

Sagas y *fan fiction*, escritura literaria y cultura juvenil*

Alberto E. Martos García
Universidad de Extremadura

Presentación

El análisis de las Sagas como género ya había sido objeto de atención por parte de investigadores como la francesa Anne Besson (2004) o el canadiense R. Saint-Gelais (1999). Menos suerte ha tenido el estudio del *fan fiction* (que nosotros hemos preferido denominar *ficción-manía*¹), circunscrito más bien a estudios de índole sociológica o de estudio de los *media*, realizados casi todos dentro de la literatura crítica anglosajona². Lo cierto es que ambos fenómenos están muy interconectados, pues los lectores de sagas son los que más hacen *fanfics*, y ambos se hallan vinculados a la temática más amplia de la relación entre literaturas populares y cultura mediática, tal como lo ha referido el citado profesor R. Saint-Gelais.

Sin duda, las sagas fantásticas se han convertido ya en un ingente *corpus* de obras de ficción que acaparan listas de obras más vendidas y arrastran a un público muy heterogéneo y variado. Dado que su consumo es sobre todo por un público juvenil, es una práctica que evidencia nuevas

¹ Hemos propuesto *Ficción-manía* en lugar del anglicismo, pues no se olvide que “fan” no es una palabra inglesa sino castellana de raíz latina, “Fan” es una contracción de “fanaticus” (el que cuidaba un lugar sagrado), y tiene un origen religioso (de “fanum”, templo, de donde viene “profano”), a fin de resaltar dos hechos: que no es una palabra de origen inglesa sino latina y que tiene un origen ancestral religioso, y, por tanto, no es una simple moda que pueda “achacarse” a adolescentes entusiasmadas con un cantante, y ni siquiera a sus primeros cultivadores, en concreto, los seguidores de la saga “Star Trek”.

² Uno de los ejemplos más recientes es el caso de Rebecca W. Black. (2008). *Adolescents and Online Fan Fiction (New Literacies and Digital Epistemologies)*. New York: Peter Lang

* Tesis *Las Sagas fantásticas modernas y la ficción-manía: lenguajes literarios, plásticos, multimediales y sus repercusiones didácticas*, leída en la Facultad de Educación de la Universidad de Extremadura el 11/XII/2008. Su tribunal estuvo constituido por los Drs. Amando López Valero (presidente), Gabriel Núñez, Mar Campos, Antonio Gómez Yebra y Manuel Vizuete, y obtuvo la calificación de sobresaliente *cum laude por unanimidad*.

formas de cultura on line, sobre todo, agregada al cultivo de la ficción-manía. El éxito de estas manifestaciones ha desbordado los conceptos clásicos de *autor*, *género* o *libro* para situarnos en otras perspectivas más amplias, tales como la *narración serial* o la *escritura alógrafa* y, más allá de lo literario, la multiplicación de estas ficciones en formatos tan diferentes como el cómic, la televisión, el cine o los juegos de estrategia (Saint-Gellais 1999) o el entretenimiento “trans-medios” (Jenkins 2006)

Otro aspecto muy importante de este fenómeno es su posición respecto al *canon*, pues son obras y prácticas asociadas de algún modo a la *paraliteratura* o la “marginalidad” artística. Aparentemente, los textos de *fan fiction* se presentan como “antitextos” (Lotman), es decir, textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “canon”; forman parte de una poética singular donde la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo de ficción en cuestión, es más importante que todo, y eso repercute en una escritura nueva, que reescribe esos mundos ficcionales en claves nuevas, a lo cual hay que añadir las singularidades de la escritura electrónica.

De todos modos, ese “etiquetado” de paraliteratura es un concepto cada vez más superado, pues ni las características del género ni todo el entorno mediático explican de forma satisfactoria el “boom” producido en torno a este fenómeno, como es el hecho de que la página web más internacional que alberga estos relatos (*fanfiction.net*) sea una de las páginas más visitadas de todo Internet, a nivel mundial, y que contenga decenas de miles de textos, suscitados por la recreación de obras de ficción de éxito, por parte de personas entusiastas, y que, como veremos, funcionan normalmente en red. Paralelamente, la escritura de sagas se ha disparado como fenómeno editorial, no sólo a raíz de los grandes éxitos derivados de “El Señor de los Anillos” y otros, sino como fenómeno que involucra intertextos más amplios, la mitología, la tradición de literatura fantástica, la literatura propiamente juvenil, etc.

Planteamiento y antecedentes de la Investigación

La Tesis ha abordado de forma sistemática el estudio de las sagas fantásticas desde un marco no sólo literario sino transficcional, más allá de su etiquetado como obras “palaliterarias” o de escaso valor artístico. Su hipótesis central es que su auge o éxito actual estaría relacionado con las nuevas prácticas culturales de la lectura y la escritura on line, y también en función de su relación con géneros muy próximos a la narrativa posmoderna, como son las narraciones seriales, fantásticas o no.

En relación con los antecedentes y la literatura crítica, las sagas van unidas al estudio de la *lectura multimedial* y de la *transficcionalidad*, especialmente estudiada por la escuela de Laval de la Universidad de Québec. Ciertamente, la lectura se ha asociado tradicionalmente al mundo de la imprenta. Sin embargo, hoy debemos entender el mundo de la lectura como un sistema complejo, con diferentes sectores o dominios en

interacción: *creación* (escritores), *productivos-distributivos* (industria del libro y de otros materiales de lectura), *educativos* (en sentido amplio), *clasificadores* (documentación, bibliotecas) y consumidores (lectores). Cada uno de estos dominios cumple una función básica dentro del macrosistema, y es cierto que su peso relativo en el engranaje determina o consolida tendencias (v.gr. el consumo de *best-sellers*). Es verdad, por ejemplo, que el fenómeno del fan fiction se sitúa del lado del eje *creación-consumo-creación* y, aparentemente, al margen de los sectores académico y educativo.

Sea como sea, en este nuevo marco comunicativo, las sagas fantásticas, que son *conjuntos* a menudo *transficcional*es e integradores de distintos lenguajes, se convierten en exponentes de las *nuevas prácticas culturales*, es decir, de las tendencias de la lectura y la escritura en medios electrónicos, incluyendo la diversificación y apropiación de diferentes “modas” y herramientas comunicativas, propias de la cibercultura, por ejemplo, de la llamada Web 2.0. En todo caso, el papel central está ya del lado del lector o receptor en estos procesos.

En esta aproximación, asumimos las tesis (Martos Núñez 2006:74) de que las series y la narración no lineal son inherentes a estas nuevas formas narrativas, las cuales, a partir de un tronco inicial desarrollan lo que ya se ha descrito como múltiples *itinerarios narrativos* (Bremond 1966: 87-110), en este caso, sobre la base del marco común de un espacio (geografía), un tiempo (cronología) y/o un repertorio de personajes, razas, etc. Así pues, existe un *patrón de sagas* que, más allá de las singularidades de cada género, que se reconoce en ciertas pautas comunes, como la creación de *mundos autoconsistentes*, si acudimos a la narratología, o de *paracosmos*, si la referencia es la psicología de la fantasía.

En este punto, no podemos olvidar que las sagas y la ficción-manía suponen discursos que se abren a otras formas de expresión, desde las más vinculadas tradicionalmente a la literatura, como la ilustración o el cine, a nuevos lenguajes y formatos, como la animación, el vídeo o los juegos de rol, donde además aparece una dimensión propia del teatro, la ostensión, la historia no es sólo contada sino “jugada”, representada, gestualizada. En efecto, las páginas de fan fiction sólo dan los libros como una opción más entre otras, televisión, cine, anime, etc.

Incluso en los libros, la importancia de lo que Jenkins ha llamado convergencia de los medios, se aprecia en la importante función de los *paratexto*, no sólo en las portadas en estos libros, sino a través de elementos recurrentes tales como la incorporación de mapas, croquis, árboles genealógicos... y que se expande en libros de acompañamiento, enciclopedias, etc. que tienen como misión la del describir para el fan ese “mundo completo” que es el universo de ficción, es decir, es una especie de catálogo de sus personajes, escenarios, cronología, etc. pero con una introducción activa del discurso audiovisual y, cada vez más, de las aportaciones digitales.

Ello permite hablar no sólo de un *lector masificado* sino de una nueva clase de *lector más activo*, mucho más diversificado en sus gustos,

y que además no tiene una visión compartimentada de las artes, sino que puede pasar de la lectura de un libro al visionado de una película o a jugar en una consola algún juego estratégico, y en todos ellos, de algún modo, puede haber muestras de la saga preferida, como está ocurriendo con “El Señor de los Anillos” y tantos otros. Al personalizar sus gustos llega a ámbitos como el *fan fiction* y el *fandom*, un mundo en cierto modo de “mitomaniacos”, que se identifican de forma especial con determinadas sagas y que “pueblan” este mundo de ficción casi con la misma «...intensidad que Alonso Quijano “habitaba” las novelas de caballerías»; un mundo en que llegan a convertirse en “supporters” o fans de esos universos de ficción, ya sean libros, películas, etc, visualizándolo en forma de convenciones, vestuarios, objetos de todo tipo (“merchandising”), y, en lo que más nos importa a nosotros, reescribiendo textos que son a la vez homenajes y continuaciones de dichas sagas.

Así pues, lejos de ser un simple tema de moda o un simple fenómeno comercial, las sagas no son una manifestación de una mente divagante o centrada en excentricidades ni, *fortiori*, de una literatura de menor calidad; la génesis de estos mundos es lo que acerca este género a la literatura juvenil, pues suponen sin duda una especie de entrenamiento o equipamiento cognitivo de primer orden para el joven, y, por lo mismo, una fuente de placer para el adulto. Por otro lado, la amalgama de lenguajes y medios en que se expresa la saga tiene también una vertiente positiva. El lenguaje sincrético de las sagas, el apoyo en diferentes códigos y formatos (por ejemplo, el conocimiento previo de un personaje, como *Conan*, a través de sus versiones en cómic o cine) es un ejemplo de lo que puede aportar la fantasía a la promoción de la educación estética y literaria, tomadas como un conjunto, y en relación con las alfabetizaciones hoy importantes, que no es sólo la alfabetización básica sino la informacional y digital.

En cuanto a la metodología, en primer lugar, se ha realizado un esfuerzo de conceptualización, a fin de delimitar un aparato crítico multidisciplinar que, partiendo de distintas categorías de análisis y perspectivas, estableciese las cuestiones más relevantes. En especial, ha sido importante la acotación del concepto de saga desde distintos paradigmas y enfoques, reuniendo de forma ecléctica las caracterizaciones y descripciones a fin de caracterizar el género. En realidad, la saga, en su perspectiva diacrónica de relato épico especialmente vinculado a las literaturas nórdicas, se diferencia de la saga fantástica moderna, mucho más orientada a la creación de mundos imaginarios propios, y con influencia de las tradiciones literarias y mediáticas más recientes, desde la fantasía épica o el relato gótico al ciberpunk. En otras palabras, las sagas y los fanfics son “artefactos” propios de las nuevas formas de lectura y escritura, y tienen una gran potencialidad para la promoción de la educación literaria.

A continuación, se ha aplicado una metodología para verificar estas hipótesis básicas en función de encuestas y entrevistas a los distintos públicos implicados y en relación con una muestra previa de sagas, obtenidas de los títulos más conocidos a nivel del mercado. En este aspecto,

lo que importa no es sólo la relación entre las sagas y la escritura libre, o entre la práctica del *fan fiction*, la lectura multimedial y las diversas relaciones que se generan dentro de un conjunto transficcional configurado (pensemos que una saga como *El Señor de los Anillos* ha expandido su universo de ficción al cine, juegos, cómic, etc.) sino el papel estratégico del lector/receptor, que es quien elige la saga “objeto de culto”, por llamarlo así, y la imita o recrea en formatos y lenguajes distintos, normalmente actuando en red y en foros donde aparecen unos roles nuevos.

Por ejemplo, la escritura colaborativa o la revisión entre “iguales” (el *beta reader* de estas páginas web) añade una dimensión de gran interés para la educación literaria, ya que son foros o plataformas gestionadas o donde participan directamente estos jóvenes, y, en esa medida son ejemplo de lo que Cassany (2006) llama *prácticas vernáculas*.

Resultados y prospectiva de la investigación

Los perfiles arrojados tanto de los instrumentos cuantitativos (muestras de jóvenes de un entorno urbano) como cualitativos (entrevistas a escritores y profesionales relacionados con estos géneros y prácticas) evidencian un fenómeno claro: la emergencia de la literatura de imaginación, esto es, el interés generalizado hacia alguno(s) de esto(s) (sub)género(s) de sagas, bien sea la fantasía épica, el terror, etc. En esa medida, coinciden con las diferentes encuestas que el Ministerio de Cultura o los editores han lanzado en estos años sobre las preferencias de los lectores juveniles. En paralelo con lo que impulsa la propia cultura digital, la fragmentación de audiencias se observa especialmente en la ramificación de públicos en relación con sagas y modalidades de fan-fiction concretas, lo cual se observa también, en efecto, en el mundo de los blogs, los (video)juegos o las redes, que cada vez son más temáticas.

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 esta 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 operaciones 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 *post* o comentarios de fans acerca de un texto de éxito o que incita un interés especial, son vertidos en multitud de herramientas, desde foros a otras muchas herramientas de la llamada web 2.0.

Cierto que esta nueva forma de *revisitar* las obras digamos “glosadas”, muchas de ellas ya clásicas (desde el Quijote a Peter Pan), se hace desde unas “miradas” muy singulares, a menudo muy pragmáticas, pues los jóvenes usan estos textos para relacionarse, crear una identidad virtual en

la red u otros fines, que no son los estrictamente estéticos. 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, y por eso lo hemos tratado de conectar con la narrativa posmoderna, de hecho, el cultivo de sagas y los fanfics son un ejemplo de la dinámica entre fragmentos y la integración entre conjuntos textuales mayores, pues el fan siempre tiene una percepción de lo que es la versión canónica de la saga, dentro de la cual quiere insertar su aportación. Los umbrales, pues, entre escritor, creador y lector se difuminan, son auténticos “escrilectores”.

Por todo ello, cabe decir que la ficción-manía no es

...una práctica de recepción sin más, no es como una recreación escolar a partir de un modelo, por ejemplo. Tiene más que ver con la cultura de la convergencia y de la participación descrita por Jenkins, donde la apropiación y la interpretación cultural adquieren la misma entidad que la producción. Con todo, el autor de un fanfic no se plantea del mismo modo si es autor, imitador o creador, por ejemplo, no pretende ganar dinero o reconocimiento social como escritor. Por eso recurre a la hibridación y reciclaje de distintos materiales fabulísticos de forma natural, y si los toma, no lo hace como un plagiaro sino más bien como un admirador o continuador.

Por otro lado, también se observa en las encuestas y entrevistas el divorcio de estos fans –tan entusiastas en la lectura y escritura de sus obras de referencia– con la cultura letrada clásica, es decir, no es sólo que el mundo de Internet y el mundo de la cultura escrita impresa vayan alejándose uno de otro, como los continentes, sino que el perfil de los jóvenes aumentan esta sensación, pues son generaciones digitales, interactivos y con un menú de opciones de ocio en las que el libro, en el sentido clásico, sólo ocupa un espacio menor.

Sin embargo, entre lo que R. Chartier llama las “lecturas salvajes” que se generan en la red por parte de un lector desinformado, y la necesidad de fomentar la “cultura” y las “prácticas letradas”, las sagas y la ficción-manía pueden jugar un *papel de puente*, si se cumplen algunos requisitos, que vienen a constituir la prospectiva de esta investigación:

- *Investigaciones sobre el género de las sagas y las prácticas de ficción-manía.* Mayor visibilidad e interés hacia estos fenómenos, desembarazándonos de los prejuicios de marginalidad que vienen arrastrando, tanto desde la sociología clásica de la literatura, que los arrinconaba como “paraliteratura” hasta el desinterés de las áreas educativas por todo lo que sucede más allá del marco de las aulas y el aprendizaje, y esto parece cumplirse especialmente hacia estas nuevas manifestaciones culturales juveniles.

- *Formación de formadores y de usuarios.* Hace falta, en efecto, una formación de mediadores, instruidos en estas temáticas y capaces de dominar todos los ámbitos involucrados en estos fenómenos, a saber, la cultura folklórica o popular (v.gr. la mitología como hipotexto), la tradición literaria y la cibercultura. Por ejemplo, cabe citar el curso on line sobre Sagas que se imparte en el CEPLI de la Universidad de Castilla La Mancha, desde 2008.
- *Proyectos de innovación en los ámbitos educativo, cultural y juvenil.* La receptividad debe empezar por la escuela, que puede usar estas manifestaciones como recursos para fomentar la *diversidad* y la *inclusión*, dado que las sagas y los fanfics son por esencial multiculturales y se prestan a la expresión de toda clase de personas y grupos. Teniendo muy en cuenta que la escuela ya no es el único agente de alfabetización, y que urge considerar como núcleos no menos activos la familia, el entorno del barrio o la ciudad y, por qué no, el propio ciberespacio (donde los jóvenes se han aposentado y donde parecen sentirse cómodos y, en algunos casos, creativos), también urge que los centros culturales y/o juveniles introduzcan estos contenidos y prácticas como formas de educación en un ocio saludable centrado en la lectura y la escritura, y con dos prioridades complementarias: el desarrollo de la imaginación y el propiciar el pensamiento crítico.

En consecuencia, la relación entre adolescentes, fan fiction y sagas es un tema de indudable interés para la educación lingüística y literaria. La documentación examinada ilustra cómo los caminos por lo que ésta se vehicula en contextos formales, como la escuela o la biblioteca, son “distintos y distantes” de los que el joven practica en estas otras vías, por ejemplo, la dinámica de las comunidades de práctica, los blogs, las redes temáticas... es diferente a la que prevalece en los contextos escolares, si bien tampoco deben ignorarse las aproximaciones que se están llevando a cabo, en particular, experiencias de innovación que buscan, como pedía Chartier, integrar esas “lecturas salvajes” de la red con lo mejor de la cultura letrada o, en lenguaje más pedagógico, utilizar estos utensilios como formas para promover e integrar competencias básicas, no sólo la lingüística y literaria, sin la competencia social, cultural o artística, dando énfasis a lo que estos medios suponen de iniciativa y autonomía del alumno.

Por otro lado, este fenómeno de las sagas y del fan fiction, toca muy de cerca una dimensión cada vez más tenida en cuenta, la alfabetización emocional, pues estas prácticas implican una gran dosis de entusiasmo, compromiso y a veces altruismo, pues los “fans” comparten todo y son capaces de socializar mejor que los grupos basados sólo en la competitividad y el aprendizaje individual. Las sagas y la ficción-manía pueden, pues, integrar alfabetización emocional y cognitiva, a la vez.

Pero no todo son “luces”, tampoco queremos ignorar los riesgos de estas nuevas prácticas lectura/escritura, sensibles también a algunos aspectos. 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, las prácticas de fan fiction, si no hay una educación literaria previa o un mediador cualificado, pueden resultar proclives a crear monomanías 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 (Martos García 2008).

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 se nos muestra un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos, y que afecta a ámbitos complejos: alfabetización básica, educación literaria, prácticas de recepción de textos –muchos de ellos en el canon, otros no–, cibercultura, etc. aportando un nuevo concepto de creación colectiva e incluso de cultura de masas o popular. En este sincretismo, en esta convergencia de nuevos y viejos lenguajes, asistimos, en efecto, a casos donde, cada vez más, textos de blogs o relatos de fanfics “saltan” a la letra impresa (son recuperados por la cultura académica, se podría decir también), todo lo cual es un indicio de la vitalidad y del interés futuro de estos fenómenos.

La “apertura” de este campo que estamos argumentando será mayor a medida que pasen los años: incluso debemos hablar ya de “interartisticidad”, porque el autor de fanfics está vinculado a prácticas como el *cosplay*, el *fan art*, las *fan movies*, los *audio-podcast*, es decir, está familiarizado con los entornos multimedia que favorecen la interactividad y la nuevas formas expresivas. Son, sin lugar a dudas, nuevos lectores y escritores que se adentran en los nuevos alfabetismos, sin que ello suponga renunciar a la herencia de la cultura escrita clásica, al contrario, vemos continuos “guiños” y reflujos entre una obra (por ejemplo, “El viaje de Chihiro”, un anime de 2001) y sus referentes clásicos, mitológicos y literarios. De modo que entender todo este mundo no implica, como a veces se cree a la ligera, devaluar la cultura clásica o las prácticas letradas sino situarlas en los nuevos e inevitables escenarios del s. XXI (Martos García 2008).

BIBLIOGRAFÍA

- Besson, A. (2004): *D'Asimov à Tolkien Cycles et séries dans la littérature de genre Paris*, CNRS Éditions, (CNRS Littérature), 2004
- Bremond, C. (1966): "La lógica de los posibles narrativos," *Comunicaciones / Análisis estructural del relato*, págs. 87-110
- Cassany, D. (2006): *Tras las líneas*, Anagrama, Barcelona.
- Chartier, R. (1994): *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. 1992. Prólogo de R. García Cárcel; Trad. V. Ackerman. Barcelona, Gedisa.

- Martos García, A.(2008): "El poder de la con-fabulación Narración colectiva, fan fiction y cultura popular", en *Espéculo*, 2008, nº 4, Homenaje a Montserrat del Amo, versión digital en http://www.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html.
- Martos Núñez, E. (2006): "Tuncar los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes delectura.", en Revista *OCNOS* nº 2, 2006, p. 63-77.
- Mendoza Fillola, A (2001): *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*, UCLM.
- Saint-gelais, R: "De la constellation Star Trek: science-fiction et transfictionnalit", en *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene (coll. Littérature(s)), 1999, p. 341-361.

