

Amalgama de fragmentos de un poema infinito: posmodernidad, géneros literarios y
fanfiction

María Fernanda Urbano López

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES

Licenciatura en Literatura

Cali, Colombia

2019

Amalgama de fragmentos de un poema infinito: posmodernidad, géneros literarios y
fanfiction

María Fernanda Urbano López

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciada en Literatura

Directora
Ida Valencia Ortiz
Doctora en pensamiento complejo

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES

Licenciatura en Literatura

Cali, Colombia

2019

Agradecimientos

Esta monografía demostró ser un esbozo del camino que he recorrido hasta ahora como amante de la literatura, y como tal, es un símbolo del viaje investigativo, literario y personal que apenas comienza. Tuve que llegar al final de esta primera parte para descubrir que no me perdí en la aventura gracias a mis acompañantes: mi madre, para empezar, quien me recuerda quién soy; mi hermano, quien nunca ha entendido porqué; mis compañeros de cohorte que hicieron del trayecto un lugar donde desear ser mejor; y Logan, Frida y Lulú, que me vieron cada madrugada avanzar un paso más. No puedo olvidar a los que me guiaron en sus clases, profesores y autores que cada día me hacen cuestionar mi camino en la literatura. A todos ustedes, gracias por estar aquí.

Índice

1. Introducción	1
2. Objeto de estudio y objetivos	4
3. Estado del arte	6
4. Marco teórico	23
5. Capítulo uno: El arte de la recreación: fanficción	35
6. Capítulo dos: La posmodernidad e Internet como condición de florecimiento del fanficción	60
7. Capítulo tres: Deconstruyendo la tradición	78
8. Conclusiones	102
9. Bibliografía	106

«Hacia 1938, Paul Valéry escribió: “La Historia de la literatura no debería ser la historia de los autores y de los accidentes de su carrera o de la carrera de sus obras sino la Historia del Espíritu como productor o consumidor de literatura. Esa historia podría llevarse a término sin mencionar un solo escritor.” No era la primera vez que el Espíritu formulaba esa observación; en 1844, en el pueblo de Concord, otro de sus amanuenses había anotado: “Diríase que una sola persona ha redactado cuantos libros hay en el mundo; tal unidad central hay en ellos que es innegable que son obra de un solo caballero omnisciente” (Emerson:Essays, 2, VIII). Veinte años antes, Shelley dictaminó que *todos los poemas del pasado, del presente y del porvenir, son episodios o fragmentos de un solo poema infinito, erigido por todos los poetas del orbe* (A Defence of Poetry, 1821).» **La flor de Coleridge,**
Otras inquisiciones. Jorge Luis Borges.

Introducción

Cuanto más nos esforzamos por profundizar en los misterios del arte y del espíritu, tanto más los admiramos por su inconmensurabilidad. No tengo yo noticias de deleite y satisfacción más grandes que reconocer que también le es dado al hombre crear valores imperecederos, y que eternamente quedamos unidos al Eterno mediante nuestro esfuerzo supremo en la tierra: mediante el arte.

Zweig. El misterio de la creación artística. Pág. 24.

La cultura ha cambiado y con ella la percepción de todo lo que conocemos, nuestras ideas y nuestra noción de ser humanos. Con los avances tecnológicos nuestras instituciones y paradigmas se han transformado, incluyendo el arte y el lenguaje. Hablar de literatura y particularmente de las nuevas prácticas literarias es, entonces, hablar de los cambios del ser humano, la identidad, las relaciones, la cultura, etc., pues no podemos negar la conexión que existe entre todos estos fenómenos unidos por un mismo núcleo, el sujeto.

Actualmente es indispensable pensar en los procesos que están fuera de la academia para un entendimiento de la cultura y el sujeto, la reestructuración de los conceptos críticos y el devenir de la literatura. Como propone Borràs (2005): “Nadie se atreve ya a negar que Internet está modificando nuestras vidas, pero no únicamente a gran escala, sino en los pequeños quehaceres diarios: la manera de consumir, de relacionarnos, de informarnos, de crear, de aprender, incluso de amar...” (Pág. 15).

Podemos contextualizar esta cuestión alrededor de uno de los fenómenos literarios más complejos dentro de Internet: el *fanfiction*, una muestra del hipertexto multimedial que trae consigo todas las preguntas que suscitó el hipertexto al desarrollarse las computadoras hasta cuestiones particulares como la vigencia del mismo, su relación con la cultura actual y las relaciones únicas que se desarrollan en el ciberespacio. Para adentrarnos en este concepto debemos preguntarnos: ¿qué significa que hoy encontremos miles de textos literarios basados en películas, juegos y otras obras literarias en Internet? Y de la mano con ello tener una comprensión histórica del fenómeno ¿cuándo fue la primera vez que alguien se basó en otro texto para escribir? ¿Qué intranquilidad puede generar este fenómeno en las instituciones ya establecidas? ¿El sujeto que vive en las intrincadas relaciones de virtualidad anónima y colectiva de la creación hipertextual es diferente a los anteriores lectores?

En primera medida podemos definir *fanfiction* como un texto escrito que se inscribe en un mundo ya creado, es decir, parte de un universo ficcional (de películas, videojuegos, series, libros, actores o personajes históricos) y lo renueva; puede utilizar los personajes para crear nuevas situaciones además de enriquecerlo con otros estilos y visiones de mundo. Esta renovación¹, el hecho de basarse en otro texto y encontrarlos en Internet, nos dan pistas sobre las preguntas que debemos atender para trabajar el concepto en su totalidad. El *fanfiction* nos hace reflexionar sobre la validez de la originalidad, la relación entre los textos, su condición en la literatura como género literario y su *generacidad*, los problemas que conllevan su conceptualización desde todas las aristas que relaciona, la posición de la academia frente al fenómeno y por último, los cambios en los paradigmas y conceptos estéticos e institucionales (autor, canon, editorial, lector, escritura y literatura) que conllevan el aceptar el *fanfiction* como un género literario y como una nueva representación de la literatura.

Para abordar el *fanfiction* desde los estudios literarios y lograr una aproximación que logre dimensionar el carácter del fenómeno, se propone una visión compleja del mismo en donde nos enfrentamos al intrincado cúmulo de disciplinas, conceptos y posicionamientos críticos que reúne a su alrededor; nos enfrentamos a “un enmarañamiento de acciones, de interacciones, de retroacciones” (Morín, 1998: 421). Por lo anterior esta indagación se divide en tres partes que giran en torno al *fanfiction* y su relación con el sujeto, la literatura y la posmodernidad.

En el primer capítulo se indaga sobre **la definición del *fanfiction*** y las aristas que la han compuesto para dar pie a una aproximación teórica adecuada desde el ámbito literario. En el capítulo segundo se enmarca **el *fanfiction* en la posmodernidad** como situación histórico social, la relación entre la definición de éste momento cultural y lo que el *fanfiction* representa, teniendo en cuenta su posición como generador de nuevos paradigmas, preguntas y fenómenos, además se inniscuye Internet como nuevo lugar de prácticas literarias válidas para la academia. En el capítulo tercero se abordan los **conceptos y modelos de pensamiento que se ven desestabilizados por el *fanfiction*** como son el autor, el canon, la escritura, el libro impreso, la lectura, el papel del lector y la originalidad. Para así reflexionar en torno a los cambios que ocurrirán en la academia y la forma como entendemos la literatura. Para finalizar en el **corazón** del asunto: ¿puede una práctica vernácula e hipertextual ser literatura? Y si es

¹ Que como veremos más adelante puede tomar muchos nombres, que en síntesis crea una relación profunda entre dos textos.

así ¿qué significa para los nuevos lectores, escritores y profesores de literatura?⁹ Con esto se dará paso a la obligación que tiene la academia de estudiar el presente para entender el contexto actual y así mejorar las prácticas lectoras mientras se hace teoría literaria. Todavía tenemos partes del **poema infinito** que no conocemos y es ahí donde debemos fijar la mirada crítica para seguir creando y recreando.

Palabras claves:

Literatura vernácula, géneros literarios, fanfiction, nuevas narrativas, literatura emergente, Internet, posmodernidad.

Objeto de estudio y objetivos

El objeto de estudio de este trabajo es holístico y dialógico. Por una parte intenta definir el *fanfiction* desde la teoría literaria y otros recursos hermanos; y por el otro abordar el *fanfiction* desde diferentes facetas que lo construyen y definen para así tener una visión más completa tanto del fenómeno como de la literatura. Así pues reflexionando en torno al *fanfiction* se buscan los límites, concepciones, usos e implicaciones en la actualidad y en cómo todo ello afecta a la literatura y a la academia. De este modo, se tienen dos objetivos generales.

En primera medida, la investigación se enfoca en precisar y explorar las características que definen el *fanfiction*. Esta exploración se respalda en la teoría literaria y en otras disciplinas que se han enfocado en el *fanfiction* desde aproximaciones sociales, de género, económicos y otros. Este objetivo busca construir una definición útil para la academia y la literatura de un fenómeno que se ha relegado a Internet.

El segundo objetivo busca contextualizar el fenómeno del *fanfiction* en tanto su carácter interdisciplinar, para dar cuenta de las relaciones que conforman los fenómenos actuales, sobre todo los que se han dado Internet y los cambios que producen en todos los sistemas. Con este objetivo se quieren investigar las diferentes vertientes que tienen influencia en el *fanfiction*, como la posmodernidad, y analizar cómo las características de este fenómeno ponen en entredicho muchos sistemas establecidos para la literatura, para el arte y para la originalidad.

Los anteriores objetivos se pueden desglosar en objetivos específicos que responden de manera organizada al orden de los capítulos y la intención de los mismos. Para comenzar se quiere dar cuenta del proceso del *fanfiction* en la historia, entendiendo que la práctica de la transformación de textos y continuaciones ha existido desde la literatura misma. Por tanto hay que entender de dónde nace el fenómeno y en qué momento se vuelve el concepto que se conoce hoy en día.

Así mismo busca reflexionar sobre las diferentes nociones que da la teoría literaria en materia de relación entre textos como la intertextualidad, hipertextualidad, transducción y la ansiedad de la influencia. Asociando además la relación entre el *fanfiction* y el hipertexto, siendo este último un concepto útil en tanto su relación con Internet y sus características hipertextuales. Todo ello para abordar el *fanfiction* desde los diferentes conceptos que lo retratan.

A partir de esa delimitación teórica se desarrolla la relación entre la posmodernidad y el *fanfiction* en tanto un producto cultural de su época y por tanto, muestra de ella. En este punto, se conjeturan los cambios paradigmáticos que se pueden observar en el *fanfiction* y el efecto que tienen en las prácticas de lectura actual, los procesos de enseñanza y la teoría literaria. Se reflexiona sobre las nuevas reestructuraciones que proponen las prácticas del *fanfiction* y el lugar que pueden tener dentro de la academia, la utilidad en la docencia y el futuro de la crítica literaria. Por tanto se habla de la literatura y el ser en su camino por adaptarse al hoy por hoy.

Estado del arte

La idea no vive en una conciencia individual y aislada de un hombre: viviendo sólo en ella, degenera y muere. La idea empieza a vivir, esto es, a formarse, desarrollarse, a encontrar y a renovar su expresión verbal, a generar nuevas ideas, tan sólo al establecer relaciones dialógicas esenciales con ideas ajenas. El pensamiento humano llega a ser pensamiento verdadero, es decir, una idea, sólo en condiciones de un contacto vivo con el pensamiento encarnado en la voz ajena, es decir, en la conciencia ajena expresada por la palabra. **Problemas de la poética. Dostoievski. Pág. 125.**

El *fanfiction* (ficción de fans) o fanficción, palabra utilizada en la investigación como sustituto por su semejanza de significante y significado; como su nombre indica, está estrechamente relacionado con las comunidades de fanes y los avances audiovisuales. Aunque en las distintas artes se han creado comunidades de aficionados, se cree que el fanficción como se reconoce hoy en día, nace a partir del auge de la televisión en los años 70 en EE.UU. y algunas hipótesis apuntan particularmente al programa *Star Trek* y a un antecesor que creó un círculo parecido en el ámbito literario: *Las aventuras de Sherlock Holmes* (Cruz, 2016).

Estas dos obras se caracterizaron por el gran círculo de seguidores que influyeron y crearon alrededor de las obras en cuestión. Cruz en la tesis *El fenómeno del fanfiction* (2016), nos muestra la influencia de los lectores de 1893 cuando Conan Doyle decide matar a su protagonista y la presión social hizo que continuara la historia ocho años después. Este grupo de fans, ahora llamado *sherlockians* o *holmesians*, son reconocidos como el primer fandom en “establecer un club de fans formal y con normas, llamado *The Baker Street Irregulars*” (Pág. 5). Con esto queda establecida la importancia de los fans con relación a la obra literaria y la forma en la que pueden revolucionar la escritura y la lectura. La existencia de los fanes es lo que genera productos literarios hipertextuales, lo que crea nuevos autores, lectores y roles como betas o creadores de sitios especializados para estas obras.

Cruz menciona que la obra de Conan Doyle era publicada en revistas, esto es importante porque hay que notar que en las plataformas se sube capítulo a capítulo, imitando las novelas por entrega. Y la relación autor-lector es parecida pues en el transcurso de la escritura del nuevo capítulo el lector puede dar su opinión e influir directamente en el autor y el progreso de la historia. La autora nos cuenta una anécdota interesante, cuatro meses después de que Conan Doyle publicara *A scandal in Bohemia*, su amigo James M. Barrie publicó en la revista

Speaker el relato *My everything with Sherlock Holmes* y *The late Sherlock Holmes* (1893). No solo constituyó la muestra de un club de fanes sino que también dio pie a la creación de textos basados en sus personajes y situaciones. Escribe Cruz: “Hay una larga tradición de relatos y parodias publicados sobre Sherlock Holmes, que van desde los de James M. Barrie en 1893 a los de John Lennon en 1965 y llegan hasta nuestros días.” (Pág. 6).

Hay tres acontecimientos que Cruz resalta en su recuento sobre el fanficción que ocurren en una fecha cercana. Además de las continuaciones y parodias que se escribieron sobre Sherlock Holmes, la escritora Jean Rhys publica *Wide Sargasso Sea* (1966), considerada una precuela de la obra *Jane Eyre* de Charlotte Brontë. Y ese mismo año, el dramaturgo Tom Stoppard presenta la obra *Rosencrantz and Guildenstern are dead*, que utiliza a los personajes de *Hamlet*. Cruz resalta ese año por la puesta en boga de la reutilización o continuación de otras obras y porque ese año, el 8 de septiembre, se estrena *Star Trek*, serie reconocida por la creación y circulación de fanficción entre, valga la redundancia, las comunidades de fans.

Aunque podemos reconocer que Cruz intenta unir tres eventos para discernir el origen del fanficción moderno, es difícil llegar a un punto exacto de creación. Jessica L Bay (2014) define el fanficción como “*Fanfiction is the practice of fans writing fiction using the world and/or characters of an established work of fiction such as a television show, film, or novel, in order to rework this material*”² (Pág. 1). Y a continuación expresa que comúnmente se considera que se originó en los fanzines enfocados en *Star Trek*. Por otro lado Coppa (2006) da una versión distinta citando a su vez a Henry Jenkins, un autor clave en los estudios del *fanwork*, que propone que aunque el fandom enfocado en los medios audiovisuales se consolida con las series de ese año y con *Star Trek*; los más antiguos son el fandom de los comics y el de las celebridades. Siendo el último el que es “*arguably the very earliest form of fandom; as Henry Jenkins notes in Textual Poachers (1992), one of the earliest uses of the word fan was to describe theatre goers who admired the actors rather than de play*”³ (Pág. 55).

² “Fanficción es la práctica de fanes escribiendo ficción usando el mundo y/o los personajes de un trabajo de ficción establecido como un programa de televisión, película, o novela, para rehacer ese material”. **Todos los pie de página de citas en inglés son traducciones propias.**

³ “posiblemente la forma más temprana de comunidad de fanes; como Henry Jenkins nota en *Textual Poachers* (1992), uno de los primeros usos de la palabra fan era para describir a los asistentes al teatro que admiraban más a los actores que a la obra”.

Otra relación interesante es que después en internet se creó un sitio llamado *The Nifty Archive* que reunía historias eróticas, muchas homoeróticas, sobre celebridades; una historiadora de los fanes llamada Laura M. Hale y citada por Coppa explica “*Historically, this archive is not viewed as a home to true fan fiction but rather celebrity based erotica which was absent the fanish fan fiction context*”⁴ (Pág. 55). Extrañamente, a pesar de no tenerse en cuenta como la creación del fanficción, hoy en día en las plataformas hay categorías sobre celebridades. Coppa propone que es porque la música y las celebridades son consideradas más normales mientras que el fanficción como se conoce se dio en círculos más cerrados sobre series de televisión considerados *geeks*.

Para entender la historia del fanficción debemos volver a la idea de fan. Peter Guldenpfennig (2011), en su tesis de maestría *Fandom, fan fiction and the creative mind*, hace un rastreo interesante en el cual reconoce el origen de las personas llamadas fans en los deportes y en el teatro, personas que “*would cheer on and support their favourite team, athlete or actor of actress rather than the sport or the play itself*”⁵ (Pág. 5). El fandom lo reconoce como originario de la revista de Hugo Gernsback *Amazing Stories* (1926) enfocada en la ciencia ficción. Estas revistas funcionaban de manera particular puesto que la dirección de todos sus lectores apareció al final y así los lectores podían contactarse entre sí y con los editores. Un producto artístico que no podemos dejar de lado es el llamado fanzine, revistas creadas por fans utilizando el fandom como tema principal. Hoy en día, y desde su nacimiento, ha sido utilizado desde la contracultura o subcultura y se ha profundizado en sus formas, estilos, temáticas y distribución. El autor propone que según Stephen Perkins el primer fanzine es *The Comet* que se imprimió en 1930 por el club *The Chicago based Science Correspondence*. Hay tres puntos que Perkins nota sobre los fanzines y que todavía tiene relevancia en los fandoms de hoy y particularmente su semejanza con el fanficción, Guldenpfennig los describe:

Fanzines are uncommercial, nonprofessional and irregular small run publications which have taken advantage of the cheapest and most accessible technologies in any given period (...)

⁴ “Históricamente, este archivo no es visto como el hogar del verdadero fanficción sino como erótica basada en celebridades que estaba ausente del contexto del fanficción”.

⁵ “animaría y apoyaría su favorito equipo, atleta o actor más que el deportes o la obra misma”.

*Fanzines are published by and for special interest groups and they provide a physical link between these communities and, equally **importantly they provide a place for networking and exchange within this community**. The inclusion of correspondents' and contributors' addresses establishes the fanzine as an **'open system'**, and one in which interaction and reader involvement is essential.*

*The distribution of fanzines **takes place principally within the community that generated it (small print runs and the uncommercial ethos mitigating against wider circulation)**.*⁶ (2011, Pág. 5).

Estas características se pueden encontrar en la forma de creación y distribución del fanficción puesto que es sin ánimo de lucro y más que buscar nuevos fans, busca disfrute y debate. Ambos se enfrentan a un medio más fuerte y canónico como las revistas autorizadas y los libros *originales*. Justamente el fanzine fue el vehículo del fanficción hasta que apareció Internet y logró llegar a cientos de lugares con un solo click.

Hay registros de otros conjuntos de fanes y escritura; aun así, es cuando alrededor de productos audiovisuales se crea la gran comunidad que se conoce hoy en día, Guldenpfennig cita a Cynthia Walker que expone que *The Man From U.N.C.L.E.*, una serie de televisión de ciencia ficción que emitieron de 1964 a 1968, creó el primer media fandom. Ella aclara que muchos de los fanes de esta serie serían después fanes de *Star Trek*. Y es partir de este nuevo conjunto de fanes que Coppa (2006) aclara: “*From the start, Star Trek fans produced not simply the critical discussion typical of science fiction fandom but creative responses to their favourite show. From the first, Star Trek zines included fan art – poems, songs, stories, drawings,*

⁶ «Los fanzine son publicaciones no comerciales, no profesionales e irregulares de poca tirada que han aprovechado las tecnologías más baratas y accesibles de cualquier periodo (...)

Los fanzine son publicadas por y para grupos de intereses especiales y estos proveen un vínculo físico entre esas comunidades e, igualmente importante, proporcionan un lugar para networking e intercambio dentro de la comunidad. La inclusión de direcciones de “corresponsales” y contribuyentes establece al fanzine como un “sistema abierto” en el que la interacción y participación del lector es esencial.

La distribución de los fanzine toma lugar principalmente dentro de la comunidad que la produjo (el ethos de las tiradas pequeñas y su carácter no comercial mitiga una circulación mayor).»

teleplays”⁷ (Pág. 45). Hay una clara relación entre las obras audiovisuales y las comunidades de fanes de conocemos actualmente.

Así comienzan a distribuirse los fanzines o revistas de aficionados que contienen diferentes tipos de arte basado en las obras. Creaciones artísticas de fanes para fanes. En los años 80 el fandom audiovisual se multiplicó. Los fanes no se quedaron sólo con las series sobre el espacio sino que abordaron diferentes productos culturales y genéricos como *Bladerunner* de Ridley Scott o la trilogía de *Indiana Jones* de Steven Spielberg. Para explicar esto propone que:

*This widened interest had much to do with the fact that more complex narrative and characterization became a household trend in media. Where in the 1960's and 70's a lot of narrative and characterization was deepened by the fans themselves (through discussions in fanzines and on conventions, as well as through fan fiction), in the 1980's broad story arcs and deeper characterization was implemented in the media artefacts themselves.*⁸ (Güldenpfennig, 2011, pág. 8).

A pesar de la gran cantidad de fanzines y de arte, la llegada de Internet y Usenet⁹ en los 90 remedió problemas de entregas y variedad. Así comienzan los archivos de fanficción y los filtros para las lecturas que se dividen por longitud, progreso, parejas, temática, género y hasta cantidad de mensajes o *kudos*. Usenet y más tarde páginas como fanfiction.net o foros hicieron que las obras llegaran a todos los fans, antes de esto entrabas por ayuda de un veterano que te insertaba en las mecánicas del grupo.

⁷ “Desde el inicio, los fanes de Star Trek produjeron no simplemente una discusión crítica típica de las comunidades de fanes de ciencia ficción sino respuestas creativas a sus programas favoritos. Desde el primero, los fanzines de Star Trek incluían fan art, poemas, canciones, relatos, dibujos, guiones de televisión”.

⁸ “Este amplio interés tuvo mucho que ver con el hecho de la complejidad de la narración y caracterización que se convirtió en tendencia en los medios de comunicación. Mientras que en los años 1960 y 1970 mucha de la narrativa y caracterización era profundizada por los mismos fanes (por medio de discusiones en fanzines y en convenciones, además del fanficción), en los años 1980 los arcos de la historia eran más extensos y la caracterización más profunda producto de los propios artefactos de medios audiovisuales” (es decir programas de televisión).

⁹ Usenet es conocido como el predecesor de Internet en tanto que fue un sistema que se utilizaba para intercambiar mensajes y se dividían por grupos. Algo parecido a lo que hoy conocemos como foros o comunidades.

Con las facilidades de Internet, la producción de los fanes se hizo más conocida y se expandió a otros medios como anime, manga, videojuegos y comics. Esto no significa que estas obras no tuvieran su propia historia o seguidores sino que gracias a la exposición en Internet muchas otras personas se acercaron y las comunidades crecieron exponencialmente. Por la tecnología y las nuevas relaciones las comunidades dejan de ser tan cerradas en sí mismas y pasan a, como dice Coppa (2006), ser una comunidad más grande, ruidosa, menos definida y más emocionante. G ldenpfennig (2011) por su parte agrega:

*If we look at the way early fandom (from the 1960's up to the late 1980's) developed there is a pattern where eventually the growth of media fandom destroyed itself. The amount of media fandoms and the fanzines and conventions attached to these fandoms was so enormous, that it was almost unthinkable for new fans to enter these fandoms. The archival function of the internet (most websites dedicated to a certain fandom present a clear navigation to its contents) together with the introduction of improved search engines (which enabled people to search exactly for what they were looking for) made it so much easier to enjoy their fandom, but also to contribute and create.*¹⁰ (P g. 11).

Es en Internet donde se potencia la relaci n cercana e instant nea entre autor y lector, no sobra decir que ambos son lectores del producto cultural que toman como base. Hay un largo camino que ha atravesado el fanficci n para llegar a la forma y las plataformas que encontramos hoy en d a.

As  como el arte de los fans encontr  su lugar en los fanzines y las convenciones, al desarrollarse el mundo virtual se crearon espacios especializados. El *fanart* encontr  su lugar en p ginas como *Deviantart* y en blogs; el fanficci n cre  su lugar en fanfiction.net, blogs, foros, fanfic.es (en espa ol), ao3 y muchos m s. Al principio era m s rudimentario porque se utilizaban, como en la  poca del fanzine, los emails o direcciones para contactar a cada persona

¹⁰ “Si nosotros miramos la forma en que se desarroll  el fandom temprano (de 1960 a 1980) tiene un patr n en el que eventualmente el crecimiento de la comunidad audiovisual se destruye a s  misma. La cantidad de comunidades, fanzine y convenciones era tan enorme que era casi impensable para nuevos fanes entrar a la comunidad. La funci n de archivo de Internet (la mayor a de los sitios web dedicados a un determinado fandom presentan una navegaci n clara a su contenido) junto con la introducci n de buscadores mejorados (que permitieron a las personas buscar exactamente lo que estaban buscando) hizo mucho m s f cil disfrutar de la comunidad, y tambi n a contribuir y crear”.

o solo las personas con ciertos links podían entrar. Con la creación de plataformas especializadas y divididas por categorías, se comenzó a crear la biblioteca virtual (¿cómo más?) del fanfiction. Cruz (2016) remite a *fanfiction.net* así “Fundada en 1998 por Xing Li actualmente es la página más popular en cuanto a la publicación de fanfictions. Aunque el idioma que domina es el inglés” (80% según su estimación, mientras que el español es el 6%) (Pág. 12).

Los géneros o categorías que exponen estos sitios son distintos a la literatura canónica puesto que responden a las temáticas que más se utilizan, los textos con los que crean la relación hipertextual y una dinámica muy interesante: el *crossover*. Y así se divide *fanfiction.net* entre fanfiction y *crossover*, aunque el *crossover* es un tipo de fanfiction, su particularidad es que reúne diferentes mundos. Se podría pensar que esa distinción dictamina una cantidad equivalente entre este y el resto del fanfiction no obstante no es del gusto de todos puesto que hay una diferencia abismal entre la cantidad de fanfics sobre un producto particular y la cantidad de fanfic de ese producto como crossover. En ambas categorías se encuentran a su vez, nueve links que se dividen por el género del hipotexto: *Anime/manga, books, cartoons, comics, games, misc, movies, plays* y *TV*¹¹. Y en cada uno de ellos se enlistan nombres de obras famosas, normalmente organizadas por la cantidad de fanfics. Esta página, además de su larga presencia en Internet, se relaciona con sus usuarios en foros, su blog y su twitter. Al igual que en muchas otras páginas existe la forma de guardar el fanfic, mandar mensajes al autor y comentar cada capítulo.

En los países de habla hispana predomina, aunque sigue siendo el inglés el más común, la página web y aplicación móvil: Wattpad. Cruz se enfoca en ella justamente porque quiere hablar del nuevo mercado editorial que nace en esta clase de aplicación y páginas. Wattpad fue:

Fundada en 2006 (...) actualmente contiene aproximadamente 30 millones de fanfictions escritos en más de 50 idiomas y se publican unos 63.000 por día. El

¹¹ Anime/manga, libros, dibujos animados, cómic, juegos de video, miscelánea, películas, obras de teatro y programas de televisión o series.

idioma que predomina vuelve a ser el inglés, siendo Estados Unidos el país que más fanfictions escribe en esta plataforma. (Pág. 14).

Cruz propone que en *fanfiction.net* hay más producción de fanfics sobre sagas de libros, manga y series de televisión mientras que en Wattpad se escribe más sobre grupos de música. Además, Wattpad funciona con modalidades de premios, por lo cual se podría pensar que ambas plataformas, aunque giran en torno al fanficción, tienen intenciones distintas. Una modalidad a la que no se le pone mucho cuidado es a la traducción, puesto que algunos autores o lectores traducen los fanfics de su autor favorito o fandom favorito a otros idiomas, para ello piden permiso al autor y lo refieren en el mismo texto.

Cruz nos presenta una teoría interesante sobre el gran auge del anime y el manga en el fanficción y en general dentro de las comunidades occidentales. Fue en los 90 que occidente comenzó a acercarse a este producto artístico por medio de canales de televisión e Internet; hoy en día los que se encargan de distribuir, subtítular y doblar son las comunidades online de fanes. Hay una gran influencia proveniente de oriente Cruz cita a Jordin Sánchez (2013) quien explica que a los fanes les llama la atención el anime porque “además de su estilo y tono emocional, sus estructuras narrativas, que, muchas veces, privilegian la complejidad sobre la clausura fácil” (Pág 26). Estas características permiten interpretaciones más complejas que ayudan justamente a producir nuevos textos, es decir, fanficción. Sánchez complementa que el anime se enfrenta al lector o espectador pues estos están acostumbrados a los productos occidentales que con “elementos como la causa y el efecto, el final feliz y la clausura del relato están modulados por formas muy institucionalizadas.” (Pág. 26).

Cruz en sus conclusiones explica que el fanficción se ha expandido a todas las comunidades de fanes, es decir, “todo aquello que tenga fans puede tener fanfiction” (Pág. 48); más importante, hace algunas aseveraciones que vale la pena pensar en el transcurso de este trabajo. Ella propone que la calidad del fanficción no es muy alta ya que los autores de estos no son escritores experimentados, sin embargo en una visión más positiva, es una manera de incentivar la lectura y la escritura en los jóvenes o convertir esta actividad en una forma de practicar la escritura y así llegar a publicar historias propias. Finalmente su afirmación más potente sugiere que el fanficción “Es un tipo de literatura que cualquiera puede escribir sin

importar la experiencia que se tenga como escritor y que, además, (...) el seguidor aporta su propia visión e interpretación y las comparte”. (Pág. 48).

En *Re-writing publishing: fanfiction and self-publication in urban fantasy* Jessica L Bay (2014) propone una visión que se puede compartir desde la visión histórica y literaria. Al pensar sobre el inicio del fanficción, como ya se ha hecho, se piensa siempre en su relación con las obras audiovisuales y con Sherlock Holmes; si pensamos en la dinámica detrás del nombre del concepto **fanficción** (que sí es contemporáneo) se puede pensar que ha existido desde Homero. De acuerdo con las diferentes nociones que se han recopilado sobre el fanficción, en donde lo describen como la práctica de escritura que realizan los fanes en donde usan el mundo o personajes de una obra ya creada, Bay propone un buen ejemplo:

*Homer's The Odyssey could be considered fanfiction as it was most certainly reworked by many "fans" before finally being written down. This also suggests that any sequel or book in a series that reworks the original tale from the perspective of another character could be considered fanfiction. In fact, postmodernism's move toward derivations of pre-existing works could also qualify as fanfiction under this general definition.*¹² (Pág. 7)

Con este ejemplo, que remite a conceptos que se tratan en el capítulo tres como: intertextualidad, transducción y transtextualidad para hablar de esta práctica tan antigua de recrear, también deja claro que no se pueden llamar a esas obras fanficción ya que carecen de la escritura hecha por fanes y aunque así fuera, hay elementos históricos, legales y conceptuales que se deben considerar. ¿Se puede pensar el fanficción antes de las obras audiovisuales y la creación del concepto del fan? La literatura, al igual que el tiempo, no es una línea horizontal de evolución o desarrollo sino una unión de cosas simultáneas que compete además sobre la tradición de cada autor tiene en sí, sus lecturas, su momento histórico, vivencias e ideología. Genette en *Palimpsestos; literatura en segundo grado* (1989) reconoce *Odisea* como el primer texto hipertextual:

¹² “La Odisea de Homero podría ser considerada fanficción ya que seguramente fue reelaborada por muchos fanes antes de ser finalmente escrita. Esto también sugiere que cualquier secuela o libro en una serie que retrabaje la historia original desde una perspectiva de otro personaje puede ser considerado fanficción. De hecho, el movimiento de la posmodernidad hacia derivaciones de trabajos preexistentes también podría calificarse de fanficción según esta definición general.”

Con todo, *La Odisea* es, sin embargo, una obra hipertextual, y, simbólicamente, por su fecha, la primera que podemos recibir y apreciar plenamente como tal. Su carácter segundo está inscrito en su mismo asunto, que es una especie de epílogo parcial de *La Ilíada*, de ahí esas referencias y alusiones constantes que suponen claramente que el lector de una debe haber leído ya la otra. (Pág. 222).

A pesar de lo anterior sería anacrónico atribuir la categoría de fanficción a literatura tan anterior al fenómeno. Así que si por un lado se puede reconocer el final de la década del 60 como el momento donde se crea el concepto de fanficción, también se puede reconocer que esta modalidad textual o genérica de escribir a partir de otras obras lleva entre nosotros la edad de la literatura misma, al menos como lo reconoce occidente, desde *Ilíada* y *Odisea*. En una búsqueda superficial se encuentran diferentes obras con una marcada hipertextualidad como *El paraíso perdido* de Milton, algunas obras de Shakespeare, *Ulises* de Joyce o *Divina comedia* de Dante; que se relacionan respectivamente con el *Génesis*, la tradición griega, *Odisea* y Virgilio. Vale la pena resaltar obras como *Fuegos* de Marguerite Yourcenar en donde se juega con personajes históricos y literarios, brindando más profundidad psicológica y renovando interpretaciones. No toda la literatura tiene estas marcadas relaciones aunque sí cumple una tradición, un *agón*, una relación con sus predecesores, como respuesta o como continuación.

Bay propone que para la consideración histórica del fenómeno se debe tener en cuenta que el termino fan como se conoce actualmente no existía antes de 1880, y sin los fanes no existe el fanficción como lo hemos definido. Es importante la salvedad que hace: “This is not to say that people did not enjoy media products at this time, but that their engagement was different”¹³. (Pág. 8)

Estos fanes han sido objeto de estudio por su participación y acogida de las obras puesto que son participantes activos que “*engaging in close reading and rereadings of texts, meta discussions of content (both verbal and visual), and creation of their own works inspired by media content*”¹⁴. (Pág. 8) Como ya había propuesto Jenkins desde hace mucho, los fanes

¹³ “Esto no es para decir que las personas no disfrutaban los productos mediáticos en ese momento, pero su compromiso era diferente”.

¹⁴ “participando en la lectura detallada y relectura de textos, meta discusiones de contenido (ambos verbal y visual), y creando sus propios trabajos inspirados por el contenido mediático”.

reclaman el material para uso propio y crean en torno a la cultura: “*fans assert their own right to form interpretations, to offer evaluations, and to construct cultural canons. (...) raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions*”¹⁵. (2013, Pág. 18)

Sobre las limitaciones legales Bay explica que además de que las personas no asumían el rol que asumen los fans, se debe tener en cuenta que el fanficción no podía existir como “género” en las primeras décadas del siglo XVIII en el Reino Unido puesto que los autores no eran dueños del material que escribían. A pesar de ello da algunos ejemplos de obras que en retrospectiva sí pueden considerarse fanficción y, vale la pena apuntar, se resalta que la escribieron mujeres:

*We know that women in the eighteenth century shared novels full of marginalia and conducted book circles where they shared their own writings based on their favourite novels or discussed alternate endings for those books (Judge). (...) Works of this sort are most likely to be included retroactively in the genre of fanfiction in part because of the status they hold as both being critical of the source material and as parody, but also because authors at this time began to fight for copyright.*¹⁶ (Pág. 8)

Un punto clave que no se ha tratado es la estructura del fanficción ¿es prosa o poesía? ¿Cuento, novela, nouvelle o minicuento? Bay reconoce que no es homogéneo y que puede ser lo que el escritor quiera que sea. Jenkins sugiere: “*If fan writing builds upon the interpretive practices of the fan community, taking the collective meta-text as the base from which to generate a wide range of media related stories*”¹⁷ (Pág. 156). De la mano con estas críticas, la autora cita a Lev Grossman: “*It’s about twisting and tweaking and undermining the source material of the*

¹⁵ “los fanes hacen valer su derecho propio a formar interpretaciones, ofrecer evaluaciones, y construir cánones culturales (...) los fanes incursionan en la cultura de masas, reclamando el material para el uso propio, volviéndolos a trabajar como las bases de su propias creaciones culturales e interacciones sociales”.

¹⁶ “Sabemos que las mujeres del siglo dieciocho compartían novelas llenas de notas en las márgenes y manejaban círculos de lectura en donde compartían su propia escritura basada en su favorita novela o discutían finales alternativos para esos libros (juez). (...) Trabajos de este tipo son los que se incluyen retroactivamente en el género del fanficción en parte por el estatus que sostienen al ser críticos del material de origen y como parodia, pero también porque los autores de ese momento comenzaron a pelear por los derechos de autor.”

¹⁷ “La escritura de fan se construye bajo las prácticas interpretativas de la comunidad de fanes, tomando el metatexto colectivo como base desde donde generar un amplio rango de historia relacionadas con lo mediático”.

*fanfiction, and in the process adding layers and dimensions of meaning to it that the original never had*¹⁸. (Pág. 13) Esto es importante porque permite pensar en cuáles cambios quieren hacer los fans, cambios que, están irremediabilmente relacionados a la cultura. Jenkins (2013) apunta algunos como la recontextualización para llenar los agujeros de la obra base; la continuación de la historia de un personaje aun después del final; la refocalización de la trama desde personajes secundarios “*often women and minorities, who receive limited screen time*”¹⁹ (Pág. 165), el cambio moral de los villanos o héroes; cambiar el género y el enfoque del tema; los *crossover* entre diferentes obras; los personajes en mundos alternos; crear personajes autorreferenciales e involucrarlos con la trama (Mary Sue); intensificar en la narrativa las crisis emocionales o interpersonales; y por último, la erotización de los personajes que va de la mano con la exploración de relaciones fuertes en la obra base. Estos y muchos otros cambios o alteraciones son los que se ha desarrollado a menudo en el fanficción.

La relación hipertextual se evidencia como el hecho de que el fanficción se base en otro y en el disfrute de conocer la obra base para comprender totalmente el fanficción; por tanto se desarrolla la ambivalencia de crear un texto completamente nuevo que puede o no necesitar de la relación con la obra base. Bay cita a Jay David Bolter y a Richard Grusin que hablan sobre adaptación de películas y que se relaciona con el fanficción: “*[w]ith reuse comes a necessary redefinition, but there may be no conscious interplay between media. The interplay happens, if at all, only for the reader or viewer who happens to know both versions and can compare them*”²⁰ (Pág. 45). Puesto que hay una redefinición del texto base bajo la luz del fanficción que se da en el caso de que el lector sea consciente de la relación, si no lo es leerá cada obra como un producto distinto.

Es importante resaltar que Bay se apoya en Lynn Zubernis y en Katherine Larsen en su acercamiento a los fans puesto que ellos crearon tres categorías básicas para el tipo de relación del fan con el producto: *consumptive*, *productive* e *interpretive*²¹. Bay explica que los fans

¹⁸ “Se trata de retorcer, retocar y socavar el material origen del fanficción, y en el proceso añadir capas y dimensiones de significado que el original nunca tuvo”.

¹⁹ “A menudo mujeres y minorías, que reciben tiempo limitado en la pantalla”.

²⁰ “Con la reutilización viene una redefinición necesaria, pero puede que no haya una interacción consciente entre los medios.” (productos mediáticos de cualquier tipo). “La interacción sucede, en todo caso, solo si el lector o el espectador conoce las dos versiones y puede compararlos”.

²¹ “Consumitivos, productivos e interpretativos”.

consuntivos son los que pueden leer información sobre sus productos favoritos en los lugares oficiales pero que no buscarían información en comunidades de fanes. Los fanes productivos buscan toda la información que puedan encontrar sobre el producto que disfrutan lo que los relaciona con sitios de fanes en donde se encuentran con arte, fanficción y foros de discusión; aun así no crean o producen en ellos. Los fanes interpretativos son los que se apropian e interpretan las obras, son los creadores y productores de otras obras artísticas, son la base de las comunidades especializadas, los lugares de creación.

Bay y Jenkins comparten el uso del concepto “*poacher*” de Certeau como una forma de mostrar que estos lectores no aceptan pasivamente el texto, sino que lo interrogan y lo leen para crear un significado. Este significado no es solo una lectura personal del texto, sino que se transforma en trabajos creativos. Dice Bay: “*Fans also take the material as given and create art, literature, and music as criticism and for enjoyment*”²² (Pág. 26). Por eso propone que al investigar estos trabajos se estudia la crítica sobre los materiales base, aunque reconoce que algunos reproducen el material en vez de cuestionarlo, lo celebran. Aun así considera que la mayor parte de los fanes al hacer cualquier tipo de variación están mostrando y criticando el texto base pues hay razones tras esas elecciones y por tanto celebran y critican el texto. Es aquí cuando se piensa en la lectura como reelaboración activa (Martínez) en donde el autor original pierde el control y la percepción o interpretación de la obra se deja totalmente en manos de los lectores con sus experiencias e investigaciones en las comunidades para luego crear su propio texto basado en esos acercamientos, o “Corresponde, pues, al lector y a su bagaje triunfar o fracasar en la experiencia hermenéutica” (Martínez, 2015, Pág. 93).

Hay que tener en cuenta que, aun cuando el fanficción no tiene como fin el lucro, sí se trabaja sobre la escritura y hoy en día se tienen algunos ejemplos de autores que publicaron sus obras sin importar los cambios que debían realizar. Lamentablemente el ejemplo que se dará a continuación no tiene en la academia un gran valor literario; aunque sirve para ver cómo la escritura del fanficción puede volverse una obra original.

La obra de E.L. James, la trilogía *Cincuenta sombras de Grey*, se escribió en primera instancia como un fanfic de *Crepúsculo* en otro universo, así Edward Cullen deja de ser un vampiro

²² “Los fanes toman el material dado y crean arte, literatura y música como crítica y por placer”.

para pasar a ser el dueño de una compañía y un entusiasta del sadomasoquismo. De esta manera intentan continuar con la personalidad de los personajes cambiando el mundo en el que se mueven. Para publicar su libro primero lo quitó de Internet, accedió a un editor profesional y cambió los nombres y las referencias a aquella obra base.

Se habla de editores profesionales porque en el fanficción se dio el fenómeno de los lectores *beta*, editores aficionados que editan y sugieren al autor del fanficción. Shonono, quien publicó un artículo en *Working Stiffs* explica que el termino *Beta reader* viene de la utilización de la industria de los diseñadores de juegos que tienen un *Alpha testing* en donde otros diseñadores prueban el nuevo juego. Y antes de comenzar a venderlos hacen otra prueba llamada *beta testing*. A pesar de que no todos los autores tienen un beta, es muy común que una persona se ofrezca cuando le interesa la obra que lee y quiere ayudar a mejorarla o corregir algún dato que contradiga la obra y su canon. Por tanto, no es sólo cuestión del estilo sino de la historia y de los personajes, de los conocimientos que se tienen de la obra base. Las relaciones que se crean en la creación de estos textos pueden durar de meses a décadas (Bay, pág. 48).

Además de estas relaciones, se refuerza la ya mencionada relación entre el lector y el autor por medio de los comentarios en las plataformas donde se suben los textos: “*Within this section, readers can praise, critique, or make requests of the author. This form of immediate feedback, particularly when it is positively phrased creative feedback, can be very useful for new authors to improve their writing*”²³. (Bay. Pág. 48) Bay señala que los teóricos como Henry Jenkins hasta vlogger como Nika Harper ven la práctica de escribir fanficción como una buena herramienta, “*both in the classroom and for aspiring authors who wish to publish in a traditional format*”²⁴ (Pág. 49). Melissa Jean Herzing en su tesis de maestría *The Internet World of Fan Fiction* (2005) explica la importancia de esta clase de prácticas en el ámbito educativo:

As educators, I believe we can channel that interest and encourage students to write creatively by incorporating fan fiction in the classroom. We have an opportunity to assist in developing the writing skills of our students by allowing

²³ “Dentro de esta sección (de los comentarios), los lectores pueden elogiar, criticar o hacer peticiones al autor. Esta forma de retroalimentación inmediata, particularmente cuando se expresa de manera positiva, puede ser muy útil para que los nuevos autores mejoren sus escritos”.

²⁴ “tanto en el salón de clases y para aspirantes a autores que desean publicar en un formato tradicional”.

*them an academic outlet for something in which they already show interest.*²⁵

(Pág. 2).

La parte más atractiva de esta clase de práctica es que se basa en los gustos literarios o audiovisuales de los estudiantes para crear. Entre las explicaciones del porqué es interesante para la educación, Herzing referencia un artículo publicado en USA Today escrito por Whiny Matheson (2003) que propone cuatro posibles razones por la cual los autores quieren escribir fanficción. La primera se basa en poner a los personajes en situaciones completamente inesperadas o distintas; la segunda es añadir un componente sexual o erótico; el tercer es desarrollar su personaje favorito y el cuarto es “*some fans are just tired of waiting for the inevitable.*”²⁶ (Herzing, Pág. 11).

Tenerlo en cuenta para la educación es también pensar cómo se podría evaluar o los parámetros que se deben cumplir, por un lado tenemos lo gramatical y el estilo mientras que por el otro tenemos un componente base del fanficción, que Herzing reconoce, y es “*the importance of fan fiction authors staying true to the characters*”²⁷ (Pág. 33). Justamente el fanficción se define por la relación con el otro texto y por ello la constancia en ciertos aspectos de la obra original es tan importante; ya que lo dota de una falsa sensación de igualdad o continuidad en relación a la obra que obsesiona o gusta al lector/autor.

Se debe recalcar que mucha de la teoría e historia alrededor del fanficción se encuentra en inglés, esto no significa que sea un fenómeno donde el español haya quedado por fuera. Herzing en su investigación dentro de las comunidades de fanes entrevista a personas de América Latina mientras que autoras como Anna Cruz Martin y Jenny Díaz se involucran en las nociones del fanficción enmarcado particularmente por el idioma español, que aunque no ha resonado tanto, sigue siendo el segundo idioma más utilizado en las páginas de fanficción.

Kelly Chadler-Olcott y Donna Mahar en el artículo “Adolescents anime-inspired ‘fanfictions’: an exploration of multiliteracies” (2003) buscan saciar unas necesidades que reconocen en el

²⁵ “Como educadores, creo que podemos canalizar ese interés y animar a los estudiantes a escribir creativamente incorporando el fanficción al salón de clases. Tenemos una oportunidad para ayudar en el desarrollo de las habilidades de escritura de nuestros estudiantes permitiéndoles una salida académica para algo en lo que ya muestran interés”.

²⁶ “Algunos fanes solo están cansados de esperar lo inevitable.”

²⁷ “Lo importante de que los autores de fanficción se mantengan fieles a los personajes”.

hecho de la existencia del fanficción como que con cada lectura hay una interpretación diferente que puede dar lugar a la crítica o a la obra artística. Esta idea para ellas debe estar relacionada con los profesores pues basándose en Alvermann y Margaret Hagood cree que las prácticas de crítica literaria mediática reconoce tanto el placer del estudiante como su visión crítica y los profesores pueden aprovechar esto de una manera pedagógica pues son espacios que se pueden influenciar (Pág. 70). Por tanto, esta clase de relación con la literatura y la escritura busca también darle espacio a los gustos de los estudiantes para que haya comunicación. Además, sirve de excusa para tratar muchas temáticas que bordean el fanficción o la obra base que se ha escogido, desde el aspecto literario, histórico, identitario, tecnológico hasta temáticas que se han dejado por fuera del canon y que se vuelven a tocar en el anónimo mundo del Internet.

Durante esta exposición sobre el concepto y su historia se mencionaron diferentes acercamientos al mismo, desde una aproximación histórica, etnológica y didáctica hasta una literaria. Este gran panorama resume de alguna manera los diferentes abordajes teóricos que ha tenido el fanficción desde que comenzó a resonar en la academia. Bronwen Thomas registra esas “olas” teóricas en su texto *What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?* Y propone un método más útil para aproximarse al fanficción. Según el autor existieron tres olas; la primera se enfoca en el poder y la democratización en la comunidad o entre la audiencia; la segunda y la tercera también hablan del poder, se piensa más allá de la lucha por derechos de autor, la segunda se enfoca sobre todo en la interacción entre fanes; y la tercera, influenciada por el posestructuralismo, habla de la reflexión sobre motivaciones y posiciones frente a la cultura contemporánea. Todos estos enfoques han construido algunas nociones que se mencionaron anteriormente y en las que se profundiza en otros apartados, una parte fundamental de este conocimiento es que, como aclara el autor, hay que dialogar entre la narratología, que se enfoca en el análisis de características textuales y los estudios culturales y mediáticos puesto que ellos se enfocan en la audiencia, la recepción y la ideología. Si no tomamos en cuenta la información que ya se ha establecido y se hace un análisis dialógico, el fenómeno del fanficción quedará entre considerarse sólo una práctica positiva (en una visión acrítica) y considerarse algo totalmente ajeno a la academia.

Herzing termina su disertación con una idea que le da un porqué a esta tesis y que se reforzará en los capítulos siguientes:

*Fan fiction is not a passing phase; it's a growing entity. Writers of all ages, social status, and education levels are participating in fandoms through the Internet. From a communication world that was once folktales passed from generation to generation to a world of newsletters and pen pals, fan fiction has adapted to advances in technology and held steady through the surge of the Internet thanks to the tales of amateur writers everywhere*²⁸. (2005, Pág. 71).

Por tanto es una tarea de vital importancia que se enfoca en reconocer un fenómeno que está cambiando las prácticas literarias, las formas de relacionarse entre los lectores y autores, las tecnologías de la literatura, los formatos, géneros y hasta la idea de la literatura misma.

²⁸ “El fanficción no es una fase pasajera; es una entidad en crecimiento. Escritores de todas las edades, estatus sociales, y niveles educativos están participando en comunidades de fanes (o fandom) a través de Internet. Desde el mundo de comunicación que alguna vez transmitió cuentos de generación en generación a un mundo de periódicos y amigos por correspondencia, el fanficción se ha adaptado a los avances de la tecnología y se mantuvo firme con el surgimiento de Internet gracias a los relatos de escritores aficionados de todo el mundo.”

Marco teórico

Una palabra evoca otra palabra, un personaje evoca a otro personaje, aun cuando se lea un texto científico se tiene conocimiento de que a ese preceden otros textos y que otros surgirán a partir de él.

Fonseca Guerra. La intertextualidad: base para la comunicación entre los textos. 2013.

Ya que el núcleo de esta investigación es analizar el fanficción desde su definición, sus características, su posición como objeto cultural posmoderno y cómo todo esto influye en su lugar en la literatura y en la academia; es indispensable definir estos conceptos como ejes centrales del trabajo crítico. Por otra parte, deben dejarse claro los conceptos literarios críticos que se pueden utilizar en una apropiación o interpretación crítica del fanficción.

Para empezar, el fanficción en un primer acercamiento puede ser descrito como aparece en la Salem Press Encyclopedia of Literature (2015): “*Fan fiction is fiction written by fans that uses established literary characters and settings. Many fan fiction writers are amateurs, and most fan fiction stories are published free online.*”²⁹ Se mencionaron algunos rasgos de la historia y su definición en las secciones anteriores, sin embargo esta definición contiene tres aspectos esenciales. Primero la importancia de los fanes como autores de esta clase de texto, segundo la relación de dependencia con un texto “establecido” y finalmente, su carácter gratuito en el internet. Estas tres características son fundamentales para entender el fanficción. Desde la literatura estas características pueden verse desde muchas aristas como la escritura amateur, su posibilidad en la didáctica, la democratización de la escritura, la cultura de los fandom y otros. La segunda característica la podemos relacionar con las relaciones hipertextuales, la intertextualidad y la transducción; estos tres conceptos que vienen de la teoría literaria ayudarán a definir y teorizar sobre el fanficción.

El fandom es el sitio donde se dan los trabajos artísticos de los fanes o fanáticos que giran en torno a una serie, película, anime u otro arte. En *Fanfiction, fandom and literatura* es definido como “*Online fan communities, or fandoms, encourage members to participate in the creative exploration of fictional worlds, and the most popular format is fan fiction.*”³⁰ (Yatrakis. Pág. 3)

²⁹ “Fanficción es ficción escrita por fanes que usa personajes y escenarios literarios establecidos. Muchos escritores de fanficción son aficionados, y la gran mayoría de historia de fanficción son publicadas gratis en línea.”

³⁰ “Comunidades de fan en línea, o fandoms, animan a los miembros a participar en una exploración creativa de los mundos ficcionales, y el formato más popular es el fanficción.”

Además cita al ya mencionado crítico clásico para revelar más sobre el concepto de comunidad de fanes, Henry Jenkins define el fandom como “*an interpretive and creative community actively appropriating the content of television [or literature] for its own pleasures.*”³¹ (Pág. 4). El fandom no solo es el sitio de origen sino que es prácticamente el nicho y la comunidad crítica que redefine el mundo ficcional. Este concepto ayudará mucho a entender las dinámicas de Internet, las conexiones con la crítica literaria y los trasfondos ideológicos que se pueden encontrar en estas prácticas.

La segunda característica y sus conceptos son utilizadas en el campo de la literatura para el análisis de obras literarias en tanto las influencias y tradiciones que preceden al autor o al texto. En la tesis doctoral *La teoría de la transducción literaria. Hacia una teoría dialógica de la obra literaria* (20015) de David Martínez de Antón, éste intenta reunir los tres conceptos en tanto cada uno intenta nombrar la relación de transformación o transmisión de un texto a otro. Las líneas que los unen, las relaciones entre pastiches o parodias y sus textos de origen o relaciones menos evidentes. La literatura, como dice Borges, a veces es un “poema infinito” y como tal tiene uniones entre sí, puntos en común productos de lecturas de literatura, películas, cuadros y todo tipo de arte. Dice Martínez:

Por lo tanto, la teoría de la transducción literaria puede ocuparse del estudio de la tradición literaria, la intertextualidad, la influencia, la transferencia intercultural, la incorporación de un texto literario en otro texto, las transformaciones de un género en otro, la traducción a lenguas extranjeras, la crítica literaria, las adaptaciones literarias, teoría e historia literaria, formación literaria (Doležel, 1997: 231-2) y otras: todas aquellas que supongan la transmisión de un texto literario o de algunas de sus partes a través de un segundo texto; es decir, transferencia y transformación. (Pág. 4).

En primera medida el autor busca unir en la transducción, concepto de Doležel, otros conceptos parecidos como la intertextualidad de Julia Kristeva (1981: 66-69), la transtextualidad de Genette (1989: 9-17) y la influencia en palabras de Harold Bloom (2009).

³¹ “Una comunidad interpretativa y creativa que se apropia activamente del contenido de la televisión [o la literatura] para su propio placer”.

En ese orden Martínez define la intertextualidad, definición que se mantendrá en la investigación que se adelanta, como:

(...) sobre el “(espacio intertextual), es decir: se trata de la presencia efectiva de un texto en otro entre los que Kristeva distingue «tres tipos de conexiones que vinculan los fragmentos de las Poesías a los textos concretos y casi citados de autores anteriores» (1981: 67). Estas conexiones pueden ser: negación total, negación simétrica o negación parcial en función de la relación del texto resultante con el texto referencial (Pág. 4).

En el caso del concepto de la transtextualidad, Genette lo define como: “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (1989. Pág. 9). Genette reconoce cinco formas de transtextualidad: intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad. Las últimas dos posibles relaciones entre textos son las más importantes en tanto que la hipertextualidad, que Genette define como “toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario” (1989. Pág. 14) y la architextualidad que se refiere a la relación entre el texto y el género y subgénero; se enfocan en las relaciones de creación entre dos textos y sus géneros. Relaciones que son herramientas claves para interpretar y criticar obras literarias.

Finalmente, el último concepto que intenta relacionar es de *La ansiedad de la influencia* de Harold Bloom (2009). Martínez lo define como: “se basa en el equívoco poético o *misreading* (Bloom, 2009: 87) del poeta posterior hacia la escritura del precursor, de modo que pueda producirse una nueva obra literaria a partir de una lectura forzada.” (Pág. 5), es justamente el equívoco poético el que puede ser una interpretación creativa, lo que lleva de la lectura a la creación. Martínez cita a Genette sobre su conciencia sobre la relación entre su teoría y la de Kristeva en la que reconoce una ayuda en su “paradigma terminológico” (Pág. 5) y también la relación sobre su teoría y la de Bloom en la que reconoce que se centran en “el mismo tipo de interferencias, más intertextuales que hipertextuales” (Pág. 6).

La última característica hace referencia a otros temas por considerar como lo es el plagio, el *copyright* y la autoría; ya que estos van de la mano con el carácter anónimo, sencillo y abierto de Internet. Estos tres temas definen y al mismo tiempo limitan el fanficción; por tanto se debe

considerar su importancia en una visión literaria de esta clase de textos. Se debe tener en cuenta el concepto de ciberespacio en concordancia con el de Internet en tanto que Pierre Lévy lo define como: “Este nuevo medio tiene por vocación poner en sinergia y en interfaz todos los dispositivos de creación de información, de grabación, de comunicación y de simulación”. (2007, p.70).

En el libro *Sobre el plagio* de H  lene Maurel-Indart (2014) nos muestran que aunque se quiso pensar que la idea del plagio y el reproche que trae consigo viene desde la cultura griega, latina o medieval, no exist  a como lo entendemos hoy en d  a. Explica “De hecho, los antiguos no conoc  an el problema de la propiedad literaria en el sentido jur  dico del t  rmino”. (P  g. 22). En cada uno de esos momentos se respond  a de manera diferente y cambiaba dependiendo del g  nero, si era sobre los discursos “se practicaba la tolerancia y se sol  a tomar prestado de los oradores de renombre sin la menor verg  enza” (P  g. 22) mientras que en la poes  a, los autores se acusaban entre ellos en otras obras. En el caso latino expone que S  neca estaba a favor del pr  stamo pero “transformado y trabajado” (P  g. 23) y la idea del autor no exist  a en ese momento. En la edad media se sigue con la idea anterior, aunque se refuerza porque toda la actividad literaria se da entre los religiosos, y se da como una actividad colectiva. Lo anterior se refleja en la definici  n que da la RAE de plagio, en donde se vincula a concepto muy anterior y no del todo relacionado a la literatura:

“Plagiar: Del lat. Tard  o *plagi  re* 'robar esclavos', 'comprar o vender como esclavos a personas libres'.” Y tiene tres acepciones:

1. tr. Copiar en lo sustancial obras ajenas, d  ndolas como propias.
 2. tr. Entre los antiguos romanos, comprar a un hombre libre sabiendo que lo era y retenerlo en servidumbre.
 3. tr. Entre los antiguos romanos, utilizar un siervo ajeno como si fuera propio.
- (2018)

Lo que da pie a hablar del concepto actual de plagio es la invenci  n de la imprenta en 1436 y del papel en 1440. Y es con esta nueva herramienta se comienza a pensar en el plagio, la originalidad, la copia y la creaci  n puesto que al expandirse la producci  n de los libros y los

lectores, era mucho más fácil notar y encontrar el plagio. Esa línea entre el plagio y la creación a partir de la influencia o las palabras ajenas puede verse en este ejemplo de la autora:

Los préstamos de Rabelais y de Montaigne, muy famosos, siguen siendo testimonio de lo que podríamos calificar como “pillaje creador”. D’Annunzio lo sabía bien; queriendo defenderse de una acusación de plagio, se comparó con Rabelais: “¿Acaso desconocerán la profunda originalidad de nuestro gran Rabelais porque han encontrado, en el tupido bosque de su obra, varios arbustos odoríferos trasplantados del magnífico huerto del renacimiento italiano?” (Pág. 26)

Así pues, no se puede obviar la estrecha relación entre la autoría, el sujeto creador y el plagio. De acuerdo a la autora la era del plagio autorizado pero digno de juzgar culmina con la Revolución y las ideas de las formas de propiedad: “Hasta entonces, el arte era un homenaje de la creación del Creador, una repetición imitativa de la creación. El siglo XVIII asiste a la llegada del individuo, que reivindica para sí la propiedad de su obra.” (Pág. 38). Con todo lo anterior se demuestra que es un cambio ideológico frente a la creación y al sujeto, por otro lado, tiene tintes editoriales y económicos en la sociedad. Con base en esto el plagio también se vuelve algo económico en un afán de incursionar en las librerías. Así se ve cómo a pesar de que cambia la idea sobre el plagio y se crean leyes al respecto, en el siglo XIX los autores, como Victor Hugo, se quejaban ante los tribunales sobre la apropiación de sus obras.

Con los nuevos formatos, Internet y los premios, la forma de difusión y de lectura han cambiado, un cambio parecido al que creó la imprenta. Ya desde ese momento parecía una noción difícil definir el plagio en más que una copia textual del texto, por tanto se presenta la literatura como un producto cultural que se sitúa en un campo cultural específico. Este concepto de Bourdieu (1990) plantea:

(...) hay que situar al artista y su obra en el sistema de relaciones constituido por los agentes sociales directamente vinculados con la producción y comunicación de la obra. Este sistema de relaciones, que incluye a artistas, editores, marchantes, críticos, público, que determina las condiciones específicas de producción y circulación de sus productos, es el campo cultural (Pág. 18).

Con esto en mente se hace evidente la necesidad de conocer el campo cultural de las obras para saber las relaciones y movimientos que se instauran como influencia o intertextualidad; además funciona para la misma investigación pues por esto se intenta hablar de las conexiones que hay alrededor del fanficción. Maurel-Indart propone:

Cuando uno planea juzgar la influencia en materia literaria, hay que ir con prudencia: el juego de las rivalidades, las inevitables susceptibilidades y, sobre todo, los fenómenos de moda o de época, el clima epocal en cierto sentido, no deben dejarse de lado antes de arremeter en acusaciones humillantes. (...) A cada época, su cultura, sus fondos de lecturas comunes y la convergencia inevitables de ciertas referencias literarias. En el siglo xx, las nociones de collage, escritura lúdica e intertextual se agregan a la confusión y complican cualquier investigación sobre las fuentes. (2014, Pág. 47).

Esta es una aproximación al concepto que se utilizará del plagio y como se verá en el tercer capítulo, este concepto tiene líneas muy delgadas entre la originalidad y la autoría. Puesto que al reflexionar sobre el plagio se piensa sobre lo que hace que un texto sea único, personal e irrepetible; y como se prevé ningún texto lo es. Sí cuentan con un estilo, un tema y otras características pero es imposible trabajar sin ninguna idea de algún texto leído o escuchado, de la sabiduría popular, de las vivencias personales, de las situaciones sociales o de la cultura. Frente a la autoría Foucault (1999) reflexiona sobre ello en aspectos como la implicación que viene con la noción de autor que parece responder a la individualización de los conocimientos y la literatura, es decir, el cambio en el concepto de autor como una manera de privatizar el conocimiento y, por ese mismo camino, volverlo un asunto monetario de propiedad intelectual. De la mano con esa noción de autor, dice Foucault, aparece la originalidad como afirmación del carácter sagrado de la escritura pues se relaciona al ver la obra de arte como un mandato divino que es único y solo es iluminado por los dioses. Finalmente también reflexiona sobre la idea de autor y sus límites ¿un autor es autor hasta de su lista de compras? Así, Foucault termina por contrastar la idea del autor en la edad media y el de la edad moderna. En este campo también esta Emili Bayo quien en *La voz del autor en la literatura medieval* (1995) da pistas para relacionar ciertas prácticas que se dan en el fanficción como por ejemplo en la edad media los autores se autorepresentaban como personajes dentro de la narrativa y

en el fanficción se utiliza el Mary Sue; además de la escritura hipertextual y la ambigüedad autoral como algo común en las prácticas literarias de la edad media.

Esos conceptos rodean la idea del fanficción en un primer acercamiento; una mirada más dinámica puede unir otras nociones como la condición posmoderna del fanficción y su relación con el arte en nuevos contextos como el hipertexto. Con todo lo anterior se tendría una base teórica que junto a la síntesis del concepto de género literario busca aclarar la duda de si el fanficción puede ser considerado un género por sí mismo y por esa misma línea delimitar sus características literarias y su valía para la academia.

Por tanto, la posmodernidad es útil porque se perfila con la pérdida de las ideas absolutas, como la historia o la verdad, desde “la oscilación, la pluralidad” como propone Vattimo en *La sociedad transparente* (2000, Pág. 5) y así se crean hibridaciones, áreas grises, nuevas formas de relaciones, de conocimiento y de arte. Roberto A. Follari (2000) aclara sobre la posmodernidad en Latinoamérica y dos vertientes que reconoce:

Una de ellas, refiere al tratamiento de los "síntomas" de lo postmoderno, sus manifestaciones culturales: remite principalmente al análisis de las nuevas sensibilidades, los modos de constitución de las identidades, la licuación de las tradiciones, los efectos de lo mediático, la aparición de las tribus urbanas y fenómenos de parecido tenor. La otra, se ubica más bien en el plano de la filosofía a secas, o de la filosofía política: intenta tipificar en términos teóricos el significado de los nuevos tiempos históricos, discutiendo cuestiones como la desaparición del sujeto en el sentido cartesiano y las nuevas oportunidades epocales constituidas desde la subjetividad ligera, a más de los efectos políticos del apagamiento de la proyectualidad moderna. (Párr. 1).

El carácter crítico de la posmodernidad en donde los conceptos universales se ven cuestionados es el momento preciso para preguntarse sobre la validez de la autoría, de los géneros literarios, en cierta medida de la literariedad y la obra de arte. Por tanto, la posmodernidad brinda pistas teóricas sobre el fanficción en tanto producto cultural y también pistas teóricas sobre la deconstrucción de las ideas. Por esta misma línea este fenómeno requiere una visión compleja, puesto que como define Morín “Se puede decir que hay complejidad donde quiera se produzca un enmarañamiento de acciones, de interacciones, de

retroacciones.” (Pág. 421) Es una noción que se explora y se vincula a lo irracional, la incertidumbre o al desorden.

¿Por qué unir la complejidad con el fanficción? La investigación necesita preguntarse sobre los paradigmas convencionales y el fenómeno del fanficción sirve como ejemplo sobre por qué y qué puede significar el cambio en los conceptos tradicionales. Sobre las nuevas formas de llegar al conocimiento dice Dora Fried Schnitman en *Ciencia, cultura y subjetividad*: “Es reflexión, pensamiento sobre el pensamiento, un análisis de las categorías que utilizamos para dar sentido a las cosas en literatura y el resto de prácticas discursivas” (1998, Pág. 26).

Otro concepto que puede dar luces sobre la definición del fanficción es el hipertexto. George P. Landow en su libro *Hipertexto 3.0* (2009) hace una aclaración que parece pertinente antes de hablar sobre el concepto en sí, menciona a Derrida, Theodor Nelson, Barthes y Andries Van Dam y dice sobre ellos:

Los cuatro, como otros muchos especialistas en hipertexto y teoría cultural, postulan que deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por las de multilinealidad, nodos, enlaces y redes. Casi todos los participantes en este cambio de paradigma, que marca una revolución en el pensamiento, consideran la escritura electrónica como una reacción directa a las ventajas e inconvenientes del libro impreso. Esta reacción tendrá profundas repercusiones en la literatura, la enseñanza y la política (Pág.24).

Tanto el fanficción como el hipertexto exigen y producen cambios de paradigmas que deben tenerse en cuenta al hablar sobre ellos pues cada uno hace parte un sistema que lo define y que a su vez, puede transformar.

El hipertexto es definido por Landow relacionándolo al ideal de textualidad de Barthes en donde “se conoce como hipertexto electrónico, un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto” (Pág. 24). Barthes complementa en *S/Z* (2002) “No tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal” (Pág. 5). Más adelante se profundiza sobre la relación del hipertexto y el

fanficción, y su posible consanguinidad, esto permite explorar la teoría posestructuralista alrededor del hipertexto para extenderlo hasta el fanficción. Barthes (1987) también ilumina el camino investigativo al plantear que el sentido de la escritura se puede definir en tanto que el texto está formado por escrituras múltiples en diálogo con otras culturas y, a pesar de lo que se cree, esto no confluye en el autor sino en **el lector**. Esta idea se acerca a la teoría de la recepción que no solo le da un nuevo valor al receptor/lector/espectador sino que también:

La intertextualidad se convierte, de hecho, en un modo de percepción del texto literario, en un mecanismo clave para la recepción, pues constituye una lectura que completa y complementa al texto como único en el que los desvíos llevan al lector a interconexiones, a salir del texto, o a volver a entrar en él, para marcar otras rutas de lectura porque el texto leído oculta otro texto que se devela desde lo intertextual. (Fonseca Guerra, 2013: párr.18).

Así, se vuelve no solo una forma de caracterización del fanficción sino también una forma de percibir la literatura y responder a ella. El hipertexto puede unirse al concepto de rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari, como bien explica Landow puesto que en este concepto y en su libro, ellos proponen una nueva visión del libro más parecido al cerebro en tanto las conexiones que provocan. A diferencia del libro que tiene un inicio y un final. El rizoma por tanto se parece al fanficción en tanto que “el rizoma no es reducible ni a lo Uno ni a lo múltiple. (...) No tiene comienzo ni final, sino siempre un medio (milieu) del que crece y al que excede. (...) El rizoma opera la variación, expansión, conquista, captura; se ramifica” (Andrade et al, 2001). En esto no se propone que no tenga un inicio y un final sino que ese inicio se puede ramificar, también el contenido y el final puesto que los lectores productores pueden hacer precuelas, finales y alteraciones infinitas.

Otra arista para analizar el fanficción se enfoca en la definición de género dentro de la literatura, puesto que es algo que se da por sentado pero ¿se puede crear una nueva categoría? ¿El fanficción lo amerita o existe otra forma de hablar del fanficción y categorizarlo? ¿Es literatura en segundo grado por nacer de otro texto? Para poner más contexto en esta cuestión pensemos en Genette quien en su libro *Palimpsesto: literatura en segundo grado* dice que “Esta derivación puede ser del orden, descriptivo o intelectual, en el que un metatexto digamos tal página de la Poética de Aristóteles ‘habla’ de un texto Edipo Rey.” (Pág. 14) Plantea que la

necesidad de un texto para la existencia de otro, lo vuelve literatura en segundo grado. Se puede pensar en la labor del crítico literario, en este aspecto opina Steiner en *El lenguaje y el silencio*:

El crítico vive de segunda mano. Escribe acerca de. Ha de dársele el poema, la novela o el drama; la crítica existe gracias al genio de otros hombres. En virtud del estilo, la crítica puede convertirse en literatura. Pero esto suele acontecer sólo cuando el escritor hace de crítico de la propia obra o de corifeo de la propia poética, cuando la crítica de Coleridge es obra acumulativa o la de T. S. Eliot divulgación. Fuera de Sainte-Beuve, ¿hay alguien que pertenezca a la literatura permanente en calidad de crítico? No es la crítica lo que hace vivir al lenguaje. (2003, Pág.19).

Entonces se desacredita, de alguna manera, la relación de necesidad de un texto con otro y es de vital importancia para validar o no el fanficción como género o escrito literario.

El concepto de género literario es indispensable ya que es la forma de categoría por excelencia de la literatura, divide en géneros por longitud, temática y hasta país empero ¿qué existe detrás de eso? Jordi Llovet da pistas en su libro *Teoría literaria y literatura comparada* (2005) en donde explora los géneros literarios en calidad de referentes institucionales y reflexiona sobre la originalidad para concluir que “muchas veces una maniobra literaria original puede terminar por abrir una nueva posibilidad genérica” (Pág. 277) después de establecer que la originalidad puede residir en la forma de estar en una o varias tradiciones genéricas y que pueden existir cientos de géneros puesto que se trata de características que unen una cierta cantidad de escritos. A pesar de ello, también defiende que su individualidad no se pierde con el hecho de pertenecer a un género literario sino que estructura ciertas características. Su originalidad reside en cómo cambia la estructura, como se vuelve imprevisible y hace que el lector se extrañe y esto, por supuesto, lo podemos encontrar en el *fanficción*. Este libro también propone que el género al igual que el canon son categorías arbitrarias que responden a momentos históricos o tendencias y por lo cual queda claro que hoy en día el fanficción debe tener unas bases teóricas literarias. Terry Eagleton (1998) propone algo parecido al advertir la idea de valor dentro del canon literario como circunstancial e histórico:

No hay ni obras ni tradiciones literarias valederas, por sí mismas, independientemente de lo que sobre ellas se haya dicho o se vaya a decir. Valor es un término transitorio, significa lo que algunas personas aprecian en circunstancias específicas, basándose en determinados criterios y a la luz de fines preestablecidos. Es por ello muy posible que si se realizara en nuestra historia una transformación suficientemente profunda, podría surgir en el futuro una sociedad incapaz de obtener el menor provecho de la lectura de Shakespeare. (Pág. 11)

Debe haber una visión crítica del canon, el orden establecido y la alta literatura, pues es esta noción la que excluye estos textos periféricos y es trabajo de la academia reflexionar sobre su literariedad, validez y utilidad. Navajas (2008) propone:

Para este concepto de la cultura, el canon constituye un edificio conceptual dentro del cual ampararse para la protección de unos principios éticos y estéticos juzgados como inviolables (Bloom, 30). A partir de esta definición, el canon se vincula con la preservación y el mantenimiento de un modelo normativo de civilización y cultura. El homo academicus prototípico y las instituciones universitarias en general se ajustan con preferencia -aunque no siempre- a este modelo cultural ya que garantiza la organización lógica y la clasificación y parcelación de las corrientes de los hechos culturales. (Párr. 1)

A partir de esto se sabe que el canon ayudaba a constituir bases e identidad al campo literario pero como aclara Navajas: “Nunca como hoy la cultura literaria escrita se ha visto forzada a cuestionarse a sí misma y replantear sus premisas constitutivas a partir de los modos de comunicación alternativos.” (Párr. 10). Es con base en esta falta de verdades, de canon, de estructura, que se debe repensar conceptos que hasta ahora se han establecido en la comodidad de las obras clásicas. Se entiende también que el canon conlleva orden y estructura y por eso se propone otros conceptos que pueden dar luces sobre estas prácticas vernáculas como lo es la genericidad, concepto que permite, como explica Adam (2016) citando a Dion “menos de examinar la pertenencia de un texto a un género que de poner en juego las tensiones genéricas que lo orientan. Este desplazamiento del género a la genericidad suspende toda mirada tipológica y permite eludir la trampa esencialista” (Párr. 5).

Es indispensable explorar los géneros y sus posibles relaciones con el fanficción para poder darle una categoría o aceptar que su lugar son los intersticios, la genericidad, puesto que su características se enfocan en otras relaciones literarias como la relación que crea con otros textos, su condición periférica de la academia, su espacio cibernético, las comunidades que crean y muchas otras cosas que se exploran en los siguientes capítulos.

Capítulo uno. El arte de la recreación: fanficción

No escribimos entre todos el Quijote, claro es —aunque si en mucha parte; pero, en cambio, la *Iliada*... ¡Alto! Este ejemplo nos corrige y da a la idea su propio dibujo. Homero combina y organiza, pero es uno. No entendamos groseramente la doctrina. No se trata de collage, sino de absorción, digestión, refundición de los temas tradicionales. **Toda creación es recreación y recreación.** Alfonso Reyes, 1996. Pág. 207.

Es que para Borges, como para Valéry, el autor de una obra no detenta y no ejerce sobre ella ningún privilegio, la obra pertenece desde su nacimiento (y tal vez antes) al dominio público y vive solo de sus innumerables relaciones con las otras obras en el espacio sin fronteras de la lectura. Ninguna obra es original, (...) pero toda obra es universal. **Figures 1. Gennete. Pág.130**

En primera medida, algunas concepciones del fanficción que se encuentran en Internet y algunas propuestas en investigaciones. En una búsqueda superficial dentro del medio del fanficción podemos encontrar: en *Wikipedia* es definido como:

*Fan fiction or fanfiction (also abbreviated to fan fic, fanfic, or fic) is fiction about characters or settings from an original work of fiction, created by fans of that work rather than by its creator. It is a popular form of fan labor, particularly since the advent of the Internet*³² (Fan fiction, s.f).

Y en el *Urban Dictionary*, otra página famosa por sus definiciones en relación con fenómenos de Internet, lo conceptualiza así: “*Fanfiction is when someone takes either the story or characters (or both) of a certain piece of work, whether it be a novel, tv show, movie, etc, and create their own story based on it*”³³ (Mistaki, 2006).

Con base en lo anterior, sacamos dos cosas claras; la primera, que es un texto que nace basado en otro y toma personajes o escenarios; y la segunda, su importante relación con Internet y su libertad entre las artes. Además, en su definición se deja clara la dificultad del concepto en

³² Fan ficción o fanficción (además abreviado como fan fic, fanfic o fic) es ficción acerca de los personajes o escenarios de un trabajo original de ficción, creado por fans de esa obra en vez del creador. Es una forma popular de trabajo de fans, especialmente desde la llegada de la Internet. Sacado de https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction

³³ “Fanficción es cuando alguien toma la historia o los personajes (o ambos) de una determinada obra, que puede ser una novela, un programa de televisión, una película, etc. y crea su propia historia basada en ello” Sacado de <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanfiction>

relación la originalidad y el plagio “*Fan fiction is rarely commissioned or authorized by the original work's creator or publisher, and is rarely professionally published.*”³⁴ (Fan fiction, s.f).

De esta manera, se deja claro que su validez queda en entredicho por sus posibles problemas con los derechos de autor y la poca publicación profesional que tiene, de ahí que Internet sea el lugar ideal de circulación y el sitio que propicia la comunicación entre fanes y trabajos de arte de éstos (existen además dibujos, pinturas y otros tipo de trabajo de fans). En *Fanfiction, fandoms, and literature: or why its time to pay attention to fan fiction*, Christina Yatrakis coincide en su ambivalencia frente a la originalidad y la necesidad de reconocer el valor literario del mismo, “*While manifestly unoriginal in some ways, fan fiction can also contain a great deal of originality in others, for instance serving as a stimulus for creative new interpretations of original works that have unrealized value within the literary field.*”³⁵ (Pág. 4).

Es difícil dejar de lado el fandom, siendo esta la comunidad que se enfoca en alguna obra literaria, película, juego, comic, manga, anime o historia. Pierre Lévy en *Cibercultura* coincide con que una pieza clave de la cultura en Internet es el desarrollo de comunidades que “*constructed from related interests and knowledge, shared projects, a process of cooperation and exchange, independent of geographic proximity or institutional affiliations.*”³⁶ (Pág. 108). Los otros trabajos de arte o fanart que se pueden encontrar en un fandom varían entre dibujos, pinturas, digitales o tradicionales; secuelas o historias alternas en forma de comics; mercancía alusiva como llaveros, posters, muñecos y vídeos que pueden ser fragmentos de las obras audiovisuales o vídeos de música con imágenes de personajes, dándole significados distintos. Aun así, el fanficción y el fanart (referido a las imágenes y dibujos) son las formas de arte de fanes más famosas.

Sobre las obras bases, la enciclopedia *Salem Press Encyclopedia of Literature* (2015) dice lo siguiente: “*These stories feature characters from popular books, television shows, and movies.*

³⁴ “(El) fan ficción es raramente pedido o autorizado por el creador o editor de la obra original y se publica con poca frecuencia profesionalmente”. Y explican que “Esto puede o no puede infringir los derechos de autor, dependiendo de la jurisdicción y en esa misma cuestión si califica como uso justo”. Parte de la definición de Wikipedia.

³⁵ “Aunque se manifieste como poco original en algunos aspectos, el fanficción también puede tener gran cantidad de originalidad en otros, por ejemplo sirviendo como estímulo nuevas interpretaciones creativas de obras originales que no tienen valor reconocido dentro del campo literario”.

³⁶ “Construido a partir de intereses y conocimientos relaciones, proyectos compartidos, procesos de cooperación e intercambio, independientemente de la proximidad geográfica o las afiliaciones institucionales.”

*Fan fiction based on video games, comic books, songs, and real-life people even exists.*³⁷ Así, la materia prima de este tipo de textos varía mucho, justamente se enfoca en diferentes relaciones frente a las producciones artísticas y hasta la realidad (que se presenta desde la publicidad). Esta idea se relaciona con algo que se dijo desde el inicio de los estudios sobre el fanficción, en *Re-writing publishing: fanfiction and self-publication in urban fantasy* (2014) Jessica L Bay analiza la idea de Jenkins ya mencionada en la que los lectores se apropian de los productos culturales. Con esto en mente, se tiene una hipótesis sobre la condición de fanes de los creadores del fanficción en tanto que se vuelven *poachers* o cazadores. Este concepto lo reconfiguró Jenkins basado en Certeau y sobre esto Bay explica:

*In this explanation of readers' actions, de Certeau suggests that readers are poachers who do not passively accept what is given; rather they actively interrogate and read into it a meaning all their own. Jenkins takes this idea and applies it to media fans, who, he suggests, also work to interrogate the texts of which they are fans. Unlike de Certeau's poachers, though, fans not only make new meaning in existing texts, but they also create works of their own.*³⁸ (Pág. 26).

Por tanto, los fans se vuelven creadores, no solo espectadores que reciben pasivamente la información dada. Jenkins desde los años 90 establece que es válido que los fans como lectores creen sus propias interpretaciones y reconstruyan la historia dada, el problema con esta idea que parece obvia es que se enfrenta con la idea del autor como único dueño de su obra, la autoría y la propiedad intelectual. Por un lado la crítica literaria también se alimenta de la obra que critica pero ellos se han ganado el reconocimiento de proponer sus interpretaciones al utilizar solo fragmentos citados de la obra en cuestión. Los escritores de fanficción por el contrario cambian el estilo, utilizan los personajes, los mundos y otras características del texto original o pueden intentar hacer un pastiche del mismo, aunque esto último es menos común. En el fanficción los autores interrogan los textos e intentan arreglar, profundizar y crear a partir

³⁷ “Estas historias presentan personajes de libros populares, programas de televisión y películas. Incluso existe fanficción basado en videojuegos, cómics, canciones y personas de la vida real”.

³⁸ “En esta explicación de las acciones de los lectores, Certeau sugiere que los lectores son cazadores furtivos que no aceptan pasivamente lo que les es dado; en cambio ellos interrogan activamente y leen un significado propio. Jenkins toma esta idea y lo aplica a los fanes de lo audiovisual, quien, él sugiere, también interrogan los textos de los que son fanáticos. A diferencia de los cazadores de Certeau, los fanes no solo crean un nuevo significado en los textos existentes, sino que también crean sus propias obras.”

de ideas que quedan en la obra y en las que sienten que tienen importancia. Por otro lado, Leisha Jones en *Contemporary Bildungsromans and the Prosumer Girl* propone que los fans son *prosumers* es decir productores/consumidores que “*deploy technological savvy and critical aesthetic acumen to generate a host of responses*”³⁹ (Pág. 439). Este aspecto es importante porque el autor compara el *bilgundsroman* o novela de formación con el fanficción ya que estos nuevos textos ilustran la forma en como las mujeres se desarrollan o representan dentro de la cultura actualizando también sus representaciones en línea (Pág. 439). Así, los fanes, particularmente las mujeres fan, se introducen en una cultura, se producen y se actualizan dentro de las representaciones propias en Internet.

Bay y otros autores también creen que el motivo de los fanes al crear textos es porque se apropian del material para volverlo propio y así termina revisando las motivaciones de los personajes o el desarrollo de la trama (Pág. 26). Lev Grossman tiene una hipótesis parecida en un ensayo del libro *Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World* citado por Bay:

*fanfiction asserts the rights of storytellers to take possession of characters and settings from other people's narratives and tell their own tales about them – to expand and build upon the original, and, when they deem it necessary, to tweak it and optimize it for their own purposes*⁴⁰ (Pág. 35).

Bay explica que teniendo en cuenta que los lectores conocen la historia, justamente cogen esos elementos familiares y los transforman para cambiar algo en la historia principal dotando así de otros significados. Lo interesante es justamente ¿qué cambian y qué implican esos cambios en la originalidad o legitimidad de la antigua y nueva obra? Existen muchas opciones y Bay y Jenkins hablan de algunas de las variaciones. Estos proponen cambios como los que buscan “arreglar” algún aspecto sobre la materia base, como un final. También recontextualizar los huecos en la trama, expandir la línea temporal con otras historias de los personajes o crear futuros para ellos, cambiar la focalización de la trama en otros aspectos o personajes. El cambio de focalización también puede ser de género o temática, donde pasan de la ciencia ficción a

³⁹ “Despliegan un conocimiento tecnológico y una visión crítica y estética para generar una gran cantidad de respuestas”.

⁴⁰ “El fanficción reafirma los derechos de los narradores de tomar posesión de los personajes y escenarios de las narrativas de otras personas y contar sus propias historias acerca de ellos –para expandir y construir el original, y, cuando lo consideren necesario, retocarlo y optimizarlo para sus propios fines”.

una trama romántica. Ahora bien, con base en estos cambios podemos ver la originalidad que reside en el fanficción; dice Peter G ldenpfennig en la conclusi n de su tesis sobre la mente creativa y el fanf cc n:

*In short, the answer to the first question is that fanfics can be called creative, especially when they are seen as counterpart to an artefact, as they are usually intended. This was surprising, because I expected creativity to be balanced in fan fiction, and that it wouldn't matter if stories were read as stand-alone or as part of an archive established by an artefact*⁴¹ (P g. 53).

As ,  l propone que lo creativo del fanf cc n es que a pesar de que creamos que es conocido por inscribirse en un mundo, crea a partir de ah , puede explicar aspectos, criticar, mejorar y transformar aspectos que requieren m s que el acto de plagiar.

Existen, tambi n, la creaci n de g neros particulares que responden a ideas de los lectores como el *crossover* en donde unen diferentes mundos ficcionales y hacen que los personajes interact en entre ellos. O los textos de mundos alternos en donde cambian a los personajes de lugar o situaci n, pensemos en textos u obras como *Orgullo, prejuicio y zombies*, por nombrar una obra cl sica que pas  por esta reescritura. Otro cambio que ha creado su propio g nero o denominaci n es el Mary Sue, que se entiende como las historias en donde los personajes se meten a s  mismos dentro de las historias. Por otro lado hay cambios que se enfocan en la importancia de las relaciones entre dos personajes, por ejemplo, en estos no cambian los sucesos o el tiempo sino que se enfoca m s en los personajes y en el desarrollo psicol gico o emocional. Muchas de estas variaciones ayudan a comprender otras facetas del texto base bajo la interpretaci n del autor de los fanfic puesto que justamente asumen una visi n interpretativa y dan cuenta de ella en el texto creado. Por otra parte, muchos de estos textos se enfocan en las relaciones de los personajes y particularmente, en aspectos er ticos, que nacen de la interpretaci n de los lectores/espectadores.

⁴¹ “En resumen, la respuesta a la primera pregunta es que los fanfics pueden ser llamados creativos, especialmente cuando son vistos como contrapartes de un artefacto, como generalmente se pretende. Esto fue sorprendente, porque esperaba que la creatividad fuera equilibrada en el fanf cc n, y que no importar a si las historias se leyeran como independientes o como parte de un archivo establecido por un artefacto.”

Podemos relacionarlo con Barthes quien escribe en *El placer del texto*: “El artefacto creado por los ret ricos, los gram ticos, los ling istas, los maestros, los escritores, los padres, este artefacto es imitado de manera m s o menos l dica; se juega con un objeto excepcional del que la ling  stica ha se alado su car cter parad jico: inmutablemente estructurado y sin embargo infinitamente renovable: algo as  como el juego de ajedrez.”

Este último punto vale la pena ampliarlo un poco puesto que mucho del material que se puede encontrar en Internet cae bajo esta categoría, todos los otros temas o géneros también se inscriben bajo esa premisa, lo que Jenkins llama la erotización de los personajes. En la tesis de maestría titulada *Fanning the flames of romance: an exploration of fan fiction and the romance novel* (2008) de Katherine E. Morrissey está explica y afirma que:

*Fan fiction is another body of literature read and produced predominantly by women. Fan fiction also focuses primarily on romance. Once a print medium, passed in zine format from one fan to another at conventions, through local fan groups, and the mail, fan fiction has now taken hold on the Internet forming a vast and diverse network of communities and their interests. Socially however, we treat both with great discomfort and more than a little disdain*⁴² (Pág. 1).

Esta idea tiene gran repercusión en la forma en como se ve el fanficción puesto que habla de textos leídos y producidos en su mayoría por mujeres y enfocado en romance. Y estos aspectos ayudan a que, al igual que la novela rosa, el fanficción sea visto con desdén por la sociedad ¿y por quién? Por la academia. Podríamos pensar que es justamente por la calidad literaria de la novela rosa pero ¿cuántos análisis de esas obras hemos leído? ¿Cómo se decide que hacen parte de ese género? Con esta investigación se intenta, justamente, que el fanficción no caiga en la misma situación de la novela rosa, una generalización de tramas, personajes y calidad.

En esa misma tesis, que trata justamente de un análisis entre la novela rosa y el fanficción y lo que dice de la idea del romance que se vende y se lee, Morrissey afirma: “*While general, nonromantic fan fiction exists as well, romance-based stories, gay and straight, dominate fan production. (...) the development a sexual and/or emotional attraction between characters, lies at the heart of most stories*”⁴³. (Pág. 15). Así pues, no solo habla de romance y es escrita por mujeres, también, un poco después, se refiere a parejas heterosexuales y homosexuales, siendo esto último algo distinto a la mayor parte de productos culturales. Esta característica se

⁴² “El fanficción es otro cuerpo de la literatura leído y producido por mujeres predominantemente. El fanficción también se centra principalmente en el romance. Alguna vez medio impreso, pasando en formato de zine de un fan a otro en convenciones, a través de grupos de fanes locales, y el correo, el fanficción ahora ha tomado Internet formando una vasta y diversa red de comunidades y sus intereses. Socialmente sin embargo, tratamos a ambos con gran incomodidad y más que un poco de desdén”

⁴³ “Aunque en general, también existe fanficción no romántico, las historias basadas en romance, homosexual y heterosexual, domina la producción de los fanes. (...) el desarrollo de la atracción sexual y/o emocional entre los personajes habita en el corazón de la mayoría de historias.”

profundiza en las secciones siguientes por su carácter transgresor. Por ahora se hace visible cómo los lectores y creadores del fanficción se enfocan en ciertos personajes o parejas y cómo esto es una categoría importante a la hora de leer o escribir las historias. Yatrakis en su texto resalta también la existencia de subculturas y grupos de interés, puesto que justamente los fandoms no son grupos homogéneos y sus productos son prueba de ello ya que varían en muchas formas, parejas, estilos, mundos, etc. Citando a Bronwen Thomas, Yatrakis sostiene *“Fan fiction, to this extent, acts as a transgressive force by ‘offering a voice to marginalized groups and revealing the subversive potential of seemingly safe or familiar storyworlds.’”*⁴⁴ (Pág. 22).

Una de las hipótesis más importantes de su texto es el fanficción como respuesta transgresiva a *“the restrictions, traditions, and limitations found within the structure of many commercial romance novels.”*⁴⁵ (Morrissey. Pág.16) Puesto que en ellos podemos encontrar diversidad sexual y personajes, universos sustanciales y formas distintas a las narraciones tradicionales de romance. Ella explica que no es que todo el fanficción lo haga o que se hayan erradicado las normas tradicionales sino que justamente algunas de estas obras dan cabida a un pensamiento distinto y a veces, a la reformularización y prolongación de la narrativa tradicional. En consecuencia se puede decir que el fanficción es un fenómeno tan vasto y tan cambiante que no permite generalizaciones en cuanto a sus funciones o utilidad; esta cualidad del fanficción se explora en el próximo capítulo más a fondo.

La autora explora otras partes que son útiles marcar como características del fanficción. Por ejemplo, de la muestra escogida por Bay dice lo siguiente: *“All of these stories were also very long, typically many hundreds of pages in length.”*⁴⁶ Este comentario no solo responde a la muestra que ella escogió para comparar con las novelas rosas, puesto que es bastante habitual encontrar textos largos, sino que además es una categoría dentro de los buscadores de textos que responde a los gustos de los lectores. Las historias cortas son justamente textos independientes que varían en longitud. Los que son muy cortos son llamados *ficlets* o *drabbles*; también los que conforman partes de una serie son volúmenes y dentro de ellos capítulos. Y

⁴⁴ “El fanficción, en este sentido, actúa como una fuerza transgresora al “ofrecer una voz a los grupos marginados y revelar el potencial subversivo de mundos narrativos seguros o familiares”

⁴⁵ “las restricciones, tradiciones y limitaciones encontradas en la estructura de muchas novelas de romance comerciales.”

⁴⁶ “Todas estas historias eran muy largas, típicamente muchos cientos de páginas de longitud”.

así, Bay aclara que casi todas las historias populares estaban divididas en partes y series, además todas tenían el largo de una novela o más. También resalta que sus actualizaciones de capítulos hasta llegar al final pueden ser de varios años y que no solo se enfocan en la pareja principal sino que se enfocan en otros aspectos y por ello pueden ser más largos o tomar más tiempo. (Pág. 64).

Así su tesis muestra que, al contrario de lo que pueda parecer, la escritura y lectura de estos textos en Internet consta de largos relatos del tamaño de una novela o mayor. La inmediatez de Internet o las redes sociales no se extiende a estos otros ámbitos puesto que los fanes escogen estas actividades. Natalia Díaz en sus tesis *Formas emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios* corrobora la idea de los textos largos puesto que:

Los autores generalmente escriben longfics, que son relatos que van por entregas, como la novela de folletín, en este caso por capítulos, y que pueden llegar a tener la misma extensión de una novela promedio (digamos, 200 páginas) y de hecho si la historia es recibida con éxito el autor puede optar por escribir una secuela de su fanfic. Por otro lado, también es un caso muy común realizar un relato corto o Drabble (desde 100 palabras hasta 3 capítulos). (Pág. 39).

A partir de la variedad de textos por longitud y temática, Díaz afirma basada en Carmen Morán que el ser escritor de fanfiction mejora las capacidades creativas y potencia características para luego ser un “autor original” y es así que Díaz propone que escribir fanfics es un taller de escritura literaria con una cualidad agregada y es la posibilidad de hablar o comunicarse con los lectores con cada nueva publicación.

La inmediatez de Internet puede verse de otra manera, en una constelación de textos tan abundante no es difícil que los textos pasen de ser percibidos o que se vuelvan efímeros pues el lector sigue buscando más obras, en un apetito que no puede saciarse. Díaz cita a Morán sobre esto:

(...) Creo que no exageramos al afirmar que, salvo raras excepciones, no existe tal cosa como la posteridad para las fanfictions. En primer lugar, su carácter suele por lo general ser efímero, en un sentido muy literal: ficciones que pudieron leerse unos meses atrás y que pudieron tener varios miles de lectores

desaparecen al cabo de ese tiempo sin dejar rastro. Y también en un sentido menos material, pero más profundo y decisivo para lo que nos importa, su vida es efímera: como antes afirmamos, parece que no es lo más habitual entre los lectores la práctica de releer fanfictions. (Pág. 42).

Esto puede verse con efectos adversos del internet puesto que a pesar de volverse como un aleph de conocimiento, también permite que se pierdan dentro de la multitud de texto o que desaparezcan; aunque justamente como menciona Morán, los lectores se encargan de releer, recomendar y guardar sus textos favoritos pues conocen las características del internet y su aparente fugacidad.

Así, esta práctica se define, por un lado, la importancia de la elección propia y el deseo de apropiarse de objetos culturales para su propio placer (como proponía Jenkins). Y por otro, por sus cualidades como sitio seguro para los fans, la escritura, la transgresión y hasta una forma de acercar obras literarias a nuevos lectores/autores.

La teoría alrededor de los fans define tres tipos de relaciones, ya mencionadas en la historia del fanfiction, que son categorías de relaciones con el producto: consuntivo, productiva e interpretativo. Los fans de los que hablamos se enfocan en las dos últimas categorías pues son los que activamente leen, investigan, escriben y recontextualizan las obras de las que se reconocen como fan. Esta actividad deja de ser la de un espectador o admirador de una obra, para pasar a constituir productos relacionados y, de alguna manera, crítica sobre la obra. Además expone una visión donde el lector pasa a ser el centro de la producción y creación, acercándose así a la teoría de la recepción en donde cada lector interpreta la obra de acuerdo a su sistema de valores, cultura y momentos socio histórico. Anna Cruz Martín en *El fenómeno del fanfiction*, sugiere que los creadores de fanfiction se basan en narrativas distintas a las occidentales para evitar los clichés del mismo y cita a Jordi Sánchez (Sánchez Navarro, 2013):

Los fans señalan que lo que más les atrae del anime es, además de su estilo y tono emocional, sus estructuras narrativas, que, muchas veces, privilegian la complejidad sobre la clausura fácil. En definitiva, valoran una libertad que desafía al lector o espectador, a diferencia del material cultural de origen occidental, en el que elementos como la causa y el efecto, el final feliz y la

clausura del relato están modulados por formas muy institucionalizadas. (Pág. 26)

Por lo tanto, además del hecho de que desde el principio fuera una producción que los fanes sentían como suya, la producción de fanficción se ve alentada por la libertad narrativa que plantea este tipo de producciones. Además de la extensión del texto, las plataformas especializadas tienen muchas otras categorías como: estado de la obra (terminada o en curso), personajes implicados, pareja principal, la edad para leerlo en tanto las escenas sexuales o violentas, géneros temáticos, advertencias (violencia, muertes de un personaje, personajes menores o violación) y lenguaje. Morrissey ve estas categorías como formas de facilitar al lector su búsqueda de historias: “*target interested readers and make it easier to identify story types. Most individual texts are carefully labeled, allowing readers to determine what a story is about and how sexually explicit it will be.*”⁴⁷ (Pág. 70).

Las últimas características que puede explicar Morrissey en su tesis es que en la escritura del fanficción normalmente no requiere introducir el universo y los personajes, puesto que ya se conocen. A pesar de esto las historias no tienen restricciones en tanto el narrador, el punto de vista, los valores de la obra, el estilo y algunas características de los personajes como su sexualidad. Y agrega: “*Textors tell their stories in the first person, third person, explore different voices and perspectives, and often incorporate multimedia and hyperlinks as ways of telling and reinforcing their story.*”⁴⁸ (Pág. 80). Los cambios además muestran distintas formas de romance en contraposición con la novela rosa y lo que normalmente muestra; además de cambios en tanto la publicación y las relaciones que construye el texto. El combinar diferentes obras artísticas de los fanes cambia la experiencia lectora puesto que propone una manera visual de describir o, por ejemplo, dejar enlaces de otras historias en fragmentos específicos (Pág 104), ampliando el archivo como un hipertexto. Esto es de vital importancia puesto que aunque Bay no lo explica, la calidad hipertextual de esta clase de construcción hace del fanficción una nueva forma de escritura como se puede ver en el capítulo tres.

⁴⁷ “Apuntar a lectores interesados y hacer más fácil identificar tipos de historias. La mayoría de textos individuales están cuidadosamente etiquetados, permitiendo a los lectores determinar de qué trata la historia o que tan explícita sexualmente será” (su lectura).

⁴⁸ “Los redactores cuentan sus historias en primera persona, tercera persona, exploran diferentes voces y perspectivas, y a menudo incorporan archivos multimedia y enlaces como forma de contar y reforzar la historia.”

Morrissey termina su texto con una afirmación valiosa sobre el fanficción y es que esta conforma los nuevos paradigmas en la temática romántica contemporánea. A diferencia de la novela rosa que tiene muchas limitaciones en tanto valores que se muestran o lo explícito del texto, el fanficción se determina como un sitio que intenta deshacerse de la heroína clásica y que:

*(...) conceptions of romance begin to expand, incorporating homosexual relationships, less permanent relationships, greater sexual realism, and more diverse depictions of gender. Fan culture is also much more explicit about fan fiction's sexual content, creating an environment where a reader's interests and sexual fantasies may be more easily expressed.*⁴⁹ (Pág. 101).

Las temáticas e ideas que se entrevén en el fanficción hablan de una revolución de valores y paradigmas con la idea de romance y también literatura, lo sepan o no. Ya que dista de una visión de texto compacto e impreso; sabemos que en la literatura hay textos con temáticas que la sociedad ha rechazado y aun así existen como muestra de otras ideas. En Internet se pueden encontrar esos textos más fácilmente puesto que bajo el anonimato del usuario y los cientos de lugares disponibles, se pueden encontrar género como el “mpreg” que se enfoca en el embarazo masculino u obras en donde los personajes son menores de edad en escenas explícitas o hasta violaciones.

Christina Yatrakis propone algo parecido al explicar que las parejas homosexuales o *slash* pueden considerarse controversiales para los observadores casuales aunque en las comunidades *online* se acepta y a veces es la norma, por lo que hay algo transgresor frente a la tradición. Y propone que estas relaciones proponen más libertad en el fanficción pues no están unidos a las convenciones sociales “*As the new pairing has not happened and may never happen within the canon, slash writers have more freedom to toy with the original piece's universe, to adjust things in order to make their ship make sense.*”⁵⁰ (Pág. 24). Además aclara que en el mercado actual hay una evidente ausencia de personajes LGBTI y por tanto los fanes

⁴⁹ “las concepciones de romance comienzan a expandirse, incorporando relaciones homosexuales, relaciones menos permanentes, mayor realismo sexual y representaciones más diversas de género. La cultura de los fanes es también mucho más explícita en el contenido sexual del fanficción, creando un entorno en donde los intereses del lector y las fantasías sexuales se pueden expresar más fácilmente”.

⁵⁰ “Como la nueva pareja no se ha llevado a cabo y puede que nunca suceda dentro de lo establecido, los escritores de slash tienen más libertad para jugar con partes del universo original y ajustar cosas para hacer que la pareja tenga sentido”

manipulan las narrativas para desarrollar sus propios deseos o intereses. Esto da luces sobre las necesidades actuales de representación en el arte de personajes LGBTI y otros tipos de narraciones románticas, además estas temáticas permiten transformar más el mundo escogido. Se resalta, también, la falta de parámetros de edad para los personajes y los lectores o una “pedagogía” en ellos (Catherine Tosenberg, 2008); así Internet provee un lugar en el que el ámbito literario se libera un poco de parámetros éticos. Díaz refuerza esta idea en su tesis donde expone:

Estas expresiones han estado latentes a través de la historia literaria, probablemente prohibidas por poderosos censores morales y sociales. Lo que ha cambiado aquí, ya se ha comentado, es el nuevo medio virtual en el que se presenta este caso, ya que la censura no alcanza fácilmente el vasto mundo del fandom, la red es un medio más democrático y masivo y permite que esta tendencia se conozca y sea acogida por un número creciente de mujeres. En una relación recíproca, la liberación sexual de la sociedad de las últimas décadas se está manifestando a través de estas expresiones, y a su vez el fanfiction permite que la tendencia se fortalezca de lo que encuentra en el slash. (Pág. 44).

Tan Bee Kee (2008) también contribuye a esta idea en sus tesis ya que afirma que de acuerdo con los fanes los finales felices no son lo más importante, a diferencia de las novelas de romance convencionales y más de la mitad aceptaría “*rape, explicit sex, sad endings, physical torture, ordinariness, bed-hopping, cruel heroes, and weak heroes.*”⁵¹ (Pagliassotti en Bee Kee. Pág. 104). Esto da muestra de una variedad temática que busca diferenciarse de las narraciones románticas tradicionales o los productos culturales que en su mayoría no tienen estos enfoques. Además hace notar que el fanficción *yaoi* o *slash* combina los ideales convencionales del romance, como la monogamia y el amor incondicional, con lo erótico y lo pornográfico; también nota lo transgresor de volver al hombre un objeto erótico, y se enfrenta a la opresión social de ciertas sexualidades para finalmente destacar “*the gap between reality and fans’unsatisfied yearnings*”⁵² (Pág. 103).

⁵¹ “Violación, sexo explícito, finales tristes, tortura física, lo ordinario, compartir la cama con más de una persona, héroes crueles y héroes débiles”.

⁵² “La brecha entre la realidad y los anhelos insatisfechos de los fanes”.

En el artículo “La apropiación audiovisual y la autoproducción. Entre una práctica artística y una táctica cultural” de Sagrario Martín Rodríguez explica cómo la apropiación, particularmente audiovisual, se utiliza para crear nuevos productos en consonancia con la facilidad para el acceso, reproducción y distribución de todo tipo de productos en Internet. Lo que se vuelve útil para la investigación es que hay conceptos que utilizan para llamar a las obras audiovisuales que se construyen a partir de otras imágenes y que podemos relacionar con el fanficción; por ejemplo, el concepto de postproducción de Bourriaud (2009) que se enfoca en “Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar” (Pág. 368). Además el artículo afirma que esta práctica artística puede ser considerada como resistencia frente a los sistemas de producción dominante.

Así, por un lado es revolucionaria en tanto los temas que tocan, la falta de restricciones en temáticas, el cambiar o mostrar justamente los sistemas de pensamiento de los fans actuales; y por otro, se enfrenta a los sistemas dominantes de autoría, propiedad intelectual y producción, volviéndose así una práctica subversiva por sí misma. Así, el autor propone que la apropiación audiovisual se perfila entre una práctica artística y una táctica cultural, pues la subversión y la imagen son características de la posmodernidad que han potenciado las prácticas de autoproducción y que se perfilan como actos que configuran y transforman la cultura misma; por tanto se plantea subversivo porque cambia los roles tradicionales de creación, autoría e institución y de esta manera cambia la cultura. Dice en el texto:

Este hecho confiere al propio “proceso” una importancia mayor sobre el “producto”, y no sólo eso, sino que las propias características descritas de la apropiación sugieren que se produzca una reflexión sobre las imágenes, para dejar de asumirlas como un hecho incontrovertible, a través de interrogar, subvertir, y “deconstruir” las mismas, para elaborar un nuevo discurso. (Pág. 391).

Yatrakis propone algo parecido al plantear que la cantidad de información que se recibe a diario crea familiaridad con muchas ideas de manera consciente e inconsciente, esta apropiación de ideas parece un fenómeno inevitable porque permite reflexionar sobre las representaciones y la realidad y cómo las primeras pueden deconstruirse para crear algo nuevo.

A partir de esto el artista moderno se ve como un transformador y resalta que para estas nuevas obras la noción de autor debe cambiar o sino casi todos los nuevos textos serán considerado robo de propiedad intelectual (Pág. 34). Yatrakis termina su idea con el ejemplo de Lethem en *The ecstasy of influence* en donde compara el robo de un auto, que ya no estará disponible para su dueño legítimo, mientras que la apropiación de un artículo o de una propiedad intelectual deja el original sin marcas (*ountouched*). Así, el robo de propiedad intelectual es una cuestión diferente al concepto de robo puesto que su comparable sería el plagio directo.

Hay, entonces, una relación cercana entre esa forma artística y el fanficción, y por esto llega a conclusiones parecidas puesto que el fanficción también se nutre y se conforma de obras, presentan problemas similares, encuentra en Internet un sitio idóneo y plantea grandes cambios en conceptos tradicionales. Yatrakis, mencionada antes, coincide con la relación entre Internet y el cambio de, por ejemplo, la publicación, en tanto que es lleno “*with original work, nonfiction and fiction, and publishing is moving to catch up with this new mode of authorship through self-publishing options for material one might feel cannot be developed through traditional methods.*”⁵³ (Pág.8) A pesar de que antes Morrissey exponía que la mayor parte de los fanes lectores y creadores son mujeres; es de vital importancia reconocer la falta de restricciones dentro de las comunidades puesto que como menciona Yatrakis:

*Fan fiction is not limiting. (...) It does not matter to a reader the gender, education level, or sexual orientation of an author so long as what they are producing is interesting. Foucault's modern “author function” tied tightly to copyright seems much less important. Additionally, readers do not need writers to get it right the first time; they are willing to offer constructive criticism or point writers in the right direction instead of writing them off. The ease and freedom of uploading a fanfic keeps any financial losses nonexistent.*⁵⁴ (Pág. 66).

⁵³ “Hoy, Internet está lleno de trabajo original, de no ficción y ficción, y las editoriales se están moviendo para ponerse al día con el nuevo modo de autoría a través de las opciones de autopublicación para este material que puede sentirse que no puede ser desarrollado por métodos tradicionales.”

⁵⁴ “El fanficción no es limitante (...) No le importa al lector el género, nivel educativo u orientación sexual del autor siempre y cuando lo que estén produciendo sea interesante. La función de autor moderna de Foucault estrechamente relacionada los derechos de autor parece mucho menos importante. Además, los lectores no necesitan que los escritores lo hagan bien la primera vez; ellos están dispuestos a ofrecer críticas constructivas o

Algo parecido pasa justamente con la apropiación audiovisual puesto que también sucede en Internet, es de libre acceso y pone en entre dicho la autoría y la auto publicación. Jay David Bolter y Richard Grusin hablan sobre el fotomontaje y dicen “[i]n collage and photomontage as in hypermedia, to create is to rearrange existing forms”⁵⁵ (pág. 39). Justamente lo que hace el fanficción, lo interesante es la relación de necesidad entre ambas puesto que aunque el fanficción se basa en la original, ambas obras se pueden leer sin tener conocimiento de la otra y puede haber una conexión pero esta depende del lector y su conocimiento. El carácter hipertextual se deja entrever si el lector sabe de la relación entre ambos textos, eso sí, normalmente lo conocen porque es ese conocimiento lo que los lleva a buscar otras historias en ese mismo universo. Lo interesante es que esas historias también se pueden leer por sí solas, en tanto que muchas desarrollan tramas independientes. Así se perfila el carácter obviamente intertextual e hipertextual del fanficción.

Ya se mencionó que la relación hipertextual es la relación entre un texto B (Hipertexto) y un texto base A (Hipotexto). Las obras bases, de cualquier tipo, serían los hipotextos y los fanfics serían hipertextos. Según Genette se puede recalcar que la condición de derivación puede ser descriptiva o intelectual y resalta que la transformación es distinta al plagio en tanto tienen intenciones diferentes. Doležel propone que entre el texto original y el texto nuevo hay una relación de alteridad, él lo llama “equivalencia en la diferencia”: “El texto final es, al mismo tiempo, equivalente y diferente del texto original” (Doležel, 1998: 235). Por tanto, se “asegura el estatuto semiótico completo” del texto derivado, en tanto que se crea un texto nuevo que a su vez puede o no ser texto base para otro.

En *Sobre el plagio* de Hélène Maurel Indart esta hace esa distinción y expone como ejemplo el pastiche como falso hermano del plagio: “Solo el pacto explícito del pastichador con el lector, que consiste en mencionar el modelo, debe permitir distinguir entre la intención mimética con función de homenaje, propia del pastichador, y la voluntad no confesada de apropiación de un texto, propia del plagiarlo” (Pág. 290). Aunque el pastiche no es igual al fanficción en tanto el estilo, pues no se copia o se reescribe sino que muta y transforma otras características, es una práctica común en el fanficción dejar claro cuál es la obra base y que no

apuntar a los escritores en la dirección correcta en vez de descartarlos. La facilidad y libertad de subir un fanfic mantiene cualquier pérdida financiera inexistente”.

⁵⁵ “En el collage y el fotomontaje como en la hipermedia, crear es reorganizar formas existentes”.

se quiere robar sus personajes o temas, esto lo aleja del plagio en tanto no quiere apropiarse de lo ajeno. La autora lo deja claro cuando explica la diferencia entre el plagio y las continuaciones puesto que “la continuación literaria ofrece menos riesgos de confusión con el plagio, por la sencilla razón de que el original es tomado como referencia explícita; entonces, no cabe ninguna duda de que el autor se presta abiertamente al juego de reescritura.” (Pág. 303) A continuación hace la salvedad de que muchos autores sí se sienten plagiados en tanto se sienten despojados de su obra y de sus personajes pero esto gira en torno a otras problemáticas. Teniendo esto en cuenta, el tema del plagio y la autoría se retoma en el tercer capítulo en donde se profundiza sobre estas nociones y la revolución que causan en las estructuras teóricas.

David Martínez de Antón (2015) al hablar de intertextualidad, transducción e influencia menciona un par de cosas importantes para resaltar:

Cada uno de los elementos que conforman la obra literaria cobra sentido relacionado con todos los demás. (...) un personaje tiene sentido si lo relacionamos con el contexto de la obra en el que aparece. (...) Y más aún: la versión que un autor determinado hace de un género literario tiene sentido en el contexto de la aceptación o el rechazo de las normas propias de ese género, y así sucesivamente. (Pág. 27).

Por un lado, tiene conciencia de la cantidad de elementos que atraviesan una obra lo que soporta esta investigación en tanto que no se puede hablar de las obras sin pensar en todos esos elementos. Por otro lado, el asunto del personaje que tiene sentido con su contexto, podemos extrapolarlo al fanfic en tanto que sus personajes y mundos tienen sentido en el contexto de la obra misma y también en el contexto base, del cual nace. Es una relación de necesidad en tanto la creación, pues se basa en el hipotexto que al convertirse en una obra se vuelve independiente y al mismo tiempo dual pues ya que tiene la relación hipertextual, sus personajes o condiciones tienen sentido en ambos contextos, el base y el nuevo. También hay que pensar en el orden de las lecturas de la obra base y del fanficción puesto que no hay una linealidad. Algunos lectores comienzan primero a leer fanficción y luego llegan al texto base y viceversa; después de esto hay menos linealidad puesto que no se puede controlar el orden de

las lecturas, pueden pasar de una secuela a un mundo alterno y configurar así una historia muy larga con los mismos personajes o premisas en diferentes contextos.

Martínez da luz teórica sobre los conceptos que se enfocan en la relación entre obras literarias y lectores, es por eso que habla de la transducción, la intertextualidad y la ansiedad de la influencia. Al pensarse en la actividad de escribir a partir de otra obra, éste lo llama “interpretación mediadora” y lo insta en “la cadena de transmisión”⁵⁶ de Doležel; puesto que los textos se verían como respuesta a otros textos, implicando una interpretación. Por esto propone que “todo texto es susceptible de recibir respuesta, y cualquier texto puede considerarse respuesta de otro previo”, esta gran relación entre todo tipo de textos se menciona en tanto que toda la literatura se ve inmiscuida y en el caso del fanficción se propone que toda obra puede tener una comunidad de fanes y los productos respectivos. Esa interpretación/mediación, propone Martínez, es una respuesta dialogística a la obra base que en vez de hablar solo con el autor se prolonga a otros lectores y así esos nuevos lectores no solo leen la interpretación del primer lector sino que también recibirán, de manera indirecta, parte del contenido de la obra base. Evidentemente, se forma un diálogo entre los lectores de la obra base, los autores que interpretan esa obra y los nuevos lectores; esta idea, citada por el autor, tiene todo que ver con la idea de Bajtín, según Albadejo, de la comunicación en donde “todo texto, toda expresión lingüística, toda obra literaria, todo discurso oratorio, produce unas muy variadas posibilidades de respuesta en los receptores” (Pág. 73), y se aclara que además la cantidad de productos, interpretaciones, mediaciones y traducciones depende de la fertilidad semiótica del texto base.

Una faceta muy importante en el fanficción de la cual no se teoriza mucho es que nace no solo de otras obras literarias sino también de otros formatos como obras audiovisuales, juegos de video y grupos de música. Martínez en su análisis de la transducción de Doležel habla de la traducción intersemiotica que expone el caso de un intérprete-mediador que transforma un mensaje al cambiar el medio en el que se envía, aquí se nota un cambio mucho más profundo pues no solo se cambia el formato (al cambiar el formato cambia el sistema de signos y el contexto de comunicación) sino que se interpreta y se crea a partir de ello. ¿Por qué es tan importante? A pesar de que el fanficción se enfoca en la escritura, las obras bases son distintas

⁵⁶ También se denomina lectura transitiva (Betti y Albadejo) y hace referencia a la cadena de transmisión la cual propone que el libro no termina en sí mismo sino que tiene otras relaciones como elaboración de otro texto.

y esto hace que el fanficción y sus autores aprendan a interpretar otra clase de detalles, no solo los textuales sino la imagen, los ángulos y otras características que tienen que ver con el formato de la obra base. Martínez propone que este caso de transducción es el más complejo puesto que exige una formación multidisciplinar en donde se transforma el mensaje, el contexto, el código y el canal; esta clase de transducción es particular del fanficción que se enfoca en otros formatos mientras que los que se basan en obras textuales es transducción literaria en tanto que hay transformación con transferencia.

Finalmente, todas esas interpretaciones están ligadas no sólo al lector sino también a claves textuales de la obra como el género, ya que sí establece ciertas reglas en el texto, y aunque el fanficción es tradicional en tanto temáticas y estilos, sí tiene algunos “géneros” o reglas o estereotipos que se reproducen y renuevan constantemente. Díaz recalca esta creación de géneros dentro de la parodia de fanficción *slash* puesto que:

(...) llegados a un punto en que se han escrito tantos relatos y se han influenciado tanto unos autores a otros, se forman lugares comunes y clichés que los lectores/autores más activos en las comunidades del fandom no pueden dejar de notar. Esto puede ser indicativo de que el fanfiction permite también una crítica metaficcional: el relato cuestionándose a sí mismo y a otros de su categoría. (Pág. 42).

Lo que implica una visión crítica de los autores y lectores sobre sus tramas, los personajes o la creación de premisas que se repiten creando así textos que hacen parte de una misma categoría, es decir, géneros particulares dentro de un fandom o dentro del fanficción.

Yatrakis cita el texto de Bronwen Thomas titulado *What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?* Para mencionar una característica primordial del fanficción y su no linealidad dentro de lo hipertextual puesto que el fanficción “*moving past the notion of texts as static, isolated objects and instead reminds us that storyworlds are generated and experienced within specific social and cultural environments that are subject to constant change.*”⁵⁷ (Pág. 22). El lector crea a partir de sus interpretaciones y al mismo tiempo va creando una linealidad argumentativa personal basada en su gusto de fanficción. El texto no es

⁵⁷ “supera la noción del texto como objeto estático, aislado y nos recuerda que los mundos narrativos se general y experimentan en entornos sociales y culturales específicos que están sujetos a cambios constantes.”

estático sino que cambia con el lector y con las obras leídas antes y después. Martínez de Antón nos dice algo parecido al hablar del pensamiento de Doležel:

Las diferentes lecturas –y otro tipo de conocimientos vitales y experienciales– contribuyen al aumento y a la creación de significado. De este modo, un lector adquiere conciencia de la obra en función de su experiencia de lectura, tanto en el proceso de adquisición del texto que le ocupa como en el conjunto de los que ha conocido e interpretado a lo largo de su experiencia lectora, desde clasificaciones genéricas a otro tipo de referencias, más o menos sutiles y más o menos explícitas e implícitas. Así, la lectura de un determinado tipo de subgénero literario condiciona tanto el acto de la lectura como las expectativas del lector. (Pág. 27)

Volviendo así a la importancia del texto o la narrativa como algo que fluctúa junto con el lector y sus percepciones, Yatrakis cree que los consumidores de fanficción son sutiles pues “*They can innovate by simply reading a fan fiction out of order, or by reading one fan fiction in relation to another fan fiction*”⁵⁸ (Pág. 8) Por tanto, hasta la lectura del fanficción implica una visión del texto distinta en donde se crean interpretaciones uniando diferentes textos o se expanden mundos hasta crear constelaciones adornadas de distintas narraciones.

Güldenpfennig resuelve en este aspecto ver al fanficción como reimaginar y cita el concepto de *writing archontic*⁵⁹ que intenta ver al texto como archivo, ese concepto es obra teórica de Derrida y lo cita:

By incorporating the knowledge deployed in reference to it, the archive augments itself, engrosses itself, it gains in auctoritas. But in the same stroke it loses the absolute and metatextual authority it might claim to have. (...) The

⁵⁸ “Ellos pueden innovar simplemente leyendo un fanficción en otro orden, o leyendo un fanficción en relación con otro fanficción”.

⁵⁹ Para este concepto cita a Gail de Kosnik en tanto sugiere que el texto que se basan o se referencian a otros no son subordinados sino que crean un archivo que expande el mundo textual, que hace justamente lo que hace el fanficción, expandir líneas, transformar, expandir.

*archivist produces more archive, and that is why the archive is never closed. I opens out of the future.*⁶⁰ (Pág. 14).

Por tanto el archivo siempre está abierto y se va alimentando de las interpretaciones, lectores y referencias que gana con el tiempo. Ahora bien, Guldenpfennig intenta explicar la relación entre el fanficción y el archivo original en tanto que el primero es visto como algo derivado y eso implica una relación de inferioridad con el trabajo original, en cambio al tratar al texto como archivo no hay connotación negativa sino que se ve el texto como una entrada a un archivo abierto con el artefacto original como la base del mismo archivo (Pág. 14). Si se sigue esta idea, el texto no tiene un inicio o un final, puesto que todos al final giran alrededor de un archivo original que se vuelve un vasto mundo de entradas al mismo. Cumpliendo de alguna manera la idea, ya mencionada, de Barthes (2002) en donde plantea:

*In this ideal text, the networks are many and interact, without anyone of them being able to surpass the rest; this text is a galaxy of signifiers, not a structure of signifieds; it has no beginning; it is revealable; we gain access to it by several entrances, none of which can be authoritatively declared to be the main*⁶¹. (Pág. 5).

El ideal de Barthes parece que se encuentra con el fanficción, aunque Landow lo relaciona justamente con el hipertexto. Ahora bien, Foucault tiene una idea parecido del texto puesto que “las fronteras de un libro nunca están claramente definida” porque está “atrapado en un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red” (citado por Landow pág.23), una red de referencias. ¿Suena conocido? Por tanto podemos encontrar en el fanficción la realización de la idea del texto según estos posestructuralistas.

A pesar de que parte de la teoría alrededor del hipertexto ayuda a entender al fanficción, hay que resaltar que no son iguales. Landow cita a Theodor H. Nelson y su definición de hipertexto: “Con el hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva.” (Pág. 25)

⁶⁰ “Al incorporar el conocimiento desplegado en referencia a él, el archivo se aumenta a sí mismo, se engrosa, gana legitimidad. Pero en la misma línea pierde la autoridad absoluta y metatextual que podría tener. El archivista produce más archivo, y es por eso que el archivo nunca se cierra. Se abre al futuro.”.

⁶¹ “En este texto ideal las redes que interactúan entre sí son muchas sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal”.

Landow no hace distinción entre hipertexto e hipermedia, así que ve al primero como un texto que también se une con imágenes, mapas y sonidos. En este aspecto, sí se puede encontrar fanficción que agrega imágenes de los sitios que describe, de los personajes o fan art de la obra original o de su propia obra; también, si tiene relación, ponen canciones que los inspiraron a los textos o a los cuales se hacen referencia en tanto letra o tono. Esta parte del hipertexto, como dice Landow, “facilita muchísimo el seguimiento de las referencias individuales así como la navegación por todo el campo de interrelaciones” (Pág.26) Sobre los otros aspectos se pueden ver las similitudes con el fanficción en tanto un texto que se bifurca, aunque parece necesario aclarar que no lo escoge el autor como tal sino que es el lector/autor quien crea las otras opciones para crear la multilinealidad.

Barthes propone que el objetivo de la obra literaria o de “la literatura como obra” es hacer del lector no un consumidor sino un productor del texto. Por un lado ver la interpretación como una producción de sentido, el fanficción se refiere justamente a la producción de texto que amplía al texto como archivo. Algo que puede explicar el carácter independiente del fanficción en tanto a la obra finalizada es que Landow propone que “(la nota) una vez abierta y superpuesta al texto principal o bien colocada a un lado, la nota aparece como un documento independiente, aunque asociado, y no como una especie de texto subsidiario, secundario y ocasionalmente parásito”. (Pág. 28) Sabemos que el fanfic no es una nota sino un texto que es paralelo al texto base una vez terminado. Otra distinción entre ambos conceptos es la forma de los vínculos. Al pensar en el hipertexto se ve un texto en una pantalla que tiene simultáneamente los links a las referencias o que se pueden desplegar ahí mismo, una al lado de la otra. En el caso del fanficción sí encontramos links pero no es su principal característica, más bien, el fanficción aparecería como un concepto paralelo al hipertexto puesto que también necesita de un lector que escoja entre las conexiones cuál fanficción quiere leer, cuáles tintes escoge en la interpretación, cuáles parejas sigue, cuáles enfoques y cómo al escoger un orden de lectura va creando una trayectoria personal. Parece que lo que une a ambos conceptos es la negativa a aceptar los límites del texto, creando, cambiando y transformándolo.

Aunque se puede entender al texto como una entidad flexible, hay leyes e ideas que lo restringen, es decir existen los derechos de autor y el *copyright*. Por un lado, hemos dejado claro que el fanficción se da en Internet hoy en día y esto, como dice Yatrakis, “*has left many reeling from the potential copyright violations and perceived infringements on intellectual*

*property. The internet broke down barriers in communication by creating a gigantic community arguably available to every person with a modem*⁶². (Pág 39). Por tanto el ciberespacio permite la libertad de leer otras interpretaciones creativas sobre el libro favorito, o leer otro tipo de textos que lleven a un autor canónico o *bestseller*, y asimismo, la oportunidad de volverse parte de una comunidad o volverse un autor.

Internet se vuelve el nicho para el fandom y el fanficción; también pone en problemas las leyes sobre derechos de autor puesto que en Internet se copia, plagia y piratea. Sin embargo, a través de los años los escritores de fanficción han encontrado maneras de salvaguardar sus obras, por ejemplo crean notas de autor al inicio del capítulo en donde explican que no es un escrito con fines de lucro, y que está basado en una obra reconociendo al autor de la misma y sus derechos sobre ella.

Jenny Díaz en su tesis *Formas Emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios* (2009) plantea que el tema de la legalidad y el fanficción aún se debate; la idea provisional es la siguiente. Por un lado, según las leyes de *copyright*, propiedad intelectual y derechos de autor, la persona que tiene los derechos de una obra puede restringir las obras derivadas. El punto del debate según Díaz es la calidad de obra derivada del fanficción o qué repercusiones conllevan, desde nociones como atacar a sus propios fanáticos hasta su condición sin ánimo de lucro que “es importante porque reduce o limita los daños que un juez pueda encontrar, y además hace posible algún tipo de defensa, bajo el uso justo de material con copyright.”(Pág 22). Por lo tanto, es una práctica complicada por las repercusiones que pueden llegar a tener, en la tesis de Anna Cruz Martin ella expresa las diferentes posiciones que pueden tener los autores de las obras sobre sus fanes escribiendo, muchos, hay que decirlo, no les agrada la idea de que jueguen con sus personajes sin embargo enfrentarse a sus fanes trae peores consecuencias editoriales y monetarias.

No parece raro que un fenómeno como el fanficción encuentre su lugar en el anonimato de Internet y en la libertad que este provee; aun así no han quedado exentos de problemas con los autores de las obras originales. Antes de eso hay un fenómeno interesante que también promueve Internet y es la inmediatez para la comunicación entre el lector y el autor. Yatrakis

⁶² Internet “Ha dejado tambaleando las potenciales violaciones de los derechos de autor o lo que se percibe como infracciones sobre la propiedad intelectual. El Internet derrumbó barreras en la comunicación creando una comunidad gigante posiblemente disponible para toda persona con un módem”.

lo pone en estas palabras “*The ability to post creative works and receive feedback quickly has complicated the traditional roles of author and reader*”⁶³ (Pág. 30) agregando que estos lectores a veces regalan textos basados en la obra derivada o imágenes editadas. Karen Hellekson (2009) citada por Yatrakis cree que estas nuevas interacciones: “*have value within the fannish economy in that they are designed to create and cement a social structure but they themselves are not meaningful outside of their context*.”⁶⁴ (Pág. 30). Se crean así comunidades con economías particulares que se basan en la creación y en las relaciones entre productores y consumidores, artistas y admiradores.

Como se mencionó en algún momento, es algo parecido a la novela de folletín solo que es mucho más inmediato pues Internet permite crear comunidades especializadas y así un capítulo puede recibir *kudos* o *likes* en el segundo siguiente a su publicación online. Por tanto las dinámicas entre el lector y el autor son diferentes pues promueven la conversación y la cercanía, a veces hasta los autores preguntan cuál camino sería mejor para la historia. O los lectores de dicha obra deciden regalar historias más cortas sobre el mundo creado o sus personajes al autor del fanficción, volviéndose un círculo infinito de obras sobre otras obras. De esta manera, Yatrakis afirma que un individuo con internet puede ser productor, publicador, editor y un crítico mientras mantiene otra ocupación separada de esos roles (Pág 30). Nathalia Díaz establece que a partir de buenos fanfic “nuevos autores se van a apegar de la visión ampliada del personaje, de tal forma que un personaje del fanfic es una interpretación tanto de la ficción madre como de otros fanfics leídos por el autor”. (Pág. 48). Y por tanto se refuerza la idea de que la interpretación del archivo se va expandiendo y llenando de detalles gracias a otros textos, vivencias y percepciones. Y al igual que Yatrakis, Díaz ratifica el carácter interdisciplinar del ser fan ya que “Del ejercicio de emitir una simple opinión sobre un escrito tipo fanfic u original, hasta realizar una crítica formal con todos los argumentos, (...) se están formando futuros autores de fanfiction, sino que también sus propios críticos”. (Pág. 52).

Ahora bien ¿qué pasa en Latinoamérica? Los teóricos mencionados son casi todos investigadores norteamericanos u europeos. En el caso del fanficción en español hay pocas

⁶³ “La capacidad de publicar trabajos creativos y recibir comentarios rápidamente ha complicado los roles tradicionales del autor y el lector”.

⁶⁴ “Tienen valor dentro de la economía de los fanes que está diseñada para crear y consolidar una estructura social pero que no son significativos por si mismos afuera del contexto”.

aproximaciones como la tesis de Anna Cruz Martín que recoge algunas muestras de cómo el mundo editorial se está acercando al fenómeno del fanficción y publicando obras a partir de esto. Recalca, eso sí, que “Aunque el fenómeno fanficción en España no es tan fuerte como lo sería en países de habla anglosajona, poco a poco la fanfic va teniendo más importancia y ya ha llamado la atención de más de una editorial” (Pág. 32).

Díaz resalta que en el asunto del fanficción hispanoamericano “ya existe un volumen considerable de ficciones de fans, escritas en español, y de traducciones de fanfics desde el inglés, pero los estudios académicos en español al respecto son muy pocos y suelen tratar sobre el fanfiction en inglés” (Pág. 9). La autora expresa que hay una diferencia entre ambos tipos de fanficción aunque eso no se demuestra en su tesis, aunque da cuenta de otras maneras de relacionarse con los textos y los fandoms. Por un lado, gracias a la cantidad de fanficción en inglés, los hispanohablantes comienzan a aprender el idioma para leer esta clase de textos y la traducción se vuelve algo común entre los fandoms para compartir obras que creen particularmente buenas con personas de su lengua. Finalmente, Díaz termina su tesis con una propuesta que debo secundar y es que el fanficción es un fenómeno “sin antecedentes por su gran participación y revelaciones” y por lo tanto “es momento de estudiar en profundidad qué significan para los estudios literarios los fanfics y las lecturas emergentes que le acompañan” (Pág. 71). Además afirma que este fenómeno da pie a la voz desnuda “sin intervención ni censura, y es necesario empezar a distinguir entre las imitaciones aquellos escritos y pequeñas obras dignas de señalarse, no tanto para ser acogidas institucionalmente, sino para perdurar o influir en el colectivo creador que está surgiendo” (Pág. 71). Ya que esto hace que se creen nuevos lectores, autores y obras; es una prueba más de la literatura y “es una reivindicación de la literatura como arte, como oficio y como forma de vida”. (Pág. 71).

A partir de esta introducción al fanficción es necesario adentrarse en conceptos que refuerzan, constituyen y concentran el concepto y todo lo que ello implica. Así, como introducción al próximo capítulo, Chartier (1996) adelanta:

La revolución del texto electrónico es y será también revolución de la lectura.
Leer sobre una pantalla no es leer en un código. La representación electrónica de los textos modifica totalmente su condición: sustituye la materialidad del libro con la inmaterialidad de textos sin lugar propio; opone a las relaciones de

contigüidad, establecidas en el objeto impreso, la libre composición de fragmentos manipulables indefinidamente; a la aprehensión inmediata de la totalidad de la obra, hecha visible por el objeto que la contiene, hace que le suceda la navegación en el largo curso de archipiélagos textuales en ríos movientes. Estas mutaciones ordenan, inevitablemente, imperativamente, nuevas maneras de leer, nuevas relaciones con lo escrito, nuevas técnicas intelectuales. (Pág. 46).

Capítulo dos: La posmodernidad e Internet como condición de florecimiento del fanficción

La cultura contemporánea, en la que se superponen lenguajes, tiempos y proyectos, tiene una trama plural, con múltiples ejes problemáticos. Quizá podamos hablar del final de una visión de la historia determinista, lineal, homogénea, y del surgimiento de una conciencia creciente de la discontinuidad, de la no linealidad, de la diferencia y la necesidad del diálogo como dimensiones operativas de la construcción de las realidades en que vivimos. **Dora Fried Schnitman. Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad. Pág. 27.**

A partir de lo anterior es evidente la relación cercana entre el concepto de hipertexto y la posmodernidad; comparte su multiplicidad, se enfrenta a conceptos como autoría, derechos de autor y creación literaria. Por ello, es útil revisar el concepto de posmodernidad y la posible relación que puede tener con el fanficción, añadiendo a Internet como pieza clave de ambos conceptos.

Zygmunt Bauman en *Arte, muerte y posmodernidad* (2007) analiza la nueva condición de la obra de arte en donde propone la siguiente afirmación sobre la necesidad de las personas de la postmodernidad: “Nuestro deseo no desea satisfacción, desea seguir deseando. (...) En la vida feliz en la postmodernidad, cada uno de sus momentos dura sólo un rato hasta que llegue el próximo; y ningún umbral debería quedar cerrado una vez cruzado”. (pág. 19) Esta idea resulta iluminadora frente al deseo del lector posmoderno⁶⁵ de “seguir deseando” dentro de un mundo establecido. Así la obra de arte pierde límites puesto que, para sobrevivir, deja de ser una obra completa, fija o estable. Esto refuerza la idea de Morán citada en Díaz, mencionada en el capítulo anterior, y es lo efímero del fanficción en tanto su condición en Internet (que puede ser eliminado, censurado o simplemente no ser leído) y una condición más vital puesto que suelen ser leídos una sola vez, vividos un solo momento, exceptuando muy pocos y siendo el mejor elogio “lo volvería a leer”.

Por tanto, los lectores en búsqueda de estas piezas de arte y “Atraída por el cambio y el movimiento, busca objetos que se ajusten a sí misma, que sean como ella: impacientes, siempre cambiantes, camaleónicos.” (Pág. 22) ¿Cuáles productos artísticos cumplen esto? Por un lado, el fanficción responde a esa necesidad de objetos distintos, hasta un mismo autor puede crear cientos de ramificaciones de las obras bases. El hipertexto, el collage, el fotomontaje y muchos

⁶⁵ Este concepto puede relacionarse con la noción de nativos e inmigrantes digitales pues son características que se desarrollan en internet.

otros son productos que se van desarrollando conforme se establecen herramientas, tecnología adecuada, modelos críticos, así se conforman como nuevos objetos artísticos.

Walter Benjamin se adelantó mucho a esta cuestión en el capítulo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en *Discursos interrumpidos I* (1989) donde explica y pone en cuestión los cambios que produciría las tecnologías reproductoras, desde autenticidad, genialidad y en que la cantidad y el llegar a diferentes destinatarios “conducen a una fuerte conmoción de lo transmitido, a una conmoción de la tradición, que es el reverso de la actual crisis y de la renovación de la humanidad.” (Pág. 23). Con esto lo que quiere decir es que ya se ha estado en circunstancias parecidas frente al arte y la tradición; la tecnología ha cambiado al mundo siempre, las herramientas y artefactos, desde la revolución de la imprenta hasta esta revolución, que también ha afectado a la percepción misma del ser humano, de la cultura y el deseo. Chartier afirma la importancia de reconocer la visión dialógica del ser humano y todas las dependencias alrededor, puesto que así se constituyen las configuraciones sociales en las que se inscribe; de la mano a esto cualquier desbalance en el poder entre los grupos sociales cambia toda la malla que conforma el ser, la cultura y el arte.

Volviendo a Bauman, este propone que el arte en tanto realización tangible se asocia con la inevitabilidad de la muerte aunque no con la idea del arte ya que “pertenece al proceso verbal del pensamiento, mientras que sus manifestaciones o representaciones materiales pertenecen que quienes las miren, para los que el contenido eterno del arte vendrá a ser como una guía o estímulo para muchas, pero siempre momentáneas, experiencias”. (Pág. 24) Se podría pensar en los distintos fanfics como experiencias y que todas nacen de una idea, idea (hipertexto) que puede remitirse al inicio de los tiempos por medio de la intertextualidad o la transducción. Se caería entonces en la idea común: todo ha sido dicho, pero a pesar de que los temas se repiten lo que importa son todos los detalles, lo que cada autor le anexa, referencias, estilo, personajes, momento histórico, figuras retóricas; con cada variación una experiencia y lo que existe ahora es un mar de experiencias entrelazadas.

Peter Guldenpfennig también es relevante para este tema puesto que en su apartado *The new millenium, fandoms postmodern moment* afirma que en estos momentos estamos en la edad de Internet en tanto que pasamos mucho tiempo en línea y esto afecta la manera en que se relacionan los usuarios, particularmente han cambiado las relaciones en los fandoms, que

pasaron de encontrarse en convenciones y mandarse por correo fanzines a encontrar miles de textos en la comodidad del hogar. Y a partir de ahí cita a Coppa que contribuye “*media fandom may now be bigger, louder, less defined, and more exciting than it's ever been*”⁶⁶ (Pág. 11), esta idea la refuerza al afirmar que el fandom está pasando por un momento posmoderno en donde no hay reglas y las tradiciones se rompen para renovarse. Esta propuesta nace de que ya no es solo una cuestión *underground*, a pesar de los temas tabúes que toca, sino que con el anonimato de Internet pueden hacer grupos en *Facebook*, *tags* en *Tumblr*; cientos de blogs, entre otros; sin exponerse a la visión negativa que se tiene de los fanes y el fanficción. Esto no significa que sea totalmente abierto, esa es otra de las características de Internet y es que guarda archivos que se encuentran solo si se sabe cómo buscar, de alguna manera se crean subculturas con contenido propio y páginas propias; y a pesar de eso sigue siendo un universo abierto en donde teóricamente se puede encontrar todo aquello que **se busque**, es decir, que cause curiosidad. Además esto es una prueba de “*participatory culture blossoming, where users take matters into their own hands; users who shape their media experiences the way they deem appropriate*”⁶⁷ (Pág. 11). Puesto que crean sus propias experiencias en línea cambiando plataformas, creando sitios, algo tan fácil como utilizar Facebook, siendo esta una red social común, y que en ella se creen páginas y grupos especializados sobre los temas que los apasionan.

Justamente en el artículo “La apropiación audiovisual y la autoproducción” (2014) exponen que las formas de expresión cultural desde la revolución de los medios de reproducción que expone Benjamin hasta la “revolución digital e Internet” están ligadas a la autoreferencialidad en tanto que trasciende y reconstruyen un mundo donde se estaba al margen de los procesos culturales para según él diluirse en prácticas alternativas “que han penetrado incluso en otros sectores fuera de la producción hegemónica, de tal manera que son practicadas por todo tipo de usuarios”. (Pág. 383) Así deja de ser un círculo cerrado pues aunque crean sitios especializados, cualquiera puede unirse y llegan a otra clase de usuarios. También proponen que así se crean micronarrativas que se resisten a los sistemas de producción dominante, ¿se puede pensar en editoriales? Es extraño porque a pesar de que el sueño de los escritores de

⁶⁶ “La comunidad de fanes (fandom) audiovisual (o mediática) puede ser ahora más grande, ruidosa, menos definida y más emocionante que nunca”.

⁶⁷ “florecimiento de la cultura participativa, donde los usuarios toman los asuntos en sus propias manos; usuarios que dan forma a las experiencias mediáticas de la manera que creen apropiada”.

fanficción puede ser mejorada en su escritura o ser publicados, la obra como tal se hace por algo más hedonista en tanto que cada uno sabe que al estar basado en otro texto sus posibilidades de publicación se reducen mucho más. Aunque hoy en día las editoriales sí se están acercando a esta clase de textos y bajo algunas modificaciones se publican normalmente.

Lo más importante del texto es cómo habla de Internet pues lo entiende como un espacio creativo que sirve también para la difusión y la información que se puede entender como un lugar para el desarrollo identitario y “este territorio ofrece una experiencia vital, que la cultura local, el nacionalismo o la religión no ofrece con tal contundencia como el espacio informativo y comunicativo digital” (Pág. 384). Landow ofrece una perspectiva parecida en *Hipertexto 3.0* pues añade el componente democratizador de la práctica y la inevitable conexión del internet con el fanficción: “Como cabría esperar, el desarrollo de la World Wide Web ha estimulado aún más esta lectura (sobre lecturas activas y fanficción) y uno puede encontrar muchas obras realizadas por lectores que quieren escribir *sus versiones* de los materiales publicados comercialmente.” (Pág. 31).

Se ha recalcado lo importante que es el fandom como grupo puesto que es la comunidad productora y receptora de los textos, y al mismo tiempo es la crítica a los productos, son los editores y hasta los publicistas en tanto cada uno recomienda sus favoritos o con la cantidad de comentarios o *likes* se deja ver un favorito en el fandom. Hay que mencionar que una historia puede ser tan importante para una comunidad que se vuelve una referencia continua en otros sitios del fandom o hasta por fuera de él.

Sobre las percepciones de los fans, Proust alguna vez habló de su propia experiencia:

(Me di cuenta) de que prestaba más atención y ternura a los personajes de los libros que a las personas de la vida real, aunque no siempre me atrevía a admitir cuánto los quería (...) esa gente, por la que había temblado y llorado, *y que, después de terminar el libro, nunca más volvería a ver, y de la que no volvería a saber nada. (...) Tenía tantas ganas de que los libros continuaran, y si eso era imposible, encontrar algún otro tipo de información sobre todos aquellos personajes, aprender algo sobre sus vidas, dedicar la mía a cosas que no fueran completamente ajenas al amor que habían inspirado en mí y cuyo objeto de*

repente me faltaba (...) seres que mañana no serían más que nombres en una página olvidada, en un libro sin conexión con la vida. (Citado en Díaz, Pág. 58).

Las ansias lectores de Proust pueden relacionarse con lo que motiva a los fans a continuar las historias, para así perpetuar la lectura. Es indispensable pensar Internet y la publicación ahí como resistencia a la producción dominante puesto que no hay dinero de por medio. En la sociedad actual casi todo intercambio es de poder y de dinero, por lo cual es resistencia una actividad como esta, que podría generar millones (recuerden *Cincuenta sombras de Gray*) y que decide ser gratuita por parte de los escritores y los lectores. Henry Jenkins en su libro *Fans, Bloggers and Gamers, Exploring Participatory Culture* propone que hay tres formas relacionadas en la cultura participativa y estas son:

1. *New tool and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content;*
2. *a range of subcultures promote Do-It-Yourself (DIY) media production, a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies; and*
3. *economic trends favoring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas, and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship.*⁶⁸ (Jenkins citado en Gldenpfennig. Pág. 12).

Estos tres puntos estn relacionados con una parte de la conclusin del texto de Sagrario Martn Rodrguez puesto que propone que la tradicin y la intertextualidad: “Se podra enunciar que esta actividad es una respuesta a la “sociedad orwelliana”, o tctica –en el sentido que Certeau lo comenta–, a las relaciones de poder inherentes en toda mediacin cultural.”(Pg. 390) Por un lado Jenkins nota la apropiacin, el discurso de consumidores de

⁶⁸ “1. Nuevas herramientas y tecnologas permiten a los consumidores archivar, anotar, apropiar, y recircular el contenido multimedia.

2. una gama de subculturas promueven el hazlo t mismo (DIY) en la produccin multimedia, un discurso que moldea como los consumidores han implementado esas tecnologas; y

3. tendencias econmicas que favorecen horizontalmente a los conglomerados integrados audiovisuales que alientan el flujo de imgenes, ideas, y narrativas a travs de mltiples canales de mediticos y demandan ms modos activos de espectadores”.

nuevas tecnologías que cambia la producción y la tendencia económica; por el lado de Martín nota la apropiación como una respuesta frente a las relaciones de poder establecida, y sí parece que renovar, reescribir, consumir y divulgar fanficción se enfrenta a las instituciones establecidas como obras literarias impresas y “originales”, los derechos de autor, las editoriales y todo producto que se pueda consumir pues cambia la perspectiva sobre lo que se hace con un producto, ya no solo se consume, se critica, se crea y se renueva a partir de él.

Finalmente Martín trae a colación una inherente idea tras los cambios que produce el fanficción y las ideas tras los mismos:

Las leyes, y los dispositivos de control no siguen los nuevos paradigmas de creación que utilizan las nuevas tecnologías. Lo que bajo la óptica posmoderna se puede llamar pastiche, remix, cita, o incluso apropiación, hoy confiere la norma de la producción cultural asociada a nuevas tecnologías. Por lo que sigue permaneciendo una tensión dialéctica entre lo artístico y no artístico y lo “elevado” y lo “popular”. (Pág. 392).

Es decir se vuelve una lucha entre las instituciones que confieren la categoría de arte y las nuevas producciones artísticas que proponen o piden nuevos paradigmas para su entendimiento. Por esto Güldenpfennig propone que las nuevas herramientas y tecnologías en relación a los medios de comunicación han cambiado las formas de experimentar el estar en una comunidad. Es así como Internet y el fandom crean un sitio que cambia a los consumidores, dando la libertad de producir y distribuir contenido, ser leído o visto por millones de personas y por tanto, crear y re-crear.

A partir de ello, hay que pensar en Internet como un medio transgresor que se enfrenta a ideas e instituciones; eso sí, tampoco hay que evadir que probablemente refuerza otras instituciones. Tan Bee Kee, al hablar sobre la apropiación de textos y de las estrategias de lectura *queer* y el *yaoi* en sus interpretaciones cita a Certeau, de una manera distinta a la que hemos citado anteriormente, y es que al *yaoi* (categoría japonesa sobre mangas y anime que se enfoca en la relación de dos hombres, categoría que también se utiliza en el fanficción, o su variante occidental *slash*) puede verse como un ataque contra la conformidad y el género. Lo que Certeau llama *brownian motion* y que Bee Kee complementa “*or the guerilla actions of the*

relatively powerless attempting to resist, negotiate, or transform the system and products of the relatively powerful.”⁶⁹ (Pág. 4) Por lo tanto, el fanficción se puede percibir como una forma de resistencia, negociación y transformación del sistema; y para esto no podemos obviar la importancia de Internet como lugar donde se dan esas acciones o como la posmodernidad pudo afectar esta clase de resistencia. Ahora bien es un enfrentamiento contra lo dominante ¿qué podría ser considerado dominante? Por un lado esa tesis se enfoca en las relaciones heteronormativas que priman en la literatura canónica. Por otro lado, podemos pensar en el negocio editorial, en las relaciones entre lector y autor, en un servicio que no tiene costo y que por tanto se opone a grandes instituciones, ideologías económicas y nociones literarias.

En el mismo texto, Kee Bee propone que al escribir fanficción los fanes “*express their own visions of idealized romance/sexuality and subvert heteronormative media narratives as resistance against societal gender/sexuality norms with male homoerotic romance*”⁷⁰. (Pág. 8) La resistencia es concebida por el autor como tener conductas que contradicen o presentan alternativas a los códigos culturales. Madeline Carr (2016) hace una reseña del libro titulado *Digital Dilemmas: Power, Resistance, and the Internet* escrito por M. I. Franklin de la universidad de Oxford en donde analiza algunas relaciones dentro de Internet. En esta reseña propone que, por ejemplo, algo tan simple como el buscador que utilizamos juega un rol en la producción de conocimiento. De la mano con esto, da cuenta que Internet y los servicios para acceder a él son cotidianos y banales olvidando que hay intereses nacionales, exteriores y dinámicas de poder en el mismo. Y explica que Franklin se une teóricamente al teórico Langdon Winner quien advirtió sobre *technological drift* que es entendido como un proceso de cambio técnico y social en el que las personas se adaptan como sonámbulos. Con esto en mente se puede decir que es en el ciberespacio en donde se dan muchas conexiones y desencuentros de poder, cuestiones no muy lejanas de las producciones culturales e identitarias que se están dando en el fanficción y sus alrededores. Olvidar esas tensiones es dejar por fuera el contexto del fanficción y de las prácticas propias en Internet.

⁶⁹ “o las acciones de la guerrilla de los relativamente impotentes que intentan resistir, negociar o transformar el sistema y los productos de los relativamente poderosos.”

⁷⁰ “Expresan su propia visión idealizada del romance/sexualidad y subvierten las narrativas heteronormativas de los medios de comunicación como resistencia contra las normas de género/sexualidad utilizando el romance homoerótico masculino”.

Al intentar verlo desde otras perspectiva, hay que tener en cuenta que hay páginas o lugares comunes en Internet; hay, se podría decir, una hegemonía frente a lo que se utiliza “normalmente” y el fanficción intenta reconstruir esos espacios para moldearlos a sus necesidades o tener páginas especializadas como *Tumblr*; un lugar de blogs que se ha vuelto el centro de los fandoms. Por tanto, se pueden pensar como una minoría dentro de Internet aunque al mismo tiempo se centran en la actividad creativa, literaria y audiovisual; se vuelve el hogar de los fanes. Se vuelve un sitio de anhelos, buscar un libro en la biblioteca que posea las categorías favoritas o que sea del género por excelencia del lector es algo muy parecido, como la biblioteca, se vuelve un hogar de historias a disposición que gracias a las categorías que han creados corresponden a lo que quieren leer y si no lo encuentran dice Kee Bee “*write it yourself*”⁷¹ (Pág. 26). Así los consumidores de libros, series, películas y otras narraciones se apropian de la obra y lo unen a sus deseos, encontrándolo en otros autores online o creando uno propio. De esa manera funciona Internet ¿tienes una opinión? Publicala en *Twitter*, *Facebook* o un blog, haz un vídeo o busca a otros que ya lo hayan hecho.

Kee Bee propone que el fandom *yaoi* puede verse como una comunidad en el sentido antropológico en tanto que comparten un constructo ideológico y es importante porque siendo una subcultura que se enfrenta, en este caso, a los valores tradicionales, tiene un impacto en su entorno social y en sus prácticas diarias. Puede que hasta “*fans may have to hide their hobby if they live in a conservative environment*”⁷². (Pág 28) Así Internet se vuelve el refugio en donde pueden expresar las inconformidades y en donde pueden producir más del contenido que disfrutan y hasta crear relaciones con otras personas de la comunidad. Justamente, en “Posmodernidad, mirada y virtualidad: sujetos enredados, sujetos mirado” Dusaky y López hablan sobre la importancia de la cultura, los cambios que promueve y la identidad en Internet; por tanto: «Este doble juego de la mirada, se encuentra presente en la llamada cultura de la imagen o cultura posmoderna, que invita constantemente a reconfigurar relaciones, sujetos y mundo: ahora la virtualidad juega un papel determinante, ahora es la nueva “realidad”» (Pág. 1).

⁷¹ “Escríbelo tú mismo”.

⁷² “Es posible que los fanes tengan que esconder su pasatiempo si viven en un ambiente conservador”.

En su artículo anotan lo borroso del concepto de posmodernidad para autores como Vattimo o Foster y logran esbozar una definición en tanto los cambios entre modernidad y posmodernidad, lo definen como: “la técnica mecanizada que irrumpe la vida cotidiana de la cultura; el arte trasmutado en múltiples formas; el obrar humano interrogado, la cultura suspendida, es decir, como hecho descriptivo” (Pág. 2). Se resaltan las características ya mencionadas e Internet como lugar de encuentro para la cultura y el nuevo sujeto. Los autores proponen también unir los términos hiperrealidad de Baudrillard (1978) y virtualidad de Debray (1994) como fundamento puesto que el primero plantea que “designa la simulación y la falta de la escena mental; en otras palabras, lo que antes se alcanzaba solo por medio de la imaginación, en la Posmodernidad se vive en la realidad” (Pág. 3). Y la virtualidad propone una nueva realidad en tanto que los entornos sintetizados manipulan los sentidos humanos. Por tanto, en ambos conceptos se dejan claras las nuevas nociones que se expanden con la tecnología de Internet y que sumergen al ser humano en nuevas realidades. Dusaky y López afirman:

(...) la llamada realidad virtual (RV), donde se integran varios modos de comunicación en una red interactiva y virtual, es decir, la integración de la interactividad, hipertextualidad y conectividad: integración potencial de texto, imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo real a lo largo de una red global, con un acceso abierto que, cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación y ésta determina decisivamente la cultura, porque, como escribió Postman, no vemos la realidad como es, sino como son nuestros lenguajes. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura (Pág. 8).

Con todo esto buscan exponer que así como la cultura está hecha de lenguaje y de comunicación en tanto que es la “producción y el consumo de signos” es de vital importancia pensar en cómo la realidad se ha vuelto “virtualidad real” (en vez de realidad virtual). Para ahondar más en ese concepto citan a Castells (1998) que cree que es un sistema en el que la realidad real se puede capturar por medio de imágenes virtuales, se vuelve “el mundo de hacer creer” (Pág. 406) en tanto que no es solo actividad en la pantalla sino una experiencia.

Por tanto, se crea una nueva visión del sujeto en una realidad donde afectan e interceden diferentes prácticas. Dusaky y López analizan la visión de este nuevo sujeto posmoderno y la relación con la tecnología, la virtualidad y los deseos que lo atraviesa:

El exceso en la imagen, en la pantalla, en la luz, en el cuerpo, en la comunicación, en el texto, que ahora es hipertexto, desemboca en un hipersentido en el que el sujeto queda a merced de la imagen en tanto apariencia, aunque lo que trata la cultura posmoderna es de proveer a los sujetos de virtualidades para recubrir el horror de lo real, efectivamente, el resultado concomitante es el contrario: lo horroroso se hace presente y la mirada no puede, ni quiere esquivarlo; la pulsión sigue empujando y el sujeto sigue siendo un eterno insatisfecho: hay que ver, ver más, a toda hora y ver de todo” (Pág. 12).

Esta voracidad es la que lleva a producir, consumir, interpretar y apropiarse de los productos culturales, reinventando la cultura que transcurre *online* y que se junta con la cultura que antes conocíamos, se alimentan la una a la otra.

Se había mencionado que el fanficción puede verse como la forma de la interpretación del texto base y la unión con la cosmovisión propia. Bee Kee considera que las obras de fanficción son las que abren el campo para entender la interpretación de los fanes a los productos que consumen, y por tanto son “*artifacts rooted in social reality with political implications*”⁷³ (Cita de McKee en Bee Kee, pág. 37) que, como hemos visto, controvierten, pelean y simbolizan ideologías diferentes sobre la sociedad, los géneros, la sexualidad y otros campos de la sociedad y el sujeto. Por lo tanto, el fanficción se vuelve un medio para llegar a las interpretaciones de los fanes pero también a la subjetividad, ideología y cultura de los mismos. Este último se renueva constantemente con las lecturas, poderes, instituciones y tecnologías; y cada cambio que se da en ellos.

La tecnología cambia al sujeto, su comportamiento y su ideología, y en concordancia se debe considerar a Internet y al hipertexto como ventanas a la cultura. Un cambio casi tan grande como el que ocasionaron el libro y la imprenta en su momento. Bee Kee analiza la historia del

⁷³ “artefactos arraigados en la realidad social con implicaciones políticas”.

fandom y considera que el internet cambió todo lo que se conocía puesto que hizo “*possible for fans to share information about their favourite manga/anime as well as to distribute original material cheaply and easily*.”⁷⁴ (Pág. 41) A pesar de las violaciones de derechos de autor crearon nuevas maneras de acercar las obras que les interesaba.⁷⁵ El autor menciona otras actividades de fanes que también violan derechos de autor, entre otras leyes, y que igualmente se comparten en Internet; todas esas actividades comprenden actos de reescritura, interpretación, edición y traducción, el arte se democratiza y se reescribe en Internet para llegar a cada computador.

El autor propone que, por ejemplo, la escritura de fanficción *yaoi* puede verse como un acto político en tanto que propone espacios donde la homosexualidad es aceptada y tienen finales felices, evidentemente no se puede simplificar de esa manera todo el fanficción. Se puede proponer que se intenta representar la homosexualidad de mejor manera que en los medios tradicionales. Carmen Morán (2007) propone que: “Precisamente las relaciones homoeróticas son las que con más frecuencia resultan solo apuntadas, no desarrolladas, en la ficción original, y las que más desean desarrollar los receptores convertidos en autores” (Pág. 38). Estas narrativas pueden habitar en Internet pues no ha tenido mucha censura en sus propias páginas como otros aspectos, la desnudez o los pezones femeninos en las redes sociales por ejemplo. Bee cree que el fanficción *yaoi* no es aceptado como forma literaria respetable porque son textos derivados producidos por fanes que normalmente son “*traditionally considered ‘symbols’ of fanaticism and emotional overinvolvement*”⁷⁶. Pero eso no es todo, teniendo el romance homoerótico explícito que trata el fanficción slash o *yaoi* no es considerado adecuado por cuestiones morales de otros grupos y de los dueños de los derechos de autor. Por tanto esta escritura puede parecer “*as active resistance to social discourses that restrain and channel female sexuality into heterosexuality and patriarchal institutions such as marriage*”⁷⁷. Hay que tener en cuenta que el autor propone que el fanficción no es escrito solo por mujeres sino por

⁷⁴ “Posible para los fans compartir información sobre su manga o anime favorito además de distribuir material original con poco dinero y fácilmente”.

⁷⁵ Pensemos en actividades como fansub (doblaje), scanlations (escanear mangas), traducciones, bandas sonoras, grabaciones de cd-drama y otros que rodean toda la actividad de los fanes, siendo las principales el fanart y el fanficción.

⁷⁶ «Tradicionalmente considerado “símbolos” de fanatismo o sobre involucramiento emocional».

⁷⁷ “como resistencia activa sobre los discursos sociales que restringen y encausan la sexualidad femenina hacia la heterosexualidad y el patriarcado con instituciones como el matrimonio”.

personas que se identifican como no heterosexual y así cree que se convierte en una red para “*circumvent censorship and defy authorities such as parents, religious leaders and even the law*”⁷⁸ (Pág. 103).

Internet se perfila como lugar de formación de identidad y la relación con el poder hace parte de ello, la evasión de los sistemas restrictivos frente a gustos o ideologías distintas. Dasuky y López hablan de esto en tanto el anonimato y lo que esto le propone al hombre posmoderno y su vida en Internet:

(...) el anonimato que permite la virtualidad, es un elemento fundamental para comprender la preferencia de los sujetos por tal medio; anonimato en los chats y en las comunidades virtuales, en la webcam, en la que puede mostrarse el cuerpo, pero nunca el rostro para asegurar el enigma: ¿Quién está del otro lado? Podría ser cualquiera. Anonimato, además, que asegure el placer “seguro” e ilimitado. “Así, mirar más y/o mirar siempre, se ha convertido en nueva forma” (López et al., 2015, p. 72) del imperativo para obtener placer. (Pág. 9).

Por un lado es expresarse sin límites, en tanto que se oculta el *ethos* de la sociedad en donde las consecuencias son más reales y se enfrentan a restricciones morales y éticas; por otro, es el poder crear una nueva identidad en esa virtualidad real en donde pueden producir lo que quieren consumir y en donde crean nuevos valores.

Ahora bien, no todo esto es positivo solo por darse. Hemos hablado de las cosas buenas que puede promover Internet y el fanficción, incluyendo las comunidades que los producen y que se encuentran en la web. Ahora, todo esto se puede ver desde otras perspectivas, por ejemplo, se ha hablado de la fetichización de la homosexualidad masculina en tanto que la escritura y la lectura de estos textos es mayormente femenino. Lo cual propone una mala representación de la comunidad gay masculina y es designado, a veces, de manera peyorativa en el fandom anglosajón como *sin* o pecado. Bee Kee resalta otro aspecto del mismo tema y es que “*in its glorification of male homosexuality and male bodies, yaoi runs the risks of demonizing female*

⁷⁸ “Una red conectada para evitar la censura y desafiar las autoridades como los padres, líderes religiosos e incluso la ley”.

*characters in their search for equality not granted to women and their rejection of the feminine as determined by society*⁷⁹ (Pág. 103). Por lo anterior propone que hasta los personajes femeninos pueden verse como rivales y por tanto se dejan de lado en las narrativas. Parece acertada, entonces, la aseveración de que “*Yaoi fanfic can be regressive or constrained within gender hegemony, especially texts produced by younger, less sophisticated writers*”⁸⁰ (Pág. 104). Estos retrocesos se marcan por la inexperiencia en el campo crítico sobre los géneros puesto que los escritores más maduros o críticos se preguntan sobre los géneros, los roles y el significado de sus propias interpretaciones.

A pesar de que en Internet se dan grandes cambios y grandes propuestas ideológicas, sociales y otras; también se perpetúan ideologías predominantes y por tanto se debe tener en cuenta que no todos llevan a una revolución identitaria, de género o literaria. Pueden enfrentarse a la ideología de género además de la producción y consumo artístico común no obstante esto no significa que la ideología detrás de estos comportamientos sea general o que estén conscientes de ello.

Bee Kee cita a Sandvoss para referirse a la importancia del fandom en relación a las personas que lo componen puesto que “*Fandom is just one of many facets of the multiple self but in contrast to other socially prescribed roles, there is a greater degree of autonomy in performance.*”⁸¹ (Pág. 105). Esta autonomía dada por Internet y el secretismo alrededor de las prácticas de los fans permite “*their own active involvement as positive and liberating, even feminist, despite being negatively stereotyped as unattractive and perverse*”⁸². Antes, cuando Internet no se había masificado tanto, existían estereotipos alrededor de los interesados en ello ya que se enfocaban en representaciones, virtualidad y por llamarlo de alguna manera, una máscara, un mundo distinto. Hoy en día a pesar de la cantidad de personas que lo utilizan, se

⁷⁹ “En su glorificación de la homosexualidad masculina y los cuerpos masculinos, el yaoi corre el riesgo de demonizar los personajes femeninos en su búsqueda de igualdad no otorgada a las mujeres y su rechazo a lo femenino determinado por la sociedad”.

⁸⁰ “El fanficción yaoi puede ser represivo o restringido dentro de la hegemonía de género, especialmente textos producidos por jóvenes, menos sofisticados escritores”.

⁸¹ “Fandoms es solo una de todas las facetas del yo múltiple pero en contraste con otros roles prescritos socialmente, tiene un mayor grado de autonomía en su realización.”.

⁸² “Su propia participación activa como positiva y liberadora, incluso feminista, a pesar de ser negativamente estereotipada como no atractiva o perversa”.

ven los grupos particulares, a los fanáticos, como parías, aun dentro de la vasta red. Pero al menos crean, reparten y reproducen dentro de páginas y canales diseñados por y para ellos.

Por esa condición Bee Kee agrega que muchos fanes están en “el closet” por su hobby pues el *yaoi* es estigmatizado por su relación a la cultura otaku y por la homosexualidad. Otras cosas que se consideran reprendibles son la desaprobación social por una exploración sexual femenina y los preceptos tradicionales religiosos y sociales. A pesar de que este fenómeno se habla particularmente en la escritura y lectura del fanficción *yaoi*, se puede expandir al fanficción en general en tanto que no se considera literatura; no se considera una práctica de lectura “provechosa” si es que hay una.

Bee Kee cita a Baym quien escribe en *Western soap opera fans in Tune in, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*:

*When we hide our passion, we hide important parts of ourselves from the others in our lives. When we tell the wrong people, we risk ridicule, even when those people are intimates-husbands, wives, lovers, parents, and the like. Thus, our status as fans is an important component of all of our interpersonal relationships*⁸³ (Pág. 106).

Por tanto, es una práctica que hasta en la libertad de hoy en día se ve y se siente como algo que debe esconderse, puede ser por sus temas homosexuales, de Mary Sue y de fantasías femeninas o hasta por su misma condición hipertextual y derivada.

Landow escribe en relación a los fanzines “aunque algunos fanzines tienen una difusión tan amplia como las primeras novelas publicadas por autores de prestigio, representan una cultura underground que los medios de comunicaciones de masas y las instituciones culturales ignoran.” (Pág. 30). El fanficción también puede estar inmiscuido en ese aspecto por su condición gratuita, *online* e hipertextual. Sobre esto Landow añade que la poca atención que reciben puede ser por “incluso aquellos que aparecen en internet, adoptan la forma de obras

⁸³ “Cuando escondemos nuestra pasión, escondemos partes importantes sobre nosotros a las otros en nuestra vida. Cuando le contamos a las personas equivocadas, nos arriesgamos al ridículo, incluso cuando esas personas son íntimas: esposos, esposas, amantes, padres y demás. Por lo tanto, nuestro estatus como fan es un componente importante de todas nuestras relaciones interpersonales”.

diferentes separadas en el tiempo y el espacio de los textos que ellos reescriben.” (Pág. 32). Aunque tienen páginas especializadas que nombran claramente el texto con el cual se relacionan, aun así, en los cientos de fanfics y cientos de páginas se pierde la materialidad del libro, las continuaciones y los vínculos con las obras; pero esto aparece como una manera de leer válida para el lector actual.

Aun así estas reservas parecen inadecuadas puesto que la temática homosexual, aunque dejada por fuera del canon por los valores tradicionales de la crítica, están pasando por un proceso de legitimización literaria por años de invisibilización; de esa misma manera la crítica literaria vuelve a las prácticas y obras que sobreviven a los años (a pesar de ser underground, homosexual, gratuito o amateur). El *Mary Sue*, idea muy criticada, se puede explicar desde propuestas literarias como la *Divina comedia* en donde Dante se pone así mismo junto a Virgilio; o desde una propuesta de creación identitaria por parte de las jóvenes que comienzan a experimentar con la escritura. Jaime Alejandro Rodríguez en su crítica a la tesis de Díaz habla también de su investigación y de la importancia del hipertexto en la literatura:

Este tipo de ejercicio literario ha sido capaz de promover y desarrollar auténticas comunidades virtuales de escritores apócrifos, que son, ni más ni menos, prefiguraciones del escribtor, una figura que se deriva de lo que Magris llamaría el fin de “El gran estilo” (el encomendado a los escritores y a los artistas en tiempos de escritura y modernidad: el de la homogeneidad y la marca individual del genio), que viene generando y la aparición consecuente de una “anarquía de los átomos” (de una fragmentación de contenidos, de una desterritorialización del arte) y de una deyoización que favorece lo colectivo, de una proliferación de “pequeñas obras de arte” (Pág. 5).

Particularmente llama la atención que la condición hipertextual de estas propuestas literarias sean mal vistas teniendo en cuenta que el fanficción no pretende el plagio sino una relación intertextual y que estas conductas pueden llegar a antecedentes literarios clásicos. Díaz se refiere a Martos en tanto la vuelta y actualización del mito como referente pues “la consideración de los hipotextos subyacentes a estos textos nos lleva a indagar sus fuentes no sólo en los conocidos patrones de la mitología sino en una gran variedad de textos de la tradición folklórica y/o literaria.” (Pág. 62) Así, se vuelve un momento a una idea ya planteada

y es la fundación de la literatura en tanto las conexiones que se crean con el mito, la cultura, la historia y la literatura misma. No se puede concebir la literatura sin esto.

Es, como dice Genette, “un aspecto universal de la literariedad: no hay obra literaria que, en algún grado y según sus lecturas, no evoque a otra, y, en este sentido, todas las obras son hipertextuales.” (Pág. 19). Esto, como se ha querido sugerir antes, no es una forma de desacreditar algunas obras sino que habla de una relación entre la literatura, el ser humano, la cultura, el contexto y las lecturas literarias u de otro tipo. Por esto, Genette también aclara los diferentes grados en las relaciones entre textos: “como los iguales de Orwell, algunas lo son más (o más manifiestamente, masivamente y explícitamente) que otras (...) Puedo igualmente perseguir en cualquier obra ecos parciales, localizados y fugitivos de cualquier otra, anterior o posterior.”⁸⁴ (Pág. 19).

Marto también resalta la importancia de la posmodernidad y su enfrentamiento con las nociones tradicionales puesto que entiende la posmodernidad como:

(...) por un lado ha hecho del reciclaje y la hibridación dos mecanismos básicos en su producción artística, lo cual se hace patente en estas series donde el mestizaje de contenidos, géneros y técnicas aparece por doquier; por otro lado, la crisis del canon clásico, la indagación de toda clase de géneros y propuestas, está igualmente en consonancia con un género a caballo entre lo clásico y la modernidad literaria, lo folklórico y lo tecnológico/futurista, la tradición o la mitología local y la orientación hacia mundos completos y la globalización. (Pág. 63).

El fanficción se confirma como un texto literario posmoderno, que se da por las características mencionadas por Martos; que también deviene de una vasta tradición en la literatura. Sin olvidar que es solo con Internet, las artes audiovisuales y las comunidades que se ha desarrollado a hasta este punto, en donde se enfrenta a la academia en tanto su importancia en los nuevos lectores, las propuestas editoriales y la escritura.

⁸⁴ Menciona a Orwell por su famosa frase en *Rebelión en la granja* que reza: “Todos los animales son iguales, pero algunos animales son más iguales que otros”.

Jaime Alejandro Rodríguez en su texto *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en los tiempos posmodernos* (2000) resulta muy enriquecedor en este debate pues comienza planteando que la propuesta de Guillermo Samperio sobre los géneros livianos como algo que responde a las nuevas sensibilidades posmodernas deja por fuera todas las posibilidades de la tecnología. Por ello propone y explicita en su libro “¿No son: el pensamiento de red, lo virtual, lo interactivo, la cibercultura (...) signos de un nuevo paradigma en formación a los que no se les puede invalidar a la ligera con el calificativo de simples?” (Pág. 14) En este aspecto se parece a Landow en *Hipertexto 3.0* (2009) puesto que unen la importancia de las posibilidades entre la literatura, la tecnología, la cultura y el arte; su utilidad, valía e importancia.

Rodríguez explica que la narrativa posmoderna y el hipertexto caracterizado por las cualidades ya ampliamente mencionadas como la fragmentación, intertextualidad, autoconciencia y promoción de un lector activo es clave en la estética, estética que se comparte con el fanficción. Estas características posmodernas las relaciona con la estética anarquista puesto que ella se enfoca en el lector activo, libre y creativo; un arte para todos pero que también se pregunta sobre los límites con la vida. Y dice sobre la vida y el hipertexto: “éste es similar a la vida: aleatorio, arbitrario y repetitivo; y que, por lo tanto, resuelve muchas de las fracturas entre comunicación y expresión que, en cambio sí posee el libro” (Pág. 15). Estas consideraciones se han explicado en tanto que reúnen el hipertexto, el fanficción y la posmodernidad; todos crean y comparten características parecidas que, como ya mencionó Rodríguez, deconstruyen las nociones tradicionales del arte y la literatura.

Una de las ideas más interesantes en su texto y que tiene mucha relevancia en el fanficción y la posmodernidad es que se puede unir con la noción de Omar Calabrese sobre **La era neobarroca**. Este autor propone que las formas y figuras se producen en circulación simbólica; Rodríguez interpreta la simetría entre las formas estables, ordenadas, tradicionales con las formas inestables, desordenadas y esto se da porque “el sistema tradicional de valores se ve embestido por fluctuaciones que lo desestabilizan, generando rupturas en el interior de los diversos órdenes.” (Pág. 16). Estas rupturas innovan el arte y la cultura pues crea tensiones entre lo clásico y lo barroco, la tradición y la vanguardia. Y termina con la frase que explica como este momento neobarroco dio a luz al fanficción puesto que “Algunas de esas figuras y formas inestables como la fragmentación, el laberinto, la repetición, el caos, coinciden con

características tanto del hipertexto, como los ideales posestructuralistas, anárquicos y/o posmodernos.” (Pág. 16).

Así pues, una revisión de las relaciones entre la posmodernidad, el fanficción y el hipertexto deja de ser sobre los cambios literarios para volverse una cuestión más amplia que abarca los cambios culturales y lo que pueden significar para las instituciones.

Capítulo tres: Deconstruyendo la tradición

En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la actividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte. **Paul Valéry. Piezas sobre el arte. Pág. 131.**

La lectura es condición de escritura, la interpretación lo es de la creatividad. El diálogo es obligado, y por esta razón los textos son revisitados: es la única manera de, parafraseando a Paul Celan⁷⁴, escribir al norte del futuro.
La teoría de la transducción literaria. Hacia una teoría dialógica de la obra literaria. David Martínez de Antón. Pág. 91.

Se ha dejado claro que el fanficción no es lo mismo que el hipertexto; aun así comparten características y entre ellas es fácil reconocer su carácter de archivo y rizoma en donde no hay un inicio o un final palpable, donde el archivo se alimenta constantemente de los nuevos fanfics, así pues el trayecto queda en manos del lector que escoge y crea su propia historia. Así lo constata Rodríguez en su libro *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos* que a su vez remite también a Landow en *Hipertexto 3.0* puesto que la idea lejana de los posestructuralista y los teóricos de la recepción de texto abierto o lector activo pueden volverse realidad gracias a las características del hipertexto “con las cuales es posible efectivamente construir un textos predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos y donde el trayecto o recorrido de lectura esta igualmente liberado a los propios intereses del lector de turno” (Pág. 15).

En menor medida también está en el fanficción la multitud de enlaces y conexiones con otros textos pues además de la intertextualidad evidente, en las páginas de fanficción se hace referencia a las obras bases y a otros fanfics que tienen conexión, además de los links a los autores que tienen sus propias lecturas recomendadas. Una diferencia a mencionar es que el hipertexto presenta limitaciones, al fin y al cabo, puesto que el autor propone los rizomas y el lector puede abordarlos pero sigue estando limitado por el autor (J. Yellowlees Douglas), en el fanficción no ocurre esto en tanto que crea una nueva obra y aunque responde a ciertas lógicas, mundos y personajes, puede reconstruirlos o moldearlos con otras ideas o técnicas narrativas. Entre el hipertexto y el fanficción lo multilineal se representa de distintas formas pues el fanficción no está estructurado como el hipertexto, exceptuando algunos casos, al abrir

una página de fanficción se sumerge en un mismo universo que se bifurca. Gracias a las categorías se encuentran textos con el mismo texto base, los mismos personajes y temas parecidos; y al comenzar a leerlos y elegir el siguiente se va creando una macroficción multinilial (Bolter). Díaz propone con base en Borges, una bella metáfora de lo que construye el lector con estas obras. Es un lector que lee una misma historia que se multiplica en diferentes universos, lee diferentes versiones del mismo, reconoce estilos, formas, diferencias, pero todo dentro de la ficción base, lo que finalmente deja creer que la historia no termina. Rodríguez añade que:

“el trasfondo epistemológico de una crítica dialógica, esta presenta la consideración del texto como punto de llegada y a la vez de partida: la llegada del autor y de partida para el lector. El autor estaría “resolviendo” su propia lucha ideológica y presentando al lector su resultado con la escritura de su obra; pero el lector hace un uso particular del texto propuesto, acomodándolo a su propio imaginario (a su propio sistema axiológico), de modo que la obra se abre y deja de predeterminar un sentido único. (...) La crítica dialógica tiene sentido, según Zavala, si se emprende con el ánimo de desmontar los mecanismos de exclusión de las prácticas significantes no oficiales que pueden estar formulados al interior del mismo. (...) a partir de la consideración del texto como práctica significativa, es decir, como lugar de lucha y de cruce de distintos procesos de significación que no estaría completamente controlados por el autor (individuo), sino que resultarían del ejercicio e inmersión de ese autor en una situación particular que lo habría llevado a resolver, en la escritura misma del texto, su propia respuesta ideológica.” (Pág. 28)

Por lo tanto se puede pensar en procesos de significación que crean a su vez otros procesos, ya que al ver en los textos respuestas ideológicas, implicaría que cada fanficción es una respuesta a otro texto, otra interpretación. En este campo de teoría el autor no cede su importancia, la comparte con el lector ya que la escritura, su autoría y su recepción se mezclan para hablarnos de un fenómeno que revela lectores activos que llegan a la escritura. Por esto algunos teóricos del fanficción inscriben el análisis del mismo dentro de la estética de la recepción en tanto que se enfoca en el lector y como el texto depende de él (Anna Cruz Martín, 2016). Por este lado, no se abre a discusión la muerte del autor sino un nuevo tipo de autor

que se reconoce abiertamente como lector y continuador, la originalidad que antes definía al autor queda a un lado para inscribirse dentro de las influencias, intertextualidades y la transducción. Esta reconciliación con la tradición implica una nueva acepción de la originalidad y su importancia para el autor y la obra misma, al entenderlo como los cambios que cada autor puede proveer de la mano con las estructuras establecidas de los géneros literarios, se deja de pensar en un poder divino que creaba algo totalmente nuevo y con ello llega la conciencia de que la noción de autor se determina históricamente. (Foucault, *La muerte del autor*). En vez de ello se ve como una amalgama de factores que pueden influenciar hasta las obras pasadas u obras bases por la teoría de la reversibilidad de la influencia⁸⁵. Derrida, Hélène Maurel-Indart y Bourdieu coinciden en instaurar al sujeto autor en una intersección, campo cultural si se quiere, en donde hasta el habla es robada según Derrida; el autor se vuelve un *bricoleur* que se constituye con un collage de lecturas, momentos históricos culturales, escritura, contemporáneos y experiencias. Esta importante actualización de términos se ha tratado en los anteriores capítulos en tanto los términos de Certeau y Jenkins y la relación entre productores y consumidores. El problema pasa a ser de una idea más moderna que también va de la mano con los preceptos alrededor del autor y con sus derechos como padre creador de una obra, es decir, las leyes de *copyright* y los derechos de autor.

Jessica L. Bay en *Re-writing publishing: fanfiction and self-publication in urban fantasy* (2014) retoma que en términos legales de *copyright* internacional hay dos cosas que protegen a los autores y sus obras, los derechos económicos y los morales: “*Economic rights basically allow the author to profit from their creative works for a limited time that differs by country. Moral rights protect the person of the author and include the right to protect the integrity of the work*”⁸⁶ (Pág. 9).

Como se puede imaginar, el problema no es tanto económico en tanto que el fanfiction se instaure sin fines de lucro sin embargo es normal que los autores puedan sentirse amenazados; y por esto se crean páginas que sobreviven con ayuda monetaria de los fans y por esto los

⁸⁵ “Ya no se escucha a Wagner de la misma manera después de Schonberg, ni a Debussy después de Boulez”, Genette. 1994. Maurel-Indart propone “cada artista atrae hacia sí a su precursor, imponiéndole una visión y un sentido diferentes, renovados según su contexto histórico y su propia cultura”. Una esfera más de la relación dialógica entre los textos derivados y las obras base.

⁸⁶ “Los derechos económicos básicamente permiten al autor sacar provecho de sus trabajos creativos por un tiempo limitado que cambia según el país. Los derechos morales protegen el autor como persona e incluyen el derecho a proteger la integridad del trabajo”.

fanés suelen aclarar que no son dueños de las obras o los personajes. La parte de la integridad es más delicada puesto que corresponde a valores o ideologías que cambian y en eso se enfoca el fanficción, que esos textos no coincidan con las ideas del autor pone en riesgo la existencia de los mismos aunque ponerse en contra de los fans no es lo más inteligente.

En muchos sitios se habla del uso justo, explica la autora, o *fair use*. En él se pueden categorizar los trabajos que trasforman o parodian aunque normalmente se usa para los comentarios y los usos educativos. Los fanes aun así se enfrentan a la posibilidad de problemas con los autores o contrariarlos. La autora propone que por lo tanto es una de las características que define a los fanáticos y sus escritos puesto que los autores se esconden tras pantallas y quitan sus obras bajo la mínima amenaza o carta para desistir, esta relación con los derechos de autor y “*This fear of prosecution (real or imagined), brings another crucial element to the definition of fanfiction.*”⁸⁷ (Pág. 10), un miedo que antes no se tenía puesto que estos problemas se presentan ahora con las leyes que intentan regular Internet. Así, antes podía ser considerado menos riguroso en tanto que se tomaba como una muestra de aprecio hacía la obra. Eso sí, a veces eran parodias burdas y las respuestas de los autores a esto no es la mejor, menos cuando se suplanta al autor original como en la segunda parte de *Don Quijote de la mancha*, texto apócrifo. Ahora bien, la respuesta de Miguel de Cervantes fue dejar claro que él no continuaría la obra para que así los lectores supieran que si salía una continuación, no era escrita por él. En ese momento la autoría se veía así y la publicación de un libro no era tarea fácil. Hoy en día es diferente, empezando justamente con los derechos que protegen a los autores.

Colombia en este campo tiene un Centro colombiano del derecho de autor o CECOLDA. En este propone los siguientes términos y límites. El derecho de autor en Colombia es interpretado como las “normas que protegen al autor como creador de una obra (...) como toda expresión humana producto del ingenio y del talento que se materializada de cualquier forma perceptible por los sentidos y de manera original” (Preguntas frecuentes, Centro colombiano del derecho de autor, párr. 1). Esta última frase es también la que utilizan para definir qué es una obra y aquí se deja claro la importancia de la actualización de la noción de autor, originalidad y todo lo que esto trae consigo puesto que esta idea de obra podría excluir prácticas y géneros literarios.

⁸⁷ “Este temor al enjuiciamiento (real o imaginado), trae otro elemento crucial a la definición de fanficción.”.

Para la pregunta ¿qué protege el derecho de autor? dicen que “no se protegen las ideas, métodos o procedimientos, sino su forma concreta plasmada en lenguajes, anotaciones, grabaciones o materiales que permitan su reproducción” (Párr. 4). Aquí encontramos la primera zona gris en tanto las ideas son libres; por otro lado en la “forma concreta plasmada en lenguajes” podemos meter los nombres de los personajes o mundos, por tanto sería una violación a los derechos de autor. Aunque, como ya hemos mencionado, se habla de delito cuando ganan dinero a partir de una obra, pero aun así, si el autor quisiera, podría enfrentarse a sus fanes por esta clase de textos.

El centro distingue dos formas de obras: las artísticas y las literarias. Y su vez reconocen los derechos morales y los derechos patrimoniales de autor. Los derechos morales son inalienables y para siempre y le da facultad al autor de “decidir sobre la divulgación de la obra o su modificación, el derecho a reclamar en todo tiempo su paternidad sobre la obra, en especial para que siempre se mencione o se indique su nombre en cualquier utilización que se haga de ella” (Párr. 9). Estos aspectos dejan claro la necesidad de darle valía al autor de la obra, tanto para la obra que genera fanfiction como el fanfiction. Justamente dentro de las categorías de las páginas de fanfiction y dentro de las obras, siempre hay referencias a la obra original o *disclaimer* que dejan clara la relación.

Ahora bien, le concede el derecho al autor de oponerse a las alteraciones o mutilaciones que “desvirtúe la naturaleza de la obra o atente contra la honra del autor” (Párr. 10) con el derecho a pedir que se retire la obra. Desvirtuar la naturaleza de la obra o atentar contra la honra del autor cae específicamente en terreno de la ideología del autor y lo que él considere como inadecuado. Una de las razones por la cual no se suelen tener grandes problemas con el fanfiction además de la restricción que la ley y los mismos fans respetan sobre no lucrarse es la publicidad. Anna Cruz en *El fenómeno del fanfiction* resalta este punto puesto que “cuanta más producción de fanfictions haya sobre un libro, serie de televisión, grupo de música... Más interés recaerá sobre ella y por lo tanto, aumenta la posibilidad de tener más público” (Pág. 47). Esta es una característica a considerar junto con la imagen del autor y su relación con los fanes.

Los derechos patrimoniales son los beneficios económicos y el tiempo de su validez es determinado por la ley, además sí se pueden transferir. Los derechos son: de reproducción,

de comunicación pública, de distribución, de importación y de transformación. Le permiten al autor controlar, respectivamente, la reproducción, la relación con el público, la distribución y cualquier clase de transformación como traducción, adaptación, etc.

Este último es explicado como la facultad del autor de “autorizar a otro la modificación de su obra, través de la creación de adaptaciones, traducciones, compilaciones, actualizaciones, revisiones y, en general, cualquier modificación que de la obra se quiera realizar.” (Párr. 18); una de las características más interesantes es que aclaran que el resultado final es una nueva obra y es protegida por los mismos derechos. Pero para esa transformación se necesita un permiso expreso que causaría gran conmoción pues, se podría pensar, sin tener que ser cierto, que el autor avala esa interpretación de la obra o que lo considera parte de la obra misma. ¿Por qué sería un problema? Porque estaría escogiendo un conjunto particular de obras. En el fanficción se encuentran miles de historias, cortas y largas, unas parecidas y otras completamente diferentes a la obra original; idealmente todas tendrían la misma importancia y aunque no ganarían dinero sin el permiso del autor, estarían construyendo alrededor de la obra. Ahora bien, es importante resaltar que si el autor da el permiso, el resultado final es considerado una obra protegida del nuevo autor. ¿Y si no tienen permiso a quién le pertenece?

Por lo anterior la autoría es uno de los temas más controversiales en relación al fanficción. Martín da un registro de lo que algunos autores de las obras que más fanficción producen opinan sobre el tema; por ejemplo la postura de George R. R. Martin “*My characters are my children, I have been heard to say. I dont want people making off them, thank you. Even people who say they love my children*”⁸⁸. (Pág. 11) También añade la postura de Anne Rice: “*I do not allow fan fiction. The characters are copyrighted. It upsets me terribly to even think about fan fiction with my characters. I advise my readers to write your own original stories with your own characters*”⁸⁹ (Pág. 11).

Harry Potter uno de los fandoms más grandes, ha tenido diferentes tensiones entre su autora y su fandom puesto que al principio esta negaba tajantemente la existencia del fanficción.

⁸⁸ “Mis personajes son mis hijos, me han oído decir. No quiero que la gente acomoden, gracias. Incluso las personas que dicen que aman a mis hijos.”

⁸⁹ “No permito el fanficción. Los personajes tienen derechos de autor. Me molesta mucho pensar en el fanficción con mis personajes. Aconsejo a mis lectores que escriban sus propias historias originales con sus propios personajes”.

Finalmente llegó a un punto medio dando declaraciones al respecto y espetando que con tal de que se escribiera sin ánimo de lucro, no habría problema.

Frente a la seguridad que les da a los autores impresos la noción del fanficción de manera no comercial se debe hablar de *Creative Commons*, que aparece como alternativa para derechos de autor de esta clase de obras. En Colombia se utiliza desde 2006 y propone que frente al sistema tradicional donde se reservan todos los derechos, se pueden manejar solo algunos derechos reservados, dando así más libertad frente a los productos que se crean a partir de esas obras. Si en el sistema del derecho de autor el principio es que toda utilización de una obra debe tener un permiso expreso del titular de los derechos de autor, para las licencias CC el principio es el de la libertad creativa. Este sistema no está pensado como un enemigo del derecho de autor. Al contrario, se complementa con éste. Por tanto busca dar un acceso menos restringido para la educación, la investigación y la cultura. Esta licencia le da derechos al autor y también deja un margen para decidir si la obra puede distribuirse o utilizarla en otras obras, no es de dominio público, aun así permite menos restricciones que los derechos de autor.

En *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom* escrito por Betsy Gooch, además de hablar de las complicaciones que se dan frente los derechos de autor y el fandom, resuelve resaltar la importancia histórica de la comunidad de fanes dentro del género de la ciencia ficción y la fantasía no sólo en su estilo sino también en las formas de relacionarse entre los fanes y la cultura que crean. Dentro de las complicaciones mencionadas se dio que un sitio popular de fanficción sobre Harry Potter llamado *Restricted Section* recibió una carta de “cesar y desistir” en el 2003 de los abogados representantes de la autora y de *Warner Bros*, resaltando supuestamente el peligro que era para los niños (por las temáticas de los textos). Aparece otra vez el asunto de moralidad frente a los escritos y teniendo en cuenta los temas tabú que ya hemos visto que se tocan en el fanficción es una de las razones de su poca visibilidad. En este caso se utilizó el argumento porque es un fandom que tiene niños entre sus fans y finalmente, el producto de la carta fue que los sitios añadieran seguridad para las historias muy gráficas y que no se pudieran encontrar por medio de un buscador. Ella agrega que “*Fanfiction writers not only have to contend with threats of legal retributions: they are also publicly mocked by some of the very creators who*

*they promote.*⁹⁰ (Pág. 27). Y para ello ejemplifica con comentarios como los ya citados de Anne Rice.

La tesis ya citada de Jessica L Bay, habla también de la relación entre los autores base y los autores de fanficción puesto que estos asuntos, a veces, no solo afectan a los fanáticos sino que el autor, los productores o escritores de series y libros pueden plagiar obras de fanficción. Por tanto ahora se habla de cláusulas de no lectura de fanficción o productos de Internet, se habla entonces de una distancia entre los autores publicados y los trabajos creados por fans, Bay aporta “*The complexities of maintaining the balance between engaging with fans and preserving their copyright means that many authors simply publicly ignore fanfiction.*”⁹¹ (Pág. 28). Esta dicotomía entre escritor publicado en formato físico y los escritores de fanficción pueden explicarse desde la idea de la legitimización de la obra de arte y la profesión al comercializar la obra (Jenkins). También se argumenta (Ytrakis) que el fanficción es invaluable en tanto contribuye a la cultura y a la comunidad que la produce y la consume. Por fuera de esto puede parecer una práctica fútil mas ¿la escritura creativa en una comunidad puede serlo?

El plagio, al que le temen los autores de las obras base, se posa sobre el fanficción en tanto que pueda ser concebido como tal o que pueda plagiarse el mismo desde las instituciones y sin leyes o instituciones de su lado para protegerlos. En *Sobre el plagio* se habla de su posición fronteriza en diferentes géneros puesto que los límites del mismo suelen ser malinterpretados o deben ser actualizados a las nuevas prácticas, ella define a los textos circundantes como formas literarias del préstamo (habla de préstamos directos e indirectos, voluntarios o involuntarios, parciales o totales). Justamente el fanficción se encuentra en el área gris del plagio en tanto que puede convertirse en tal, sin embargo, se ha recalcado la notoria importancia de señalar la obra base en el fanficción, justamente para ser entendido como tal.

En su libro el autor clasifica distintos tipos de relaciones y prestamos entre textos; de ellos resulta particularmente útil su idea de transformación formal con eventual cambio semántico y la transformación semántica intencional puesto que ambas se enfocan en aumentar, hacer

⁹⁰ “Los escritores de fanficción no solo tienen que lidiar con amenazas de retribuciones legales: ellos también son burlados públicamente por algunos de los mismos creadores que promocionan.”

⁹¹ “La complejidad de mantener el equilibrio entre interactuar con los fans y preservar sus derechos de autor significa que muchos autores simplemente ignoran públicamente el fanficción.”

una transmodalización (al cambiar tiempo, modo y focalización en la narración), la transposición pragmática, diegética y la transvalorización (cambio de sistema de valores)⁹². Todas las formas anteriores pueden encontrarse en el tipo de transformaciones que se han mencionado y que ocurren en el fanficción; la autora remarca que a pesar de que están muy cerca de las zonas límite del plagio, el plagio es “una noción de contornos móviles. Solo se distingue con claridad de otras formas de reescritura a condición de proceder, para cada caso particular, a un análisis preciso de **la firma del autor**, del **modo de fabricación de la obra** y de las **intenciones que la suscitaron**.” (Pág. 285). Para ella el pacto explícito entre el autor (pastichador, continuador o transformador) y el lector debe estar marcado con la mención de la obra base puesto que esto permite “distinguir entre la intención mimética” y “la voluntad no confesada de apropiación de un texto, propia del plagio.” (Pág. 290). La referencia explícita es propia del fanficción pues este se concibe a sí mismo en relación con la obra base, es “fanficción de”, esto hace que la relación con el plagio sea mucho más lejana y que sea, a veces, un problema de escritores que se sienten despojados por la reescritura de otros. Para la autora al reescribir y crear un texto portador de un sentido y una dimensión propia se aleja del plagio pues esta no crea un nuevo sentido; con todo lo dicho sobre el fanficción se deja claro que su intención es justamente otorgar nuevos campos semánticos e interpretativos.

Volviendo a las leyes colombianas, en la sección sobre las limitaciones y excepciones al derecho de autor proponen que estos derechos deben coexistir con otros derechos “como el de información, educación o investigación”. Por tanto “muchas leyes de derechos de autor permiten, para casos especiales, reproducir o utilizar obras sin pedir autorización, siempre y cuando sea para uso personal, para fines de información, para fines culturales o de educación, entre otros.” (Párr. 20). Es interesante este punto porque justamente el escribir pastiches, parodias o fanficción son formas de escritura creativa, es lo que se ha mencionado como “taller de escritura literario”, y por tanto se puede asociar al uso para fines culturales o educativos.

Cassany se ha interesado por este uso del fanficción desde hace muchos años y en su texto *Leer literatura en la época del internet* afirma:

⁹² Figura explicativa en la página 279 del libro citado.

Vale la pena hacer clic en alguno de los enlaces anteriores y pasearse por miles de historias y de comentarios que han generado jóvenes de todo el mundo, con recreaciones muy diversas de unos mismos referentes. Resulta absolutamente fascinante ver la creatividad y diversidad de estas obras de literatura al margen de la ley, que se relacionan con obras de lectura de literatura legitimada u oficial. (Pág. 5).

Justamente, Cassany lo ve como una puerta a las posibilidades didácticas; también como una respuesta a la eterna angustia sobre el fin de la literatura por culpa de la tecnología, al contrario, propone él, la literatura está cambiando y desarrollando nuevas formas e interacciones de escritura y lectura. De la mano con esa explicación propone actividades didácticas que unen la escritura con la tecnología⁹³. Finalmente su conclusión da muchas luces sobre las posibilidades de la tecnología, y de cierta manera el fanficción, en tanto su relación con las nuevas prácticas lectoras y escritoras de los estudiantes en la escuela⁹⁴, una preocupación siempre latente en la academia. “Creemos que los dispositivos digitales engordan, enriquecen y complementan a la lectura literaria con papel y libro, que hemos tenido hasta ahora. (...) Internet ofrece más estímulos para leer y para disfrutar de la literatura que el libro y el papel.” (Pág. 7) De esta manera recalca que la tecnología no acabará con la literatura ya que “lo que es esencial, el texto, la comprensión, la interpretación, permanece intacto e incluso reverdece”. (Ídem). Díaz reafirma la idea citando a Eloy Martos Núñez en tanto que éste habla de las formas emergentes de la literatura y el comportamiento de los lectores-autores: “en este nuevo panorama de la lectura juvenil, juega un papel fundamental la aparición de un lector masificado, pero también de una clase de lector más activo, mucho más diversificado en sus gustos, y que además no tiene una visión compartimentada de las artes” (Pág. 24).

Cassany en otro artículo titulado “Leer y escribir literatura al margen de la ley”, hace una distinción basada en los nuevos estudios de literacidad o NEL, conocido en inglés como *New Literacy Studies*, sobre las prácticas letradas y las prácticas vernáculas que también se renuevan

⁹³ Como perfiles de Facebook de autores famosos y en donde los estudiantes escojan sus gustos musicales, estados y fotos. O blogs críticos sobre sus lecturas, blogs que imiten a un autor y muchas otras actividades que requieren la interacción entre la literatura y el mundo cibernético.

⁹⁴ Landow en *Hipertexto 3.0* propone que la figura del maestro, al igual que el autor, cambia y le cede más importancia al estudiante / lector puesto que este puede anexar vínculos al hipertexto y en el caso del fanficción, puede nutrirse de sus gustos y experiencias en un campo ficcional de su agrado. Pág. 341.

con los nuevos ejercicios que se dan en Internet. Las prácticas letradas son “las maneras particulares con que las personas usan los textos en su día a día para hacer cosas relevantes en el contexto de sus vidas”. Por lo tanto, la lectura y la escritura de literatura son tipos de prácticas letradas, lo importante es ver cómo afectan estas prácticas. Ahora bien, las prácticas vernáculos se oponen a las prácticas dominantes puesto que estas últimas ocurren en las instituciones sociales “escuela, administración, biblioteca, editorial”, y están permeadas por el canon y los saberes académicos. Mientras que las prácticas vernáculos “ocurren en la vida privada de las personas, en la casa o en la calle, de manera espontánea y voluntaria.”, aunque no se tienen que excluir totalmente, es importante recalcar que las prácticas dominantes suelen ser impuestas mientras que las vernáculos corresponden a deseos propios y esto no es solo un cambio de motivación e intención sino que corresponde al placer que puede generar la escritura y lectura de otras obras literarias en otros lectores. Justamente en el espacio vernáculo es donde se desarrolla el fanficción o “ficción-manía” utilizando la propuesta hispana de Marcos García que secunda Cassany. En su texto también aclara que se enfocarán en las prácticas que los jóvenes hacen por su cuenta, las vernáculos asociadas a lo espontáneo, voluntario e improvisado que se opone a lo dominante, los autores prestigiosos y la crítica.

Con estos conceptos podemos notar que las prácticas letradas y vernáculos han cambiado con la tecnología y la cultura, algo que siempre se ha dado desde el cambio de lectura en voz alta a la internalizada, la imprenta, los diferentes géneros y la recepción que provocan, etc. Lo que hace importante este punto es que aún hay tiempo para aprender de estas nuevas prácticas. Por ello Cassany propone que las prácticas vernáculos han mostrado diversidad de géneros, riqueza lingüística y multimodal en los textos, y estas características alejan al fanficción de “manifestaciones menores, pobres o caóticas que deban ser rechazadas o marginalizadas por la escuela y otras instituciones” (Pág. 19). Para él, estas nuevas prácticas permiten un acercamiento a las habilidades, intereses, lenguajes y formas de aprendizaje de los estudiantes; por ello se debe unir lo vernáculo y lo oficial para recontextualizar y resignificar espacios que se han dejado de lado y al mismo tiempo darle cabida a las nuevas formas emergentes de literatura, lectura y escritura.

Y no solo de la práctica como tal sino todo lo que trae consigo y lo que transforma. Se había aludido a la cultura participativa que se contrapone a la noción de consumidor que solo

consume obras. Esta cultura participativa es común en las comunidades de Internet sobre todo la de los fanes puesto que ellos producen y consumen, y en medio de ello critican, comunican, hacen redes y relaciones; se apropian. Así, se vuelve al concepto de apropiación de las obras a consumir, donde el espectador pasa a un rol crítico para crear o transformar, para comentar en la comunidad o al menos leer lo que los otros dicen. La clave de la cultura participativa de Jenkins advierte las siguientes características:

- 1. With relatively low barriers to artistic expression and civic engagement*
- 2. With strong support for creating and sharing one's creations with others*
- 3. With some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices*
- 4. Where members believe that their contributions matter*
- 5. Where members feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).⁹⁵ (Pág. 11).*

Es por estas características que las comunidades y el fanficción dejan de ser sólo actividades aisladas para volverse formas de cultura, socialización y formación. El fanficción no se hace de manera individual en el sentido en que se comparte con una amplia gama de usuarios y se aprovechan los otros fanfics escritos, al publicar se hace parte de una comunidad de fanes o al menos de una comunidad de lectores y escritores. Por eso Yatrakis afirma que el fanficción es más que un pasatiempo pues es una forma de definirse y demostrarse a sí mismos, por tanto se vuelve un “*safe place for young authors to practice their craft and for teenagers to express themselves in a way that cannot be overtly criticized or diminished by cultural norms and approved behaviors.*”⁹⁶ (Pág. 11).

⁹⁵ “1. Con barreras relativamente bajas para la expresión artística y el compromiso cívico.

2. Con un fuerte apoyo para crear y compartir las creaciones con otros.

3. Con algún tipo de tutoría informal en la que lo que es conocido por los más experimentados se transmite a los novatos.

4. Donde los miembros creen que sus contribuciones son importantes

5. Cuando los miembros sienten algún grado de conexión social entre ellos (al menos les importa lo que piensen los demás sobre lo que han creado)”.

⁹⁶ “lugar seguro para que los autores jóvenes practiquen su oficio y para que los adolescentes se expresen de una manera que no pueda ser criticada abiertamente o disminuida por las normas culturales y los comportamientos aprobados.”

A pesar de las características ya mencionadas se debe tener en cuenta que siguen siendo comunidades y prácticas relativamente nuevas y en evolución. Esto por un lado hace que sea un objeto de estudio en movimiento que sigue cambiando con la tecnología y las interacciones; aun así no desestima las categorías, nociones, prácticas, instrucciones y productos que han creado hasta ahora. Christina Yatrakis recalca una de las nociones más sugerentes y es que, a pesar de la ausencia de las marcas tradicionales como logos, nombre de editor y hasta el formato impreso, o marcas de credibilidad, esto no afecta su lectura o su respuesta.

¿Qué significa esto? Que las marcas (paratextos) que tradicionalmente llevan a comprar un libro como su editor o editorial no funcionan en la lectura online o al menos funcionan de manera diferente. La lectura del fanficción no solo se hace *online*, muchas páginas han evolucionado para permitir la descarga en formatos para leer en tablets, lectores electrónicos y celulares (pdf, epub, etc); además existen programas creados sin ánimo de lucro que hacen lo mismo. Yatrakis considera que en las mismas comunidades hay marcas para los buenos textos como: “*From the number of reviews on FFN to pages devoted to recommending fanfics, fans learn where to go and how to sift through the thousands of options to find the best fanfics available*”⁹⁷ (Pág. 12). Ella plantea que actualmente los lectores de literatura tradicional han adoptado los mecanismos del fanficción para categorizar, comentar o calificar libros. Por ejemplo su cantidad de comentarios, *likes* o *kudos*, marcadores, listas en otros sitios webs o recomendados en otras plataformas, las categorías que ya se han mencionado que van desde la temática hasta la cantidad de palabras.

Estas categorías nacen del formato en el que se lee, la lectura en la pantalla produce otra clase de información y otra clase de textos, cuando se piensa en el hipertexto. Chartier considera que este cambio es aún más grande que la invención de la imprenta puesto que ha cambiado el acto de leer, el sentarse con un libro en las manos pasa a convertirse en ver en la pantalla el libro, un formato, sensación y lectura diferente. El cambio del estilo de lectura (Jenny Díaz) comprende otra revolución de la lectura como el cambio entre la lectura intensiva (siglo XVII, corpus limitado de textos, relectura y memorizado) a la lectura extensiva (consumidor de

⁹⁷ “Desde la cantidad de comentarios en FFN hasta las páginas dedicadas a recomendar fanfics, los fanes aprenden donde ir cómo analizar las miles de opciones para encontrar las mejores fanfics disponibles.”

muchos textos impresos, rápido)⁹⁸. Este último está ampliamente relacionado con el lector de fanficción, Díaz cita a Chartier: “Descrito como un peligro para el orden público, como un narcótico, o como un desarreglo de la imaginación y de los sentidos, este furor por leer golpea a los observadores contemporáneos.” (Pág. 11).

Otra cosa a pensar es la importancia del formato digital en tanto el espacio no ocupado y la imprenta, ¿podría ser viable editar e imprimir cada uno de los fanfics para crear una biblioteca de ellos? A pesar de ser posible, el formato digital ayuda a crear la gran biblioteca de textos bases y derivados, o mejor dicho, de textos; textos que pueden llegar a cualquier parte del mundo, que pueden ser traducidos y compartidos en las redes, llegando a un gran alcance a diferencia de un ejemplar impreso. Hay que tener en cuenta que esta nueva forma de leer, criticar y difundir textos implican ciertas habilidades o conocimientos, habilidades que se desarrollan online, al hacer parte de las comunidades, por esto no es difícil imaginarse el desdén por el fenómeno del fanficción desde afuera de estas prácticas. Las razones varían, desde las implicaciones sobre su calidad, la cantidad, el conocimiento de comunidades de fans y obras que requieren llegar a los textos, la metonimia por la lectura impresa o la necesidad de obras “originales”.

Una de las críticas reiterativas sobre el fanficción es la falta de control de calidad pero no está de más preguntarse sobre esa calidad actual en los libros impresos puesto que justamente con los avances tecnológicos y la globalización. Estamos expuestos a mucha información siempre, series, películas y libros, su calidad por otro lado también puede ponerse en entredicho. De igual manera esta característica es importante en el fanficción porque es un taller literario para jóvenes. Yatrakis da su opinión sobre la calidad:

A quick read through the most recently uploaded stories on FFN will show half-baked attempts at plot, poor grammar and misspellings, and it would be easy to discredit all fanfics because of this. However, some fans have produced quality fanfics which have developed a following of their own. Some of these

⁹⁸El lector puede ver miles de opciones en la pantalla y con las nuevas prácticas no se siente obligado de leer el texto completo, sino que se inclina por un zapping literario en donde sus gustos van primero y en donde tiene libre albedrío para elegir qué, cómo y cuándo leerlo.

*fanfics are as long if not longer than the parent text. Occasionally, even a fan fiction with few redeemable qualities beyond entertainment can become an Internet favorite, transcending usual fandom boundaries and appearing on numerous unrelated sites.*⁹⁹ (Pág. 13).

Ella presenta el ejemplo del “peor fanficción” que se hizo famoso en Internet, *My Immortal* por Tara Gilesbie, para mostrar los alcances de un producto así que se vuelve conocimiento popular en otros círculos de Internet totalmente diferentes. ¿Qué diferencia una buena obra literaria de un buen fanficción? Extrañamente no mucho. En el primer capítulo se habló de temáticas, comunidades, motivaciones y conceptos literarios académicos que ayudan a entender el fanficción; a grandes rasgos radica en que del fanficción se espera una buena representación de los personajes base (en tanto que no se salgan de carácter). Esa sería la categoría adicional a un buen texto, y eso que tiene excepciones en tanto que las variaciones en un fanficción pueden ser muy amplias, a favor o en contra del canon de la obra base. A parte de eso la gramática, estructura¹⁰⁰ y la trama son las formas tradicionales obviando algunos cambios del medio mismo como incluir enlaces de música o imágenes, además de comentarios iniciales sobre las obras bases e intenciones. Yatrakis lo menciona así: “*Fan fiction, despite its unorthodox conception, is anchored in tradition and rarely deviates from mainstream, traditional literary forms.*”¹⁰¹ (Pág. 14).

Un cambio mucho más marcado es la facilidad y disponibilidad de la literatura en el mundo virtual y físico como explica Jim Collins en su libro *Bring On the Books for Everybody*, citado en Yatrakis; para el autor el fanficción trajo cambios estructurales que cambiaron la cultura literaria incluyendo nuevos lugares, rituales y hasta valores. Explica que, por ejemplo, la literatura ha salido de la academia en tanto que por medio de grupos de lecturas, listas de

⁹⁹ “Una lectura rápida de las historias subidas más recientemente en FFN mostrará intentos a medias de trama, mala gramática y faltas de ortografía, y sería fácil desacreditar a todos los fanfics debido a esto. Sin embargo, algunos fanes han producido fanfics de calidad que han desarrollado un seguimiento propio. Algunos de estos fanfics son tan largos o más largos que el texto principal. De vez en cuando, incluso un fanficción con pocas cualidades más allá del entretenimiento puede convertirse en un favorito de Internet, trascendiendo los límites habituales de los fanes y apareciendo en numerosos sitios no relacionados.”

¹⁰⁰ Díaz propone que fanfics son de fácil inmersión por el efecto de realidad que comparten con la ficción decimonónica que se enfoca en la narración omnisciente, el discurso indirecto libre y la focalización variable (Pág. 60). Aunque es una idea interesante hay que tener en cuenta la amplia gama de obras literarias que entrarían en una categoría tan abierta y lo difícil que sería decir que esto las hace literatura más “fácil”.

¹⁰¹ “El fanficción, a pesar de su concepción poco ortodoxa, está anclada en la tradición y rara vez se desvía de las formas literarias tradicionales.”

lectura y publicidad en revistas populares le permite a las personas acercarse a mucha variedad de literatura sin importar su lugar o nivel de educación y así “*consumers are not only reading literature once reserved for academics and scholars, they are discussing it and performing literary analysis within their own groups.*”¹⁰² (Pág. 17). Los grupos de lectura existían antes, lo que se resalta es la facilidad para acceder a cualquier libro o texto, desde artículos de revistas hasta libros de ensayos o novelas clásicas (pdf, lectura en pantalla, piratería) y que las conversaciones o menciones se lleven a cabo más fácilmente en los círculos comunes. Collins cree que antes la lectura era una experiencia privada en donde los lectores conversaban con el autor por medio de las páginas y que ahora se ha vuelto una actividad social puesto que los lectores buscan otras personas o sitios en donde compartir su experiencia o interpretación. Se pierde por tanto el tono solemne de los comentarios críticos en los sitios que le han dado voz hasta los pensamientos más generales. Por tanto no es de extrañar que tanto afuera como adentro de las comunidades de fanes se instauren esta clase de experiencias de lectura, particularmente la de los fanes tiene un historial de ser más crítica, llena de hipótesis sobre la trama y de análisis de personajes.

Es por estas dinámicas que las comunidades de fanáticos y de fanficción crean sus propios sistemas para calificar la calidad tanto de las novelas u obras en las que se basan como en las obras derivadas de las mismas. Esas categorías ya nombradas se crearon por fuera de la academia, dentro de comunidades particulares y es por esto que el material que producen, consumen y recrean tiene nombres, temas y rituales particulares; todos ellos dan muestra de una posición crítica frente a lo que producen y consumen. Completa Ytrakis “*Despite this mutual distaste, fans and academics do much of the same work: both actively read and evaluate texts, developing critical theories and explanations that are then discussed and dissected by other ‘experts,’ credentialed or not.*”¹⁰³ (Pág. 18).

Darle esa clase de reconocimiento es esencial para divisar la clase de habilidades y saberes que pueden traer estas prácticas, que además se hacen por voluntad propia afuera de las instituciones tradicionales. En el anterior capítulo se mostró la conexión entre estas prácticas,

¹⁰² “los consumidores no solo están leyendo literatura, una vez reservada para académicos y académicos, sino que están discutiendo y realizando análisis literarios dentro de sus propios grupos.”

¹⁰³ “A pesar del disgusto mutuo, los fanes y los académicos hacen en gran parte el mismo trabajo: ambos leen activamente y evalúan los textos, desarrollan teorías y explicaciones críticas que son discutidas y diseccionadas por otros ‘expertos’, con credenciales o no.”

Internet y la posmodernidad puesto que todos los factores han construido tan importante acercamiento a la literatura.

Uno de los puntos claves es el anonimato característico de Internet puesto que como dice Foucault en *¿Qué es un autor?* afirma “La función autor es pues característica del modo de existencia, de circulación y de funcionamiento de ciertos discursos en el interior de una sociedad.” Y “sino que se trata de una palabra que debe ser recibida de un cierto modo y que debe recibir, **en una cultura dada**, un cierto estatuto.” (Pág. 16). Justamente la idea de autor como dueño y señor de una idea o de una obra en su totalidad se pierde en este ambiente, no solo por la reescritura sino porque aparecen cientos de obras y de autores en otros contextos. De otra manera, habría que preguntarse qué diferencia a los autores de estos textos con los de los libros publicados ¿pesa más la versión impresa?

Esa importancia o peso va de la mano con la cultura, Foucault aclara que la función autor no es universal y mucho menos constante en los discursos; ejemplifica con esta comparación:

Hubo un tiempo en el que esos textos que hoy llamaríamos «literarios» (relatos, cuentos, epopeyas, tragedias, comedias) eran recibidos, puestos en circulación, valorados sin que se planteara la cuestión de su autor; su anonimato no presentaba dificultades, su antigüedad, verdadera o supuesta, era una garantía suficiente. En cambio, los textos que hoy llamaríamos científicos, referidos a la cosmología y el cielo, la medicina y las enfermedades, las ciencias naturales o la geografía, no eran aceptados en la Edad Media, y no tenían valor de verdad, si no estaban marcados con el nombre de su autor. (Pág. 17).

Por tanto se puede considerar al fanficción una práctica literaria menor pero ¿cuánto de esto es momentáneo o requiere un análisis? Es por esto que en el capítulo dos se habla de la visión del arte de la posmodernidad, pues esta permite concebir el arte transversal y las nuevas formas de los artistas y autores. Ytrakis considera que de la mano a ese nuevo autor viene un lector minucioso que interactúa de manera diferente con el texto en tanto su condición de posible autor, y siempre ávido de todos los detalles posibles (Pág. 20). Cuando se hablaba de la transducción se hablaba justamente del interprete/mediador, en otras palabras, el lector autor

puesto que interpreta la obra base y crea a partir de este un nuevo texto, es un lector activo en la interpretación y un autor creativo¹⁰⁴.

Jenny Díaz explica el concepto de Douglas de autoría, que se basa en Umberto Eco y en donde propone que el autor sigue vigente en tanto su intención, aún en los textos electrónicos. Eco propone que las obras no son totalmente abiertas puesto que el autor ordena una “secuencia de efectos comunicativos para que cada lector pueda actualizar la composición ideada por el autor” (Pág. 16). Por tanto, a pesar de lo que se pueda pensar, no son obras totalmente transgresoras pues como se ha mencionado vuelven a esquemas conocidos, transformando y cambiando con base en estructuras ya existentes. Douglas propone recordar “todo el arsenal de expectativas literarias, estrategias de lectura, recuerdos procedentes de textos canonizados y novelas baratas (...) el hipertexto ha heredado forzosamente ciertas convenciones que han sido arrastradas desde los flecos de la literatura impresa.” (Pág. 16, citado en Díaz). Por esto, en este trabajo se ha hablado de estructuras que se repiten dentro del fanficción como la mención de temas tabú o estructuras narrativas parecidas a las comedias románticas¹⁰⁵, y aunque han creado variaciones distintas con sus respectivas categorías, no se puede hablar de cambios totalmente imprevistos sino de productos del consumo de obras contemporáneas y la unión con la obra base y la subjetividad de los autores; esto produce variaciones, pero es “relativamente raro que topemos con elementos inesperados, chocantes o desorientadores.” (Pág. 10).

Por todo lo anterior existe un acercamiento a la idea de un lector que trabaja en comunidad, una comunidad interpretativa, lo llama Yatrakis mencionando un concepto de Stanley Fish. Esta comunidad está hecha de personas que comparten estrategias interpretativas no solo para

¹⁰⁴ En *Hipertexto 3.0* se resalta esta noción de autor cercana al lector en funciones, recalando que el autor no desaparece sino que se le da un poder más parecido al lector, una relación más simbiótica y dialógica entre ambos. (Pág. 168) Otra faceta importante es que aclara que el cambiar la textualidad se cambia la figura del autor, así cuando la obra se consideraba cerrada, el autor era dueño y señor; pero en una obra que se considera abierta a interpretaciones, se le está dando importancia justamente a las interpretaciones de los lectores.

¹⁰⁵ Nell citado en Díaz explica que la lectura inmersiva no hace que una obra descienda en calidad pues es importante para la cultura elevada y la popular, según sus palabras. Procede a afirmar: “No tiene sentido negar que los mundos de los textos estereotipados de la cultura popular son los más favorables a la inmersión: el lector puede incorporar más conocimientos y sus expectativas se cumplen de manera más efectiva que en los textos que procuran una sensación de distanciamiento”. (Ryan, p.123).

leer sino para escribir textos con ciertas características o intenciones (Pág. 483). A partir de esto Yatrakis afirma una idea importante y es que basado en el concepto de Fish de como la literatura es moldeada por la recepción y con la noción de una creciente legitimización del fanficción era de esperarse que las comunidades se inmiscuyeran en la esfera de la crítica académica literaria. Se encuentra en esta comunidad lo que normalmente se encuentra en el círculo de la academia y es que los lectores de fanficción no solo practican como “*consumers, but also as critics, editors and teachers. Unlike in traditional publishing, in fan fiction forums amateur authors are significantly more accessible to readers and often rely on reviews or praise to push them to finish a story.*”¹⁰⁶ (Pág 21).

Por todo lo anterior la noción de autor y lector de la época del folletín resultan más cercano, ya que el fanficción a veces se sube en determinadas fechas, como entregas, y la relación entre autor y lector es mucho más cercana, llegando al punto de, por medio de comentarios, cambiar la trama. Y aún más importante, en donde el lector se vuelve autor y crea a partir de su lectura. Díaz cita a David Casacuberta quien habla de la creación colectiva en tanto que hay un cambio en el paradigma en el campo de la creación y el uso de la cultura, muy parecido a lo que propone Jenkins puesto que también propone que en esa creación colectiva el público pasa a ser un participante activo del mundo del arte y la cultura. Se habla de colectivo porque, según él, se pasa del modelo de los medios de comunicación de masas donde unos pocos publican y muchos leen al modelo de Internet que es descentralizada, muchos publican, pueden acceder a los recursos necesarios, y muchos leen. Y en ese mundo descentralizado el fanficción se comparte en comunidad, se corrige, crítica, comenta y se comparte volviéndose una colaboración entre fanes para mejorar lo que consumen, crear para sus pares (construyendo sus textos con base en los comentarios de otros fanáticos) y experimentar en fandoms, estructuras y personajes.

Además de su presumible parecido con el folletín, el fanficción se relaciona con la cultura popular y la importancia que tiene esta en los géneros literarios. Bajtín no solo habla de esta cuestión sino también del dialogismo, que se puede mencionar en tanto que la crítica que necesitan los géneros actuales y los que están por venir es interdisciplinar, se basa en la

¹⁰⁶ “consumidores, sino también como críticos, editores y docentes. A diferencia de las publicaciones tradicionales, en los foros de fanficción los autores son mucho más accesibles para los lectores y, a menudo, confían en las reseñas o los elogios para empujarlos a terminar una historia.”.

confluencia de las voces, poder, formatos, cuestiones culturales y teoría literaria; además hay un diálogo entre los autores/lectores. En *Estética de la creación verbal* Bajtín propone que “La riqueza y diversidad de los géneros discursivos es inmensa, porque las posibilidades de la actividad humana son inagotables y porque en cada esfera de la praxis existe todo un repertorio de géneros discursivos que se diferencia y crece a medida de que se desarrolla y se complica la esfera misma”. (Pág. 3) Por tanto, a pesar de tener estructuras se deja claro la heterogeneidad entre lo que él denomina como géneros discursivos. ¿Por qué es importante? Porque las estructuras deben moldearse al momento que se está viviendo y por tanto, la academia debe reconocer esas nuevas actividades humanas que crean nuevas esferas artísticas, culturales y sociales. Se recurre primero al género discursivo en tanto que este plantea las relaciones entre el lenguaje y la cultura, género primario, que luego daría paso al género literario (o género secundario). El fanficción entra en esa disyuntiva en tanto su posición dentro de la literatura y la academia. Bajtín afirma sobre estas prácticas:

Para cada época, para cada corriente literaria o estilo literario, para cada género literario dentro de una época o una escuela, son características determinadas concepciones del destinatario de la obra literaria, una percepción y comprensión específica del lector, oyente, público, pueblo. Un estudio histórico del cambio de tales concepciones es una tarea interesante e importante. (Pág. 23).

Ya hemos pasado por la noción de lector, autor, derechos de autor, características de la obra, algunas nociones pedagógicas para abordar la misma, el plagio y finalmente, un punto muy importante, la relación entre el fanficción y los géneros literarios.

En *Historia de la crítica literaria* (2002) David Viñas Piquer en su travesía por las diferentes corrientes teóricas habla sobre algunas concepciones frente a los géneros y su importancia dentro la crítica. En el clasicismo propone que cada género posee reglas específicas que van tanto al contenido y disposición de elementos hasta los aspectos estilísticos; el problema se crea cuando se dan nuevos géneros o formas híbridas pues “no se tienen reglas como referente para valor estas novedades y, por eso, son desatendidas o totalmente condenadas.” (Pág. 187) Con esto en mente, Viñas afirma que se hace manifiesta la separación entre teoría y praxis literaria; por eso parece tan urgente el inmiscuir la teoría literaria con las nuevas prácticas en

Internet puesto que así no se dejan de lado nuevos géneros o híbridos literarios que dan pie para abarcar la literatura y por tanto al ser humano en su contexto. Esta mera noción de relacionar ambas prácticas desafía la tradición, una vez más, puesto que se enfrenta a los dogmas y estructuras de la academia con las prácticas que desafían esas ideas. Es la eterna batalla entre la el clasicismo y la vanguardia, entre lo clásico y lo barroco. Eso sí, se vuelve a hacer hincapié en la incapacidad de la originalidad absoluta, sino de algo cíclico que se nutre de lo histórico cultural de cada momento y las respuestas, continuaciones, hibridaciones y hasta negaciones de los géneros establecidos. Viñas cita a Yvancos: “Es decir: en el caso de los géneros literarios ‘hay algunos elementos que no son conmutables en la práctica histórica, puesto que actúan como elementos obligados que repiten y mimetizan la literatura previa’”. (Pág 340).

Estas perspectivas muestran claramente que la literatura es una noción cambiante que se niega a desaparecer o “siempre huyendo de la automatización, de la fosilización, escapando siempre de lo previsible, y la dialéctica entre tradición y originalidad, entre canon tradicional y desviación del canon, es vista a la luz de la dinámica «natural» automatización versus desautomatización.” (Viñas. Pág. 366). La importancia del género en esta instancia es darle un marco teórico estable al fanficción puesto que el género legitimar esta práctica literaria, según Culler el género asegura la “comprensibilidad de los textos” ya que da pistas sobre cómo acercarse a ellos, el establecer un género se da pie a definir “rasgos configurativos esenciales del texto” volviéndose así modelos de creación de sentido puesto que restringe las posibilidades interpretativas, define partes del texto y sus significados. Es darle un contexto o una guía para acercarse a un texto del género en cuestión.

Esta cuestión es de interés para Jenny Díaz y en este ella expone la definición de género literario de Claudio Guillén quien cree que hay que acercarse desde una parte histórica y una analítica. Y propone seis aspectos: el histórico, sociológico, pragmático, estructural, lógico y comparativo¹⁰⁷; es por esto que se ha hecho este trayecto sobre el fanficción. Díaz propone

¹⁰⁷ “De otro lado, Guillén propone el estudio de seis aspectos: el aspecto histórico, es decir, la evolución del modelo; el aspecto sociológico, es decir, el posicionamiento del género en la institución; el aspecto pragmático, es decir el tipo de “contrato” entre creador y receptor que la creación dentro de este género está subordinada a un elemento de un universo previo que el fanático adopta y que le sirve como regla y punto de partida para proponer una nueva creación establece el género (las reglas de circulación); el aspecto estructural, es decir su funcionamiento intrínseco y extrínseco; el aspecto lógico: el modelo

que el *fanfilm* o el *fanart* no tiene nada de novedoso y que el carácter que los vuelve, en su opinión, subgéneros, es que residen en otro lugar y que los seis aspectos de Guillén pueden encontrarse. Así por ejemplo habla de necesidad de recurrencia de la situación comunicativa y cómo esta existe en los blogs convirtiéndose en un género electrónico. (Cortés citado en Díaz).

Martínez de Antón se refiere a la architextualidad de Genette, noción que potencia la importancia del género para su estructura y sus paratextos, siendo esta una pertenencia taxonómica. En este apartado propone que es complicado que los textos se alejen de los grandes géneros literarios, por tanto el fanficción se instauraría como un subgénero definido por su hipertextualidad, comunidad de fanes, mundo cibernético, traducción de formato, lector/autor y su importancia en las nuevas prácticas literarias. Esta práctica, antigua y renovada por Internet, recalca una idea de Martínez y es que “cada generación escribe su propia historia de la literatura, o la literatura es un libro que se escribe constantemente y cuyas páginas son infinitas y todos son los autores del mismo libro, inmortal, inabarcable y desconocido”. (Pág. 141).

Schaeffer en su libro *¿Qué es un género literario?*⁹ (2006) hace un rastreo por las diferentes nociones de género literario desde Aristóteles y sus categorías. Él permite proponer que el trabajo de clasificación es construcción metatextual legitimada por los críticos y no un producto unívoco de la literatura. Esto refuerza la idea ya propuesta de los géneros literarios como agentes externos que aun así tienen influencia en el lector y en características de los textos que lo conforman o excluyen. Por tanto plantea al estar de acuerdo con Northrop Frye que el objetivo del estudioso más que clasificar los géneros es analizar las relaciones entre las obras ayudado por las pistas de las “distinciones genéricas”. Un aporte importante es que la relación de las obras con el género no es igual en todas y esto causa problemas con la misma idea de género, pero no se puede esperar una masa compacta de obras iguales en tanto que, como ya se ha mencionado, hay muchas variables que afectan las obras y sus estructuras, eso sí, construir a partir de la nada es muy difícil por eso una variante de un género sigue teniendo una relación con él, así sea para negarlo. Además de las variaciones que proveen las tecnologías que de igual manera no se alejan de la taxonomía más básica entre narrativo, lírico, dramático y didáctico;

mental con el que el escritor crea la obra, dada la restricción genérica; y, finalmente el aspecto comparativo, propiamente dicho, es decir su universalidad.” (Pág. 26). Una mejor explicación de cada aspecto.

es a partir de estas que el momento histórico crea otros géneros definidos por distintas categorías de la comunicación humana.

El autor hace hincapié en la dificultad que provee el texto al ser semióticamente complejo sino también al ser histórico, en tanto su conformación, la crítica que reciben y por los cuales son catalogados; esto sólo demuestra que las tradiciones literarias se transforman y se vuelven complejas no solo por sí mismas sino por todo lo que las atraviesa. El autor propone cuatro reglas básicas que también cumple el fanficción y es ser un acto comunicacional, tener una estructura de las que se puedan extrapolar reglas, situarse respecto a otros textos y parecerse a otros textos; esas características las define para todo texto en tanto que no considera que haya un texto desnudo o en grado cero de escritura, así al crear fanficción los autores/lectores reconocen qué límites acaban de asumir con esa categoría escogida.

En *Teoría literaria y literatura comparada* afirman: “ningún género literario es, en principio, evidente, de ahí que siempre haya que justificar la elección de una serie particular de semejanzas entre ciertas obras literarias como conformadores de género” (Pág. 274), por tanto los géneros se crean por convenciones sociales para, según él, cubrir una necesidad. ¿Y qué necesidad es esta? Se puede pensar en crear acercamientos teóricos, delimitar, caracterizar y teorizar sobre estos corpus particulares que corresponden a formatos, épocas, relaciones intertextuales, estructuras y todo lo que ello conlleva distinto a otros géneros o subgéneros, pues esto no afecta solo la creación misma de la obra y sus bases sino también la recepción de la misma y el horizonte para el lector. Esto, como se prevé, depende de la mirada teórica con la que se aborde el género puesto que desde diferentes perspectivas algunos subgéneros pueden no existir y ser abordados en otros géneros; por ejemplo obviar la novela epistolar al pensar que se puede explicar solo como novela.

Jordi Llovet et al. y Paul Hernadi coinciden con la idea de que el problema del género literario moderno se enfoca sobretodo en el aspecto filosófico de la cuestión en tanto que se ha pensado en las posibilidades de los géneros, es decir, géneros por explorar o posibles géneros basados en todas las variaciones temáticas, discursivos y formales. Se debe recordar que en *Hipertexto y literatura* y en *Hipertexto 3.0* ya se pensaba sobre las posibilidades de textos como el fanficción, aun sin referirse a ellos directamente. La generacidad para ellos propone al género base como un referente que puede dar textos que transforman imitando; como en *Don Quijote*

de la Mancha que se ubica en un nuevo género y al mismo tiempo en el límite de otros. Esta noción resulta interesante en tanto los cambios que una obra de fanficción pueda hacer del género base de la obra en la que se basa, cambiando estructuras, temáticas y formas; y al mismo tiempo el lugar del fanficción dentro de los géneros puesto que se puede ver como un subgénero que define la relación entre sí y otros textos, más que su condición narrativa, temática u otra. Esto lleva a cientos de posibilidades genéricas uniendo el subgénero de fanficción con temáticas, estilos, estructuras y muchas otras categorías de la literatura y el arte.

Finalmente, de la mano con la conclusión de Martínez de Antón: “El único fin posible para la literatura es que la lectura deje de producirse” se puede estar tranquilo a pesar de los cambios de la tecnología porque aun en ella la literatura encuentra un nicho para mutar, transgredir, crear y recrear. Un sitio para crear nuevos formatos de lectura que implican cambios en el lector, autor, comunicación, prácticas, géneros, la renovación de estructuras y el continuo cambio del cual se nutre la literatura.

Conclusión

(...) el texto electrónico permite, por primera vez, remontar una contradicción que ha obsesionado a los occidentales: la que opone, de un lado, el sueño de una biblioteca universal que reúne todos los libros jamás publicados, todos los textos jamás escritos, incluso, como escribió Borges, todos los libros que es posible escribir agotando todas las combinaciones de las letras del alfabeto y, del otro, la realidad, forzosamente decepcionante, de las colecciones que, cualquiera que sea su tamaño, no pueden proporcionar más que una imagen parcial, con lagunas, mutilada, del saber universal. **Roger Chartier. Pág.48.**

Al igual que Oscar Wilde los fanes y los lectores tienen un gran drama en la vida, la muerte de un personaje. La muerte de Lucien de Rubempré le obsesionaba en sus horas de placer y se dice que nunca pudo superar por completo ese dolor¹⁰⁸. Con esto en mente no es tan difícil hacerse a la idea actual en donde el espectador/consumidor/lector/interprete toma el asunto entre sus dedos y escribe continuaciones, alteraciones, distintos mundos para los personajes amados, hasta para matarlos ellos mismos. Según Kristeva el verbo leer tenía significados que dan pistas sobre todos los aspectos que recoge, esa idea la podemos vincular no sólo a su relación con la cultura y el otro; sino también con ella misma pues: “ ‘Leer’ era también ‘recoger’, ‘recolectar’, ‘espíar’, ‘reconocer las huellas’, ‘coger’, ‘robar’. ‘Leer’ denota, pues, una participación agresiva, una activa apropiación del otro. ‘Escribir’ sería el “leer” convertido en producción, industria: la escritura- lectura”. (2001, Pág. 236).

Es así como la lectura y la escritura renacen desde sus concepciones pasadas; las herramientas actuales, las prácticas y las tradiciones que han llevado a este momento que trae consigo la renovación de un tema de siempre en la literatura, lectura y escritura; la importancia de las relaciones entre los textos. En ese reencuentro el contexto ha cambiado, los géneros literarios, lectores, productos culturales, la economía, tecnología y todos los factores que se ven conectados. Se tiene una mezcla de textos, géneros, soportes, lectores y fanes que crean y determinan el fanficción.

El fanficción se perfila así como un producto de una época audiovisual, posmoderna, en donde el sujeto es consumidor, interprete, crítico, lector y autor. Y aun así es, también, los vestigios

¹⁰⁸ Este episodio lo recupera Proust en *Ensayos literarios*, en el capítulo dedicado a Sainte-Beuve y Balzac.

de una práctica tan antigua como la literatura, la relación entre textos, la relación entre autores y lectores, y la relación con el entorno cultural y social.

A lo largo de los años, como concepto, ha evolucionado en sus herramientas y estructuras. Desde la impresión y creación de fanzines para circular de mano en mano en convenciones hasta fanzines enviados por correos, pasando por dominios de antepasados del internet hasta habitar en la superficie de las redes más utilizadas y en las páginas más selectas para su propia distribución. Viviendo y sobreviviendo precariamente el fanficción ha pasado por los formatos y soportes necesarios, con la única intención de perpetuar las lecturas, los deseos y las necesidades de los fanes. Una necesidad tan humana como lo es la lectura y la escritura pues el fanficción es solo una palabra en un momento socio-histórico particular, ya que está alimentado de obras audiovisuales y de espectadores/lectores inusualmente activos y prolíferos que si vemos con ojos entrecerrados podemos confundir con los lectores primigenios que soñaron con las voces de otros, basados en ellos, con ellos, abiertamente o no, para así crear y recrear la literatura. Es por tanto una respuesta activa ante los productos que se consideraban intocables, es un enfrentamiento con el *Kitsch*, con la tradición que no cambia y que no se transforma junto al sujeto y la cultura quedándose rezagado.

Por todo ello sus implicaciones mueven el campo académico, cultural y económico. En la academia se puede hablar de las categorías útiles para juzgar, analizar y entender tanto el fenómeno como los productos textuales o multimediales. De esa manera los conceptos de hipertexto, intertextualidad, transducción y género dan bases para entender las cualidades del fanficción en tanto su condición de texto creado para Internet, con posibilidades distintas al texto impreso común, con narrativas particulares y con relaciones que dan pie a vastas constelaciones literarias con textos bases, canónicos, *bestsellers*, de vanguardia, audiovisuales y otras obras de fanficción. Todas estas nociones hablan de un fenómeno sin antecedentes ya que ha unido cientos de narraciones de todo formato y lenguaje dotando a los lectores/consumidores de un espacio creador de donde emerge otro tipo de arte. Un arte sin censura que habita en Internet y que da alas para pensarse al nuevo sujeto creador, su cultura y su entorno pues el fanficción es, como mencionó Díaz, “una reivindicación de la literatura como arte, como oficio y como forma de vida”. (Pág. 71).

De la misma manera tiene un impacto en la cultura lectora, prácticas, ritos y formas de relacionarse; aunque es un campo adyacente al literario, también nutre y define al sujeto y por tanto, a la literatura. No hay que olvidar el carácter transgresor del fanficción frente a la narrativa, valores y roles tradicionales incluyendo la búsqueda de productos u obras que sacien sus deseos, deseos de personas posmodernas que se definen en su falta de límites, interdisciplinariedad, fragmentación, intertextualidad, unión de formatos y artes distintas. Todo esto muestra el carácter contraventor de los fanes y de sus productos; dando cabida a la interpretación y estudio de sus prácticas que se llevó a cabo. Es volver, como se dijo, a una era neobarroca que se enfrenta, nuevamente, a la tradición y estabilidad para dar paso a las rupturas que innovan el arte y la cultura. Se puede relacionar a todas las vanguardias pues se alimentaban de la tradición y al mismo tiempo buscaban nuevas formas artísticas; como en la pintura y la literatura. Lo que lleva ineludiblemente a cuestionarse la condición de obra de arte como en el caso del concepto *arte encontrado* de Duchamp, puesto que los cambios culturales y sociales transforman la idea de arte que se tiene y en este momento es hora de volver a cuestionarse la literariedad o condición artística del arte y la literatura adentro y fuera de la academia.

El campo económico tiene consecuencias monetarias y legales por ello es tan importante, hace parte de la controversia frente al delito que puede representar; las formas de resistencia frente a los sistemas de producción dominantes, los derechos de autor, la creación vinculada al placer en vez del dinero y cómo todo esto implica, finalmente, reescribir o hacer un fanficción de lo que antes se daba por sentado, de nuestros paradigmas editoriales, económicos, sociales y literarios.

El fanficción, sin olvidar la tradición, propone categorías para sus textos. Algunas coinciden como las categorías temáticas pero otras responden a sus características específicas como la relación con el texto base, el largo en cantidad de palabras, su desarrollo de trama y el avance en capítulos, hasta restricciones de edad u temáticas que pueden ser ofensivas. De esta manera crearon categorías útiles para los fanes lectores que representa lo que producen y lo que desean, y por ello es tan importante pensarse las categorías. En este caso el fanficción frente a la literatura sería una categoría de las relaciones del texto en cuestión, una subcategoría que habla de una relación con otro texto sin embargo también representa autonomía, ya que tiene distintos grados de la misma y que es producto de la pulsión de un lector.

Finalmente, esta investigación es un primer paso hacia una reflexión necesaria sobre las nuevas literacidades y multiliteracidades que se dan en Internet y que cambian todos los paradigmas. Enfocándose en el fanficción se analizaron el concepto, las comunidades, sus posibles interpretaciones para en pocas palabras preguntarse sobre la condición de la literatura hoy en día, en la literatura de los nuevos lectores de Internet, lectores que componen las aulas de muchos licenciados de literatura. Esta es una faceta de la literatura que puede aprovecharse de manera didáctica, que da luces sobre el sujeto posmoderno y que da pistas sobre el futuro de la literatura, que se transforma pero no desaparece. Que se recrea en su tradición, pelea con ella, se alimenta y se transforma; y con base en los tres capítulos anteriores el fanficción deja de ser un texto de Internet para convertirse en una categoría que habla de las relaciones entre los textos y que, por encima de todo, da cuenta del sino indisoluble entre la literatura y el sujeto.

Steiner creía que los críticos “Somos los que han llegado tarde”, y aunque no se puede decir que el fanficción haya finalizado, sí es hora de acercarse como críticos, lectores y profesores. No es tan tarde, aún hay tiempo para entender las nuevas formas de la literatura, acercarse a la gran extranjera virtual. Las prácticas literarias cambian y con ellas las lecturas, interpretaciones, lectores, autores y obras; para afrontar estas nuevas realidades hay que tener herramientas y, en primera medida, la curiosidad por descubrir las nuevas siluetas de la literatura, sus narrativas, formas o conceptos y el sujeto que representan, crean y recrean dentro del poema infinito.

Bibliografía

- Andrade, E; Pachano, E; Pereira, L; Torres, A. (2001) El Paradigma Complejo. Un cadáver exquisito. *Cinta de Moebio*. Recuperado de:
<http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/14/andrade.htm>
- Bajtín, M. (1998). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo veintiuno editores.
- Barthes, R. (2002). *S/Z*. Reino unido: Blackwell.
- Bauman, Z et al. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: Ediciones Sequitur.
- Bay, J. (2014). *Re-writing publishing: fanfiction and self-publication in urban fantasy*. Tesis de maestría. Canadá, Universidad de Lethbridge.
- Benjamin, W. (1989). La obra del arte en la época de la reproductibilidad técnica en *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Borràs, L. (2005). *Textualidades electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC.
- Bourdieu, P. (1990) *Sociología y cultura*. México: editorial Grijalbo.
- Bronwen, T. (2011) What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It? *Story Worlds: A Journal of Narrative Studies*, Volumen 3 (2011): 1-24. Universidad de Nebraska.
- Carr, M. (2016) *Digital Dilemmas: Power, Resistance, and the Internet*, por M. I. Franklin. Oxford, UK: Oxford University Press, 2014. 286 pp.
- Cassany, D y Allué, C. (2012). Leer literatura en la época de Internet. *Biribilka*, 10: 1-7.
- Cassany, D y Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *CEE Participación Educativa*, 9, noviembre, pp. 53-71.
- Cassany, D. (2010). Leer y escribir literatura al margen de la ley, en *CILELII [I Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil]*. Actas y Memoria del Congreso. Madrid: Fundación SM / Ministerio de Cultura de España. p. 497-514.
- Cassany, D. (2013). ¿Cómo se lee y se escribe en línea? *Leer, Escribir y Descubrir*, Volumen 1, No.1. Abril 2013.
- Centro colombiano del derecho de autor (2018) *Preguntas frecuentes*. Recuperado de:
<http://www.cecolda.org.co/index.php/derecho-de-autor/preguntas-frecuentes>
- Chandler-Olcott, K., & Mahar, D. (2003). Adolescents' anime-Inspired "Fanfictions": An Exploration of Multiliteracies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(7), 556-566.
- Chartier, R. (1996). Del código a la pantalla: trayectorias de lo escrito. *Quimera*, núm. 150, pp. 43-49.

- Coppa, F. (2006). A brief history of media fandom. En Hellekson, K y Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays* (Pág. 41-59). EE.UU, McFarland.
- Cruz, A. (2016). *El fenómeno del fanfiction*. Tesis de pregrado. España, Universidad de Gerona.
- Dasuky, S., & López Arboleda, G. (2017). Posmodernidad, mirada y virtualidad: sujetos enredados, sujetos mirados. *CES Psico*, 11(1), 1-13.
- Díaz, J. (2009). *Formas emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios*. Tesis de pregrado. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Dickinson, J. (2011) *Historical Understandings of Derivative Works and Modern Copyright Policy*. Tesis de pregrado. Universidad Carnegie Mellon. Recuperado de <http://jessicadickinsongoodman.com/projects/historical-understandings-of-derivative-works-and-modern-copyright-policy/>
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fonseca, O. (2013). La intertextualidad: base para la comunicación entre los textos. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Año 18, (185). Buenos Aires 18 (185). Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd185/la-intertextualidad-para-la-comunicacion.htm>
- Foucault, M. (1983). *¿Qué es un autor?* Traducción por Corina Yturbe. Recuperado de: <https://azofra.files.wordpress.com/2012/11/que-es-un-autor-michel-foucault.pdf>
- Genette, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gooch, B. (2008). *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Tesis de pregrado. Instituto de Tecnología de Georgia.
- Guerrero, M y Martos, A. (2012). La escritura creativa y colectiva en el contexto de las nuevas prácticas culturales. *Campo Abierto*, vol. 31 nº 1, pp. 11-28.
- Güldenpfennig, P. (2011) *Fandom, fan fiction and the creative mind*. Tesis de maestría. Países bajos: Universidad de Tilburg.
- Jenkins, Henry. (s.f.) Media consumption. Entrada del blog Henry Jenkins. Recuperado de <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/consume.html>
- Kristeva, J. (2001). *Semiótica I*. España: Editorial Fundamentos.
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. España: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, Anthropos Editorial.
- Llovet et all. (2005). *Teoría literaria y literatura comparada*. Barcelona: Editorial Ariel.

- Martín Rodríguez, S. (2014): La apropiación audiovisual y la autoproducción. Entre una práctica artística y una táctica cultural, *Icono* 14, volumen (12), pp. 362-394. doi: 10.7195/ri14.v12i2.719
- Martínez de Antón, D. (2015). *La teoría de la transducción literaria. Hacia una teoría dialógica de la obra literaria*. Tesis de doctorado. España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Maurel-Indart, H. (2014) *Sobre el plagio*. México: Fondo de cultura económica.
- Monroe, L. (2013) *It's Real For Us: The Literariness of Fanfiction and Its Use As Corrective Fiction*. Tesis de pregrado. Georgia State University,
- Morán Rodríguez, C. (2007). Li(nk)teratura de kiosko cibernético: Fanfictions en la red. *Cuadernos de literatura*, 12(23), 27-53. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/index/search/search>
- Morín, E. (1998). Epistemología de la complejidad. En Schnitman, D. (Ed), *Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad*. (Pág 421-443). Argentina: Paidós.
- Morrissey, K. (2008). *Fanning the flames of romance: an exploration of fan fiction and the romance novel*. Tesis de maestría. Universidad de Georgetown.
- Schaeffer, J. (2006) *¿Qué es un género literario?* Madrid: Ediciones Akal.
- Schnitman, D. (1998). Introducción. Ciencia, cultura y subjetividad. En Schnitman, D. (Ed), *Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad*. (Pág. 15-36). Argentina: Paidós.
- Steiner, G. (2003). *Lenguaje y silencio. Ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Tan Bee Kee. (2008). *Unauthorized Romances: Female Fans and Weiss Kreuz Internet Yaoi Fanfiction*. Tesis de maestría. Universidad Nacional de Singapur. Recuperado de: <http://scholarbank.nus.edu.sg/handle/10635/19041>
- Tosenberger, C. (2008). Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction. *Children's Literature* 36, 185-207. Johns Hopkins University Press.
- Valéry, P. (1999) *Piezas sobre el arte*. Madrid: Visor.
- Yatrakis, C. (2013) *Fan fiction, fandoms, and literature: or, why it's time to pay attention to fan fiction*. Tesis de maestría. Universidad DePaul, Chicago. Paper 145. <http://via.library.depaul.edu/etd/145>
- Zukauskas, R. (2015) Fan fiction. Salem Press Encyclopedia of Literature.

Otras referencias

- Eero, L. (2014) “*Crack is cheaper!*” – *Established Fanfiction Writing Traditions on the Example of ‘Crackfic’*. Tesis de maestría. Universidad de Tartu, Estonia.
- Heiden, K. (2016) *The value of fanfiction: female empowerment, identity building, and resistance*. Tesis de maestría. Universidad de Gonzaga, Washington.

Herzing, M. (2005). *The internet world of fan fiction*. Tesis de maestría. Universidad de la Mancomunidad de Virginia, Richmond.

Valencia, I. (2018). *El caballete holográfico. Ensayos de arte, literatura y educación*. Colombia: Universidad del Valle.

Parrish, J. (2007). *Inventing a universe: Reading and writing internet fan fiction*. Tesis de doctorado. Universidad de Pittsburgh, Pensilvania.

Waggoner, E. (2012). *Television and Fanfiction Online: Finding Identity, Meaning, and Community*. Tesis de maestría. Universidad de Gonzaga, Washington.

Waysdorf, A. (2012). *After the Match and Beyond: Football Fanfiction and the Mediatization of Football*. Tesis de maestría. Universidad Erasmo de Róterdam, Países bajos.