues, complejo, no es sólo el líder de una parte y todos los demás de otra, hay otros niveles intermedios; es lo que vemos a propósito de los clubes de fans, de los animadores y webmasters, y de todo un conjunto de lo que podríamos llamar “mediadores”.

De todo ello se aprovecha el llamado *capitalismo de ficción* (V. Verdú), quien ha descubierto el poder del entretenimiento no sólo como “anestésico” sino como auténtica máquina de producir identidades y de crear vínculos entre la ideología dominante y los sectores más desfavorecidos. Máxime cuando estos repertorios de historias que idolatran los fans (en forma de libros, comics, filmes, series de televisión, juegos de rol, etc.) pueden llegar a construir *mundos alternativos*, en absoluto críticos con la realidad imperante. Es decir, cuando la imaginación y la fantasía no “revierten” sobre la realidad próxima sino que alejan de ella y se convierten en una industria de evasión que adormece, da beneficios y no molesta a nadie.

Sin embargo, toda esta cultura del fan, de las sagas, de los fanfics, juegos, etc. no es un simple pasatiempo ni una

excentricidad. De hecho, está suponiendo una auténtica revolución que está desplazando a los medios “masivos” de comunicación e instaurando una nueva realidad, la fragmentación de las audiencias y la emergencia del único medio que de verdad crece en su uso, Internet, muy por delante de los libros, la TV, el cine, etc.

2.- El Mundo del Fan. La Ficción-Manía: Génesis de los Fans y nuevas prácticas culturales. Los Otaku.

Así pues, con ocasión de fenómenos de masas musicales (Elvis Presley) o de televisión (Star Trek) o literarios (Señor de los Anillos, Harry Potter), aparece una nueva práctica de lectura, que se presenta como un fenómeno paradójica, desconcertante, y que es reseñado, por ejemplo, así en un diario de tanta difusión como el periódico “Clarín” de Buenos Aires:

EL FENÓMENO SE LLAMA *FANFICTION* Y COMPLIC A ESCRITORES Y EDITORES

Se trata de millares de autores aficionados que reelaboran las historias que más les gustan, como en el caso de Harry Potter. Les cambian la línea argumental o les dan continuidad a sagas que su creador ya había dado por concluidas.

Cazadores de texto o fans que «tunean» sus objetos de deseo. Lo cierto es que, más allá de que se los considere ladrones de derechos de autor, fanáticos con exceso de tiempo libre o eslabones de una nueva forma de cultura participativa, existe una enorme cantidad de autores amateurs que crean nuevas historias a partir de los personajes de sus libros, series o películas favoritas, siguiendo o rompiendo con las líneas narrativas del universo inventado por los autores originales. Su producción recibe el nombre de **fanfiction** (en inglés, ficción creada por fanáticos) y se publica en Internet en diferentes formatos: como tradicionales textos de relatos, en video (*fanvids* o *fanfilms*) y hasta ilustrados con dibujos de artistas amateurs (fanarts).

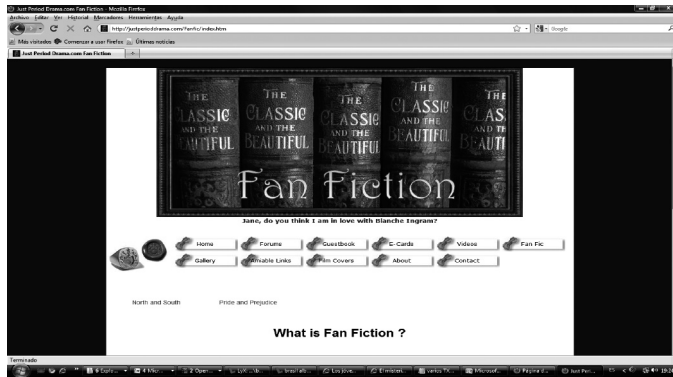
Los sitios en Internet que archivan estas obras son cada vez más numerosos. **FanFiction.net**, considerado el mayor archivo *online* de ficción escrita por fans y el más visitado entre quienes buscan *fanfiction* en la Red (con el 34,7% de las visitas que surgen a partir de Google), ya tiene más de 1.300.000 usuarios registrados (entre ellos medio millón de autores) y supera los 900 mil relatos originales en más de 30 idiomas. Sólo en ese sitio, existen más de 346.000 relatos de **fanfiction** que se inscriben en el universo de Harry Potter.

En este contexto, el ejercicio de crear **fanfiction** dejó de verse como un pasatiempo de adolescentes o personas con problemas de socialización, para ser analizado sobre el fundamento de la transfuncionalidad, las nuevas prácticas de lectura y géneros muy próximos a la narrativa posmoderna como las sagas o series novelescas fantásticas. Pocos ignoran que la difusión de esta práctica pone en jaque los conceptos legales de autor y derechos de la propiedad intelectual además de nuevas formas de circulación cultural.”

Clarín. Buenos Aires, 05.10.2008, p. 50

Su producción recibe el nombre de *fanfiction* (en inglés, ficción creada por fanáticos) y se publica en Internet en diferentes formatos: como tradicionales textos de relatos, en video (*fanvids* o *fanfilms*) y hasta ilustrados con dibujos de artistas amateurs (*fanarts*) o bien mangas que son traducidos y subtítulos por los propios fans (*fansub*).

Todo este caudal de producción, espontáneo y altruista (no se comercializa ni se pide dinero) se expresa en portales, blogs y webs muy variadas, pero que tienen el denominador común de alojar esta creación colectiva y de ofrecer instrumentos para compartir dichas creaciones.



Socorro Estrada hace este análisis introductorio del tema¹:

“Cazadores de texto” o fans que “tunean” sus objetos de deseo, lo cierto es que, más allá de que se los considere “ladrones” de derechos de autor, fanáticos con exceso de tiempo libre o eslabones de una nueva forma de cultura participativa, existe una enorme cantidad de autores amateurs que crean nuevas historias a partir de los personajes de sus libros, series o películas favoritas, siguiendo o rompiendo con las líneas narrativas del universo inventado por los autores originales.

Los sitios en Internet que archivan estas obras son cada vez más numero-

sos. *FanFiction.net*, considerado el mayor archivo online de ficción escrita por fans y el más visitado entre quienes buscan fanfiction en la Red (con el 34,7% de las visitas que surgen a partir de Google), ya tiene más de 1.300.000 usuarios registrados (entre ellos medio millón de autores) y supera los 900 mil relatos originales en más de 30 idiomas. Sólo en ese sitio, existen más de 346.000 relatos de fanfiction que se inscriben en el universo de Harry Potter.

En este contexto, el ejercicio de crear fanfiction dejó de verse como un pasatiempo de adolescentes o personas con problemas de socialización, para ser analizado sobre el fundamento de la

transficcionalidad, las nuevas prácticas de lectura y géneros muy próximos a la narrativa posmoderna como las sagas o series novelescas fantásticas. Pocos ignoran que la difusión de esta práctica pone en jaque los conceptos legales de autor y derechos de la propiedad intelectual además de nuevas formas de circulación cultural.

Como género, la ficción creada por fans tiene importantes antecedentes. En 1614, Alonso Fernández de Avellaneda escribió el segundo tomo de Don Quijote de la Mancha adelantándose un año a la segunda parte escrita por Cervantes, y es sabido que Arthur Conan Doyle debió lidiar con algunas aventuras apócrifas de su famoso Sherlock Holmes.

Los diferentes investigadores coinciden en que el fenómeno, que venía creciendo exponencialmente desde la década del 60 a partir de los relatos inspirados en la serie de televisión “Viaje a las estrellas”, explotó gracias a Internet.

Basta un click para leer cómo Harry Potter y Hermione formalizan como la pareja que J.K. Rowling nunca concretó. Tampoco es difícil encontrar en la Red largos relatos donde los autores especulan con una relación amorosa entre Potter y su amigo Ron, o versiones del octavo libro que Rowling prometió no escribir. De hecho, Francisca Solar, una autora chilena que hoy tiene 22 años, se hizo famosa cuando era una adolescente por su versión paralela del sexto libro de la saga, que fue leída por más de 50 mil internautas y le valió un contrato con Random House Mondadori para sus futuras novelas. Aquella, apócrifa, no pudo ser llevada al papel porque uno de los elementos fundacionales de la fanfiction

es su condición de amateur y no comercial.

Es cierto, para algunas productoras audiovisuales, editoriales o algunos autores, la apropiación de sus personajes que hacen los autores de estos relatos violan sus derechos de propiedad intelectual.

Quienes defienden la fanfiction en particular —y el reino de los fans (fandom) en general— señalan que muchos reconocidos escritores han empleado personajes y universos procedentes de otros autores a lo largo de la historia. “La fanfiction es una forma en que la cultura repara el daño causado en un sistema donde los mitos contemporáneos son propiedad de corporaciones en lugar de pertenecer al pueblo”, sostiene Henry Jenkins, catedrático del Instituto de Tecnología de Massachusetts, experto en la materia y autor de uno de los primeros libros que se ocupó del fenómeno.

Varios autores han autorizado y fomentado estas ficciones, entre ellos J.K. Rowling, que en un comunicado dijo sentirse “halagada” por el deseo de los fanáticos de producir sus propias obras a partir de la saga, de manera amateur, aunque exigió que siempre se haga sin fines de lucro y sin contenido sexual explícito. Anne Rice, en cambio, autora de “Entrevista con un vampiro”, figura entre los mayores detractores de la fanfiction.

En la categoría de fanfilms “La Guerra de las Galaxias” es uno de los universos que mayor proliferación de materiales producidos por fans ha tenido. Incluso el proyecto “Star Wars revelations” en el que durante tres años, 200

personas vivieron en carne propia el universo de La Guerra de las Galaxias, contó con la aprobación de George Lucas, director y creador de la saga. Otra de las características de la fanfiction es que los propios fans teorizan sobre ella. La catalogan por género, hacen críticas, dan consejos e inician en su actividad a los novatos. Para orientar a los novatos, dividen sus producciones en categorías o subgéneros. Son slash cuando hay relaciones homosexuales; AU cuando coloca a los personajes en universos alternativos; lime y lemon si tienen contenido sexual explícito; y OOC (out of character) cuando el personaje principal tiene características de personalidad diferentes al original.

Con la dinámica propia de Internet, las respuestas a estas obras no se hacen esperar. Los lectores, que suelen ser también autores de fanfiction, publican sus propias críticas. Encumbran o denostan los nuevos productos, y hasta alimentan las obras originales influyendo cuando las tramas aún no están cerradas como en el caso de series de tvé o telenovelas.

Todo este caudal de producción, espontáneo y altruista (no se comercializa ni se pide dinero) se expresa en portales, blogs y webs muy variadas, pero que tienen el denominador común de alojar esta creación colectiva y de ofrecer instrumentos para compartir dichas creaciones. Y son autores jóvenes que, sin duda, “dialogan”, aunque sea por su cuenta, con referentes a menudo clásicos y de la cultura letrada en general, es decir, no sólo hay fanfics de *Harry Potter*, sino también de clásicos universales.

Nótese que el fenómeno es descrito a

menudo como un fenómeno *marginal*, es decir, no asimilado por el *canon* académico o escolar, ya que no son textos ni prácticas valoradas socialmente ni con reconocimiento en el mundo de la educación o la universidad, y, sin embargo, nos revela algo importante:

1. Que es una práctica orientada a la pasión por leer y (re)escribir determinados textos.

2. Que es una práctica colectiva, donde unos se apoyan en otros y se dan consejos (hay una figura que ejerce de “consejero”, el “*betareader*”, asesorando a los que mandan sus fanfics).

3. Que se aplica a diferentes lenguajes y formatos: textos de relatos, en video (*fanvids* o *fanmovies*) y hasta ilustrados con dibujos de artistas amateurs (*fanarts*).

Sin embargo, la difícil percepción del fenómeno empieza por su terminología, transcrita del inglés, y que crea el titular antes citado, que resulta chocante: “*Los fanáticos reescriben sus obras predilectas en la Red*”. En mi Tesis Doctoral² sobre las Sagas, preferí usar el término “*ficción-manía*” porque creo que se acerca más al concepto clásico del cual procede Fan.

La *ficción-manía*, pues, sería una *práctica popular al amparo de los nuevos modos de lectura y escritura y del contexto de la cibercultura*, y eso es lo que hace más opaca y difícil de asimilar, en un contexto en que la *cultura impresa clásica* ha impuesto el libro identificado con un autor como modo preferente de circulación de los textos.

Que, vista en su conjunto, la *ficción-manía* es una práctica emergente lo reve-

la el concepto equivalente, en la cultura japonesa, de “otaku”, un fan que consume de forma exacerbada manga y anime, tanto que se les ve como personas reclusas y obsesionadas por su afición, es decir, con connotaciones a veces negativas, que lo hacen muy cercana a lo que se ha llamado “cultura *friki*”, precisamente por su comportamiento singular. Por ejemplo, se disfrazan como sus personajes favoritos (*cosplay*). El fenómeno se está extendiendo con los videojuegos, pues los videojuegos son considerados hoy por muchos como extensiones argumentales de mangas y animes.

En Occidente, los fans o los equivalentes de estos productos leen manga, ven anime, juegan a videojuegos y organizan actos públicos relacionados con el manga en los cuales cantan en karaokes y se visten como sus personajes preferidos sin pensar en que haya alguien que les este juzgando, es decir, han pasado a una actitud activa y cada vez más consciente. En cambio, en Japón los *otaku* siguen siendo vistos de forma despectiva, a pesar de la importancia de la industria del *manga*.

3.- Las prácticas de fan fiction y la educación literaria: los textos “revisitados”.

Las prácticas de fan fiction, igual que los blogs o los juegos, son síntoma de esta nueva cultura participativa y de convergencia (Jenkins), pero que, en este caso, parten de esta nueva actitud del lector (pos)moderno de “revisitar” los textos que le sirven de referente (y que el mercado cuantifica como éxitos o best-sellers) para efectuar en él no sólo opera-

ciones de (re)interpretación sino, en su caso, de apropiación creativa, dando lugar a reescritura variadas y en distintos lenguajes. Por ejemplo, no sólo debemos prestar atención a los relatos que se “cuelgan” en fanfiction.net u otros portales por parte de estos fans, también hay otros géneros y lenguajes que en el fondo evidencian el mismo fenómeno.

Así, los posts o comentarios de fans acerca de un texto de éxito o que congrega un interés especial, son vertidos en multitud de herramientas, desde foros a otros muchos soportes. Ciertamente que esta nueva forma de “revisitar” estas obras, muchas de ellas ya clásicas, se hace desde unas “miradas” muy singulares, a menudo muy posmodernas, y en eso se parece a la apropiación que el urbanismo moderno trata de aplicar a los “centros históricos”: la secuencia temporal o de estilos no es, por ejemplo, lo que más preocupa, sino, al contrario, se fomenta la yuxtaposición o la fragmentación, que vienen a ser señas de esta hipermodernización. Lo mismo pasa, en lo literario trasladado a la ficción-manía, con muchas series novelescas o de origen mitológico, convertidas en objeto de culto como fanfics. Por no citar títulos de obras concretas como las de Tolkien o Lewis, piénsese simplemente en todos los ciclos mitológicos en torno a Hércules (y su *spin-off* Xena), vampiros, etc.

En todo caso, una práctica nueva de lectura/escritura, sensible a algunos de los aspectos positivos y negativos que venimos comentando. Por ejemplo, se desarrolla en un marco de lenguaje total y de “inter-medios” (Jenkins), que hace que el fan conozca la referencia de su universo en varios lenguajes y además

implica la reelaboración activa por parte de éste de elementos del universo preferido; sin embargo, en la parte negativa, el fan fiction también es proclive a crear mitomanías y prácticas compulsivas al margen de todo pensamiento crítico, y, sólo bajo este aspecto, se podría entender como una práctica “parasitaria”, tal como valoró Cervantes a su imitador Avellaneda.

Lo cierto es que esta práctica -tan contradictoria en su misma raíz- de la ficción-manía choca bastante con las preconcepciones de profesores, editores o escritores, pues es un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos. En cierto modo, al *fanfiction* se le puede considerar un nuevo género, aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los ámbitos académicos y culturales establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policíaco, hoy son plenamente admitidos.

Por todo eso, los textos de fan fiction son hoy en realidad “**antitextos**”, textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “canon”; es una poética singular donde la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo imaginario de que se trate, es más importante que todo, y eso repercute en una escritura nueva, que reescribe esos mundos ficcionales en claves nuevas.

Así que no es sólo una práctica de recepción sin más, no es como una lectura escolar, por ejemplo. Tiene más que ver

con la cultura de la convergencia y de la participación de que habla Jenkins, donde la apropiación y la interpretación cultural adquieren la misma entidad que la producción. Eso lo vemos todos los días: las series de TV sobre Hércules y otros mitos, ¿no son acaso variaciones sobre un mismo universo narrativo?, y sin embargo nadie se escandaliza de que las “firme” alguien como autor. La diferencia suele estar en que el autor de fanfic no se plantea nada de esto, no pretende ganar dinero. Además, la llamada cultura posmoderna es también eso, hibridación y reciclaje de una tradición.

La calidad de estos textos es tan variable como la que se puede apreciar en un concurso de novelas; algunos son sobresalientes, otros mediocres, y algunos muy malos. El paso de estos textos de Internet al papel ya se está dando, al menos en España, conozco algunos casos, y a veces, las propias editoriales rastrean nuevos talentos entre estos escritores de fanfics. Ocurre lo mismo que con los blogs: hay numerosos blogs que han saltado a la letra impresa en forma de ensayos, diarios, etc. Lo cual demuestra dos cosas: la convergencia de los viejos y los nuevos medios, mucho más relacionados de lo que se piensa, y que la cultura digital no va contra la cultura escrita, en el sentido clásico de que habla Chartier, sino que, como en estos casos, la potencia o actualiza.

En cuanto a relatos *fanfiction* de calidad, son tantos y de temas tan variados que exponer uno solo aquí sería una elección, además de ardua, injusta para todos los demás. Los parámetros de calidad del género del fanfiction son más abiertos que los de la literatura conven-

cional, ya que no tienen que superponerse a un concepto de comercialización. En este caso estamos hablando de la literatura por amor a la literatura, y por amor a la obra a la que se rinde homenaje. Por tanto, priman criterios estéticos y sensoriales (que se sepa “engancharse” al público), además de una adecuación al universo ficticio y/o a los personajes que se pretende reflejar.

Los propios fans hablan del *fanfiction*, analizándolo como género, en blogs, páginas personales, foros... crean mecanismos para interactuar y ayudarse entre sí, y también para comentar y criticar sus obras en el más puro estilo de crítico literario. Existen, por tanto, foros donde se señalan los errores de fanfics que consideran de poca calidad; y también foros donde los lectores pueden votar por los fanfics que consideran buenos.

La *cultura del papel* es el entorno tradicional de las editoriales y las librerías, pero poco a poco se irá viendo que la red y sus nuevas prácticas y escenarios de lectura y escritura también pueden ayudar a difundir y a vender, son nuevas relaciones que hay que explorar. Sea como sea, no debe pensarse que los jóvenes sean siempre sumisos al mercado, de hecho el fan fiction surgió desde Star Trek precisamente porque el mercado no les daba todo aquello que necesitaban. La apariencia es que son dóciles a los lanzamientos del mercado, pero la realidad es que estas prácticas culturales emergen, como decimos, porque hay una ruptura generacional evidente, los jóvenes hoy pasan más tiempo ante el ordenador que ante la TV o ante un libro, pero ellos han reinventado su uso, como se ve con las herramientas de la web 2.0.

Que la cultura impresa ocupa una parte pequeña de esta “dieta” no es el problema, no es un problema de cantidad o número de libros que leen; el problema es que el estudiante domine todos estos nuevos alfabetismos para ser un lector competente e informado, que forme criterio propio de adónde navegar y por qué.

La escuela no puede anclarse en el pasado, tiene que ayudarles a formar estos mapas mentales, a ayudarle con estos itinerarios que ya no son sólo de un libro a otro libro, sino de un lenguaje a otro, o de un soporte a otro. Por ejemplo, el educador puede ayudar a visibilizar estas prácticas, porque, como argumentan Barton y Hamilton, *en la cultura escrita actual hay prácticas más dominantes, visibles e influyentes que otras*, pero sólo más bien por “decisiones de poder” que por la calidad intrínseca de estas producciones. Lo positivo de la ficción-manía es el entusiasmo, la entrega desinteresada, la socialización horizontal, y todo ello son factores positivos y de resistencia frente a una cultura bastante deshumanizada. Como dice el filósofo P. Sloterdijk, ya no quedan más que utopías individuales, así que los cientos de mundos imaginarios con que se identifican estos “locos de la escritura” son otras tantas vías para conseguir, como dice R. Aparicio, inventar otros mundos a fin de comprender el nuestro.

En todo caso, de este fenómeno se hacen interpretaciones muy sesgadas. Una de ellas es la de identificador el aficionado al fan fiction con un perfil de joven “friki”, con todas las connotaciones negativas de la adolescencia, inestabilidad, confusión, sentimentalismo, in-

madurez... Se generaliza, asimismo, dando el predominio del mundo de la escritura en fan fiction al sexo femenino y a una edad juvenil, por lo que el perfil tipo (aunque no exclusivo), podría corresponder a una chica adolescente, soñadora... Sin embargo, los únicos datos ciertos que sabemos nos los dan los portales dedicados a éstos, como fanfiction.net, con sus números de visitas y otros datos, y los hábitos parecen coincidir con los de los jóvenes internautas.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que la identidad virtual no es precisamente un dato fiable, como todo el mundo sabe, se puede crear y se crean avatares, de modo que tras el *nick* de una aparente jovencita romántica, puede hallarse en realidad un hombre maduro y su “alter ego”. Además, los chicos no suelen confesar que escriben este tipo de cosas por razones que todos conocemos, empezando porque la libre expresión de los sentimientos es algo mucho más reprimido en el estereotipo del varón. Por eso la investigación debe combinar varios métodos a fin de indagar una realidad que es más compleja de lo que parece.

También hay diferencias según los subgéneros del fan fiction, que son muy distintos, al igual que ocurre con la literatura convencional. Ciertas obras ficticias que sirven de fuente de inspiración (denominadas fandoms por los aficionados a este arte), atraen a más chicas o más chicos dependiendo de su materia. Así, por ejemplo, en los fanfics basados en videojuegos hay una proporción mayor de chicos escritores que, por ejemplo, en los fanfics basados en novelas, series de TV... La temática del fanfic en sí también influye. Los chicos se incli-

nan por escribir fanfics de acción, y las chicas suelen tratar géneros como el romántico o el dramático, aunque no siempre. El sesgo de edad se manifiesta más ya en la complejidad del relato que en el tema en sí, ya que hay subgéneros, como el romántico, que son preferidos por todas las edades.

De todas formas, y como siempre se dice, no es conveniente ni correcto generalizar. Volviendo a la idea del fan fiction como un género más, podemos decir que, cada escritor y cada lector constituyen un mundo. Podemos encontrar muy fácilmente escritores de poca edad con un dominio del discurso narrativo superior al de gente más madura, chicas que prefieran el terror y chicos que prefieran el romance (por poner un ejemplo); personas ya maduras, casadas y con hijos, que encuentren en el fan fiction una manera de expresarse, etc. En pocas palabras: “hay de todo”.

Lo único cierto, por tanto, es que los autores de fan fiction se comportan de forma altruista, exponen sus creaciones sin ninguna limitación, se dejan aconsejar por sus “iguales” y conforman redes que se ayudan entre sí; se mueven, pues, por factores emocionales o profesionales, más que por afán de conocimiento, status profesional o deseo de ganar dinero. Ni siquiera la palabra literatura y sus terminologías profesionales aparecen con frecuencia, los que escriben fanfics no se preocupan del academicismo literario, pese a que su conducta se parece mucho, a veces, a la del escritor novel y ya hemos visto que, en algunas ocasiones, se ha producido el salto del fanfic al libro impreso.

4. Conclusiones.

Enumeremos algunas conclusiones sobre estas nuevas prácticas de lectura y escritura que subyacen a la ficción-manía:

1. Los grupos de fans que practican el Fan Fiction eligen un universo de ficción con unas características determinadas (universo alternativo o *paracosmos*) y hacen reescrituras del mismo en sus diversas modalidades (libro, TV, cine, manga...).

2. Funcionan y se regulan como una *comunidad de práctica* (Wenger), es decir, no es una comunidad escolar, científica o literaria sino grupos sociales horizontales (“grupo de iguales”), de edad juvenil y procedencia amplia, especializados en unas prácticas concretas que entroncan en una cultura de la participación (por ejemplo, todos pueden interactuar, mandar posts, etc.), que fomentan una lectura y escritura colaborativas.

3. *Ostensión* como rasgo de predisposición de las sagas, esto es, presentan historias que se prestan a ser “jugadas”, es decir, representadas, visualizadas, recontadas, exploradas, dramatizadas, reproducidas, por parte de un receptor que las hace suyas, que se las apropia y las lleva a su propio contexto, usándola para otro fin distinto del que en su día se planteó el texto y/o el autor, por ejemplo, para conferir una identidad a las personas/grupo que la recrea

4. *Marginalidad*, contraposición entre el ámbito privado y el social. La ficción-manía se engloba en los nuevos modos de lectura, en las prácticas de lectura “vernáculos” o privadas, en contraposición a las “dominantes” (*canon*). Se

presentan, por tanto, como lecturas alternativas al canon que la escuela, la Academia o las instituciones avalan. En todo caso, se presentan a menudo como repertorios contrapuestos donde una conexión evidente entre consumo de sagas, prácticas de *Fanfic* y tiempo libre. Por tanto, se presenta también como una oportunidad de ocio saludable y de alfabetización inclusiva.

5. La *pertenencia al grupo de Fan Fiction confiere identidad*, siendo la saga su icono o símbolo de referencia. No buscan la literatura o la escritura como fin, su propósito es divertirse e interactuar, pero en sus predilecciones y reescrituras marcan su identidad.

6. *Convergencia de los Medios, Cibercultura y Multimodalidad*: fusión de lenguajes (por ejemplo, firman textos con fotos), los usuarios mezclan o pasan de un formato a otro, a diferencia del lector convencional o clásico. Esta hibridación da paso a una *alfabetización múltiple* (pero niveles desiguales en alfabetización literaria y alfabetización en TIC) Los grupos de fans tienen referentes culturales más o menos impuestos, que le han proporcionado la escuela o la universidad, pero se sienten más cómodos en la Red, donde indagan por motivaciones propias.

7. *Tendencia al texto serial y no lineal*: los fans recrean o componen capítulos, partes, etc. (como en la literatura folletinesca) que luego van modificando según el feed-back conseguido. También hay una lectura “a saltos”, con incursiones en partes determinadas o elaboración de *precuelas* o *secuelas*.

8. Ramificación de audiencias y

Rating. Hay gran cantidad de sagas y de fanfics, de todo tipo, y con todo tipo de intenciones. Los portales han ideado procedimientos de escalonamiento (por edades y temas) de estos textos para orientar a los usuarios. Esta *fragmentación* de públicos supone una dificultad para la alfabetización crítica. Es decir, multiplicación de textos sin criterios ni parámetros de calidad o de sistematización. Si bien las sagas se apartan del canon clásico de las literaturas, a su vez cada saga tiende a elaborar un texto canónico que es refutado o puesto en cuestión por numerosas desviaciones del mismo (*slash*).

9. Las sagas son una *f fuente de consumo* ideal para el *público juvenil*. Las Sagas atraen porque conforman universos autoconsistentes y compartidos donde el fan puede participar, seleccionando, recreando, etc.

10. Estrategias de subversión de los modelos clásicos. Las sagas y la Ficción Manía se acomodan bien a una elaboración alternativa (subversiva) y posmoderna de los referentes o modelos. Entre estas estrategias, estarían la ironía o parodia, el pastiche, el collage...

11. Los temas que más atraen en las sagas son los de Fantasía épica, seguidos de cerca por otros temas, como el terror, la ciencia ficción, etc. Los géneros y formatos preferidos de los FF están ramificados por segmentos de público y por su conocimiento de las herramientas de Internet.

12. La ficción-manía es una nueva práctica de lectura y escritura en medios electrónicos, que sin embargo se relaciona con la cultura escrita y literaria en particular, así como con la mitología y el

folklore. Todo ello está volcado dentro de los nuevos lenguajes que promueven las TIC y de la cultura de la participación que generan las nuevas redes.

13. Las sagas tienen alcance universal porque son actualización de mitos y patrones procedentes del folklore y la literatura, como por ejemplo las sagas artúricas.

14. En las sagas y en la ficción-manía no podemos dejar de lado los fenómenos emocionales: hay hiperlectores e hiperescritores que llegan incluso a ser compulsivos. La clave inicial está en el impulso, la motivación, y no tanto en el talento o la inteligencia. Luego intervienen otras necesidades, insospechadas para el individuo, que se canalizan por la escritura creativa, tales como necesidades emocionales (ser alabado, o identificarse con alguien), intelectuales (conocer) o sociales (ascender).

15. De todo esto se deduce un *patrón didáctico claro*. Primero, alentar la alfabetización emocional hacia la literatura, ésta debe preceder o bien acompañar a las estrategias cognitivas.

En las últimas décadas se han producido tres fenómenos concurrentes en el acercamiento entre los medios de comunicación y la literatura:

a) El éxito del género de las "sagas fantásticas" a través del cine, los libros y la televisión, a partir especialmente de Tolkien y "El señor de los anillos". Ello ha significado la revitalización de la "narración serial", que si bien tiene precedente literarios en la literatura por entregas o los folletines del siglo XIX, ahora cobra una mayor dimensión al introducir, a imitación del cine y la tele-

visión, desarrollos mayores, con “pre-cuelas”, “secuelas”... De este modo, la narración se hace “elástica”, maleable, y los productores pueden acortar o alargar una serie según el éxito de la misma.

b) El auge, en paralelo, de Internet y de su lenguaje hipertextual, lo cual ha familiarizado al público con hiperficciones y ha generado fenómenos de (re) escritura libre y colaborativa, posibilitando así una nuevas formas narrativas y de participación.

c) La revitalización del papel activo del lector, gracias a una mayor toma de conciencia del mismo y a los nuevos fenómenos de la sociedad de la información que ha impulsado una “cultura de la participación” (Jenkins | Internet. En un fenómeno de retorno o feed-back, ciertos lectores han constituido grupos de seguidores, foros, comunidades digitales etc., que llegan a recrear las historias al margen del circuito comercial (fan fiction) o bien celebran convenciones, clubes, etc. Star Trek, Tolkien, Star War, Harry Potter, o los éxitos actuales de Laura Gallego, entre otros, son buenos ejemplos de todo ello.

En definitiva, conocer estos textos y sus creadores tal vez no nos sirva del todo para explicar del todo el talento de los escritores del pasado, pero sin duda sí nos ayudará a descubrir cómo fomentar los talentos de los escritores del futuro, que son los que vivirán en los nuevos escenarios culturales y los que de verdad pueden resistirse, desde su propia creatividad, ironía u otras forma de tratamiento, a todo lo que el mercado trata de imponer. *La escuela tiene que entender que el blog, el fanfic o el videojuego son síntomas de esta nueva cultura de la par-*

ticipación (Jenkins), y que puede y debe utilizarlos en provecho de la promoción de la propia educación literaria y, en última instancia, de las personas y de su libertad, en la medida en que estos “artefactos culturales” –desde un libro a un videojuego o una serie de TV- nos ayuden a promover las competencias básicas.

Por tanto, a la luz de todo lo que está sucediendo, la educación literaria no se puede entender sólo como la formación de una competencia lingüística o comunicativa, sino que adquiere su plena significación cuando se la relaciona con las otras competencias, como la competencia social, cultural y artística. De hecho, el cruce de lenguajes al que hoy asistimos nos lleva a una dimensión antes más bien rara: la necesidad de aproximación la educación literaria y la estética (artística, musical, etc.) para abordarlas como un todo, pero no sólo por principios teóricos, más o menos discutibles siempre, sino porque es justamente el modo en que el consumidor actual se acerca a la ficción, pasando de un lenguaje a otro y haciendo interacciones que son significativas (es lo que veremos más adelante al hablar de la *transmedialidad*).

Y también es aquí donde aparece precisamente el mundo del *fan*, que es, ante todo, una práctica socializada de la lectura y la escritura, pero bajo este nuevo prisma. Baste decir, ahora, que el lector se nos describía tradicionalmente como el otro pilar del proceso de comprensión, como una figura solitaria (como correspondía al modelo de lectura silenciosa) y más bien pasiva en el que se depositaba todo lo que el texto o el escritor le querían aportar.

Referencias bibliográficas.

- BRINGUÉ, X. y SÁNCHEZ BLANCO, C. “Los niños y sus pantallas: ¿quién será capaz de mediar?”. En XX Congreso Internacional de Comunicación. Universidad de Navarra, 2005.
- BRINGUÉS, F. y SÁDABA, R. *Generaciones interactivas*, Ariel- Fundación Telefónica, 2008.
- FOUCAULT, M. *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets, 1999
- HOLLAND, D. y QUINN, N. (eds.) *Cultural Models in Language and Thought*. Cambridge. Cambridge: University Press, 1987
- LINDBLAD, S. y POPKEWITZ, T. S. (eds.) *Education Governance and Social Integration and Exclusion: National Cases of Educational Systems and Recent Reforms*. Uppsala University, Department of Education (Uppsala Reports on Education 34), 1999.
- LINDBLAD, S. y POPKEWITZ, T. S. (eds.) *Public discourses on education governance and social integration and exclusion: Analyses of policy texts in European contexts*. Uppsala University, Department of Education (Uppsala Reports on Education 36), 2000.
- LUZÓN TRUJILLO, A. y TORRES SÁNCHEZ, M. “Las lógicas de cambio reformista en la escuela democrática desde el discurso de los docentes”. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, 2006, vol. 10, n. 2
- MARTOS GARCÍA, A. *Introducción al mundo de las Sagas*, Universidad de Extremadura. 2009.
- VERDÚ, V. *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona: Anagrama, 2003.

Notas.

¹ Socorro Estrada. **Los fanáticos reescriben sus obras predilectas en la Red**. *Clarín*. Buenos Aires, 05.10.2008, p. 50

² Véase mi Tesis Doctoral, *Las Sagas Fantásticas Modernas y la Ficción-Manía: Lenguajes Literarios, Plásticos, Multimediales y sus Repercusiones Didácticas* (Universidad de Extremadura, 2008, inéd), donde propuse “Ficción-manía” en lugar del anglicismo, por los argumentos esgrimidos, a saber, “fan” no es una palabra inglesa sino castellana de raíz latina y “Fan” es una contracción de “fanaticus” (el que cuidaba un lugar sagrado), y tiene un origen religioso (de “fanum”, templo, de donde viene “pro-fano”). Recogida parcialmente en el libro “*Introducción al mundo de las Sagas*”, Universidad de Extremadura, 2008.