

Internet y *Fanfiction*: la práctica de la (hiper)lectura y la (hiper)escritura

Luis Mario Reyes Pérez Silva ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad de México y Maestro en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana. En el 2017 fue ponente en el International Research Society for Children's literature; Toronto, Canadá, con la ensayo "Why superheroes must be orphans?". En el 2018 fue ponente en la 11^a Conferencia de Literatura Anual 2018; Atenas, Grecia, con la ponencia "Internet and Fanfiction". Mientras que en el 2019 asistió al primer simposio de Literatura Infantil y Juvenil por la Universidad Antonio Ruiz de Montoya en Lima, Perú.

Resumen

El hiperescritor, a través de la *fanfiction*, utiliza la Internet como soporte para la creación literaria. La multinarrativa y la hipernarrativa son elementos clave para el desarrollo de este fenómeno que nace, única y primordialmente, en el proceso de lectura. Para ser más preciso, en los hiperlectores. Este artículo se centra en el estudio de los procesos de lectura y escritura adquiridos por los hiperescritores al practicar la *fanfiction*. Ellos son quienes crearán una red infinita, "caótica" y simultánea de hipertextos en el ciberespacio.

Palabras clave: Internet, Hipernarrativa, Multinarrativa, Interfaz, Hiperescritor.

Abstract

In terms of fanfiction, the hyperwriter uses the Internet as a platform for creation and recreation. The concepts of multinarrative and hypernarrative are essential for the fanfiction phenomena. The fanfiction phenomena is based on the reading process, in those people we call readers, as I may say: hyperreaders. This article is based on the reading and the writing process made by the hyperwriters. They will build an infinite, "chaotic" and a simultaneous network of hypertexts in the cyberspace.

Keywords: Internet, Hypernarrative, Multinarrative, Interface, Hyperwriter.

Resumo

O hiper-escritor, através da *fanfiction*, usa a Internet como um meio de

criação literária. A multi-narrativa e a hiper-narrativa são elementos-chave para o desenvolvimento desse fenômeno que nasce, única e principalmente, no processo de leitura. Para ser mais preciso, em hiper leitores. Este artigo se concentra no estudo dos processos de leitura e escrita adquiridos por hiper-escritores ao praticar fanfiction. São eles que criarão uma rede infinita, “caótica” e simultânea de hipertextos no ciberespaço.

Palavras chave: Internet, Hipernarrativa, Multinarrativa, Interface, Hyperwriter.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: enero 2021

Introducción

El siguiente texto es un acercamiento hermenéutico que tiene por objetivo estudiar y ejemplificar el proceso (hiper)lector e (hiper)escritor que los practicantes de *fanfiction* llevan a cabo para expandir y continuar cualquier narrativa en el ciberespacio.

La metodología para este acercamiento hermenéutico se basó en la lectura de diversos textos teóricos sobre multinarrativa e hipernarrativa en Internet, así como material crítico sobre los procesos de escritura y lectura en la red. Para alcanzar el objetivo antes señalado, este artículo inicia con la definición de los conceptos básicos de la *fanfiction* a través de una perspectiva histórica y literaria. Después le daremos paso al estudio de la Internet como una interfaz idónea para la práctica de este fenómeno posmoderno. Por último, señalaremos las diferentes habilidades de (hiper)lectura e (hiper)escritura que se desarrollan con la práctica de la *fanfic*.

Es importante señalar que este acercamiento hermenéutico se deriva de una investigación realizada en 2017 con el título “El descubrimiento del hiperescritor. Universos narrativos alternos en la obra de Harry Potter: el caso de la fanfiction”; donde la muestra principal de dicha investigación fue el hipertexto *fanficcional potteriano: James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* (2007) bajo la (hiper)escritura de George Norman. Así como un cuento publicado en fanfiction.net (2013): *Harry Potter and the*

Philosopher's Stone de Wolf von der nordlichen Sterne. Fue a través de estos hipertextos que se demostraron las relaciones hipertextuales transtextuales e hipertextuales electrónicas que la *fanfiction potteriana* tiene con la saga de J.K. Rowling, autora de las historias protagonizadas por Harry Potter.

Fundamentos de la *Fanfiction*

La *fanfic* o *fanfiction* se define como:

(literalmente, «ficción de fans»), a menudo abreviado *fanfic*, o simplemente *fic*, hace referencia a los relatos de ficción escritos por admiradores de una película, novela, programa de televisión, videojuego, anime o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original o de creación propia del autor de *fanfic*, y se desarrollan nuevos papeles para estos (Arévalo et al., 2014, p. s/n).

La característica básica de la *fanfiction* radica en que es un método utilizado para expandir una narrativa, cualquiera que ésta sea. Para términos meramente académicos, se situará a la *fanfic* bajo la modalidad de la *escritura-no creativa*, título que se le atribuye a las creaciones literarias que (re)utilizan las palabras que otros autores han plasmado en sus obras, (re)acomodando los párrafos de textos existentes y ejecutando (re)lecturas para la realización de obras “nuevas” (Goldsmith, 2016, p. 11).

La esencia de la *fanfic* es “Imaginar, soñar, pensar qué hubiera ocurrido si... Por ejemplo, que pasaría si Harry Potter se fugara de Hogwarts para huir” (Fernández, 2014, párr. 1). Uno de los objetivos al momento de escribir *fanfic* es ampliar el mundo del autor, explorar giros de la trama en donde no indagó, así como profundizar en las características de los personajes o hasta cambiar el final de la historia (Fernández, 2014).

Jaqueline Lipton (2016, p. 427) y Sheenagh Pugh (2005, p. 18) estiman el inicio del fenómeno *fanfiction* en los años 60 cuando los fans de *Star Trek* comenzaron a escribir historias acerca de sus personajes favoritos. El principio de la *fanfic* concuerda con el final del movimiento modernista para darle paso al posmodernismo a partir de las revoluciones estudiantiles en Europa y Asia en 1968 (Pavlicic, 2006, p. 103), esta corriente influirá al fenómeno *fanfic* en términos de metodologías artísticas que apuntan hacia la

participación de varias personas para la realización de una obra.

De acuerdo a Pugh (2005), durante la década de los 60 y 70, la industria del entretenimiento comenzó a publicar historias acerca de los personajes de televisión que eran famosos entre el público; lo anterior trajo como resultado que la audiencia se acercara a la lectura de los *fanzines* y de los cómics, pues la expansión de la TV como medio masivo conllevó a un incremento en la producción del entretenimiento de masas (p. 19).

Los *fanzines* eran fabricados por los fans y de una manufactura casi artesanal. A través de este medio la gente daba a conocer el contenido *fanfic* que realizaban bajo sus propios métodos (Pugh, 2005, p.19). Es importante decir que los *fanzines* eran una publicación sin fines de lucro que circulaba de mano en mano para su lectura. Esta característica será uno de los máximos atributos que el fenómeno *fanfic* heredará de dichas publicaciones (p. 19). Singularidad que protegerá legalmente a todos los fans que quieran practicar *fanfiction* bajo la *escritura-no creativa*; puesto que, al no recibir ningún tipo de remuneración económica por sus creaciones, no se les podrá inculpar de plagio o cualquier otro delito que viole los derechos de autor. El tiempo pasó. Fue durante las décadas de 1970 y 1980 que los *fanzines* comenzaron a inspirarse en historias de ciencia ficción, relatos de misterio y de detectives; así como en programas de televisión como *Star Trek*, *The Professionals*, *MiamiVice*, *Starsky & Hutch*, *Blakes 7* y más (Pugh, 2005, p. 19). A partir de dichas emisiones de TV, y con el ímpetu que les significaba la publicación de *fanzines*, la audiencia se sintió con la capacidad y con la confianza de contar/escribir continuaciones de todo tipo de narrativas (p. 23); por lo que gran parte de la fanática decidió expandir y continuar las historias de sus series favoritas por medio de textos transtextuales.

Un texto transtextual es “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta con otros textos” (Genette, 1989, p. 9), puesto que “no hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra, y, en este sentido, todas las obras literarias son hipertextuales” (p. 19). Es así como se comprueba, a través de la historia de la *fanfic* por medio de los *fanzines*, que los textos producidos por los fans estaban “ligados” de una manera estructuralista con las obras/programas de TV que querían continuar y/o expandir por el mero gusto de hacerlo. Es así como podemos deducir que los *fanzines* no sólo contaban con características transtextuales, sino que también tenían cualidades hipertextuales.

Gerard Genette, en *Palimpsestos. Literatura en segundo grado* (1989) clasifica a los textos transtextuales en cinco rubros:

- Intertextualidad: una relación de comparecencia entre dos o más textos; es decir, la presencia efectiva de un texto en otro. Su práctica más tradicional es la cita, el plagio y la alusión (p. 10).

- Paratexto: constituido por la relación en el todo formado por una obra literaria; entiéndase como aquello que podemos nombrar en un libro, es decir, el paratexto. Tal es el caso del título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc. (pp. 11-12).
- Metatextualidad: es la relación que une a un texto con otro y que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo (p. 13).
- Architextualidad: se trata de una relación completamente muda que, como máximo, articula una mención paratextual (p. 14).
- Hipertextualidad: comprende toda relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es el comentario (p. 14).

Sería imposible utilizar los cinco rubros de Gerard Genette en todas las expresiones de *fanfic*; no obstante tal imposibilidad, sí se puede sustentar que cualquier *fanfic* puede definirse mediante estos rubros. En especial bajo la hipertextualidad y la intertextualidad. Como la naturaleza de la *escritura-no creativa* lo establece, la *fanfic* echa mano de un sinfín de material existente sobre la narrativa que busca expandir; lo que evidentemente conllevará a una relación hipertextual e intertextual con otras obras. Estas relaciones, “ligas”, se llevarán a un nivel sin precedentes gracias a la basta red de conexiones electrónicas en Internet; ya que la “internet en sí es un hipertexto que aloja miles de textos” (Nepote, 2016, p. 17).

La Internet, nombrada por William Gibson como ciberespacio en su novela *Neuromancer* (1984), será definida como una plataforma multilínea (Landow, 2009, p. 1) donde se puede desarrollar la multinarrativa (Tabau, 2011, p. 1568). La Internet será el “lugar” donde el hiperescritor de *fanfic* entrelazará información (Goldsmith, 216, p. 11) para darle vida a un sistema de (hiper)escritura que nace, única y primordialmente, a partir del proceso de (hiper)lectura. Será en el ciberespacio donde los practicantes de *fanfic* crearán una red infinita y simultánea de hipertextos que “fluyen” y se “entrelazan” para continuar una historia.

La conexión entre hipertextos electrónicos en la Internet fue estudiada por George Landow, en *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2009), donde afirma que el hipertexto es un “Texto compuesto de bloques de palabras (o imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos [-hiperenlaces (Tabau, 2011, p. 1748)-], cadenas o recorridos en una teatralidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *enlace, nodo, red, trama y trayecto*” (p. 24). La definición de Landow sintetiza lo que es un hipertexto electrónico; sin embargo, el término hipertexto no sólo se puede utilizar bajo las estipulaciones de un lenguaje de programación, sino también bajo términos transtextuales; ya que, en teoría, ambos conceptos aluden a ideas semejantes:

la relación entre textos de una u otra forma.

A partir de los siguientes párrafos se hará referencia a los autores Gerard Genette y George Landow en cada ocasión que se menciona la palabra hipertexto; es decir, se fusionarán los términos transtextuales y electrónicos de este concepto para el desarrollo de este artículo.

Principios de la Multinarrativa y la Hipernarrativa

De acuerdo a Tabau (2011), las lexias o textrons son “la unidad de contenido más importante de los hipertextos, aunque no la única” (p. 370). Las lexias son “Esas cosas que se conectan mediante los hipervínculos [o hiperenlaces]” (p. 1835). En otras palabras, las lexias son las “células madre” que viajan a través de los hipervínculos o hiperenlaces las cuales se dividen, se diferencian, se renuevan y mueren de acuerdo a la capacidad de conexión entre hipertextos; de esta manera se le da “vida” al hipertexto electrónico en el ciberespacio.

La conexión entre hipertextos de *fanfic* generará una red infinita de información que será alimentada por el poder de las lexias. En este punto comenzamos a visualizar la fuerza multinarrativa de Internet, la cual está estructurada por los miles de millones de hipertextos que se almacenan *allí*. El hiperlector logrará “navegar” de un hipertexto a otro cada vez que haga clic en un hipervínculo.

Tabau (2011) ejemplifica la función de los hipervínculos y de las lexias con el cuento “El jardín de los senderos que se bifurcan” de Jorge Luis Borges, donde las lexias son las unidades básicas y más simples de todo el jardín (p. 1568). Borges se adelantó a George Landow, Vanner Bush y a Theodor Nelson en aquel lejano 1941 cuando se publicó “El jardín de los senderos que se bifurcan”; ya que, de acuerdo a Tabau, el cuento da una visión general de la funcionalidad del hipertexto: una infinidad de posibilidades que van de un lugar a otro en lo que aún no se conocía como World Wide Web (p. 1568).

Tabau (2011) argumenta que el cuento de Borges “es el primer texto en el que se expresa con claridad la idea del hiperenlace [o hipervínculo]” (p. 1586). El segmento al que alude para comprobar su punto es el referente al sinólogo Stephen Alert cuando conversa con el espía Yu Tsun:

A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red

creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades (Borges, 2009, p. 116).

Efectivamente, el segmento anterior explica el funcionamiento de los hiperenlaces o hipervínculos, los cuales forman “una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos” en el ciberespacio. Esto hace del hipervínculo, a través del poder de las lexias, una de las bases estructurales de Internet. Sin embargo, estamos dejando del lado al sujeto que “navegará” por esa “red creciente vertiginosa...”; es decir, a los usuarios de la red que irán de un hipervínculo a otro, dándole vida al ciberespacio. Este procedimiento resultará en una experiencia de lectura no lineal (Landow, 2009, p. 44).

El primer paso para la realización de *fanfic* como una creación artística posmoderna inicia justamente en el proceso de lectura, ya sea en formatos convencionales como lo es el libro o plataformas electrónicas como la Internet. Dicho proceso de lectura aparentará ser caótico, puesto que está basado en la intuición y en el gusto por hacerlo. El hiperlector será el componente fundamental de este primer paso, quien es un “[lector] proactivo: [que] se interesa por todo lo que rodea sus juegos favoritos, crea club de fans, foros de discusión en internet, comparte trucos, descubre nuevos aspectos de ese mundo que tanto le interesa” (Tabau, 2011, p. 2204). Como es evidente, el hiperlector no sólo concibe su denominación desde una perspectiva hipertextual, sino que también se caracteriza por ser una persona apasionada y que busca ser partícipe de una narrativa a como de lugar. La diferencia fundamental entre el hiperlector de los lectores comunes y corrientes es que no tiene inconveniente en los formatos en donde ejecute su lectura, pues simplemente goza de ella. El hiperlector se valdrá de su talento como cibernauta para experimentar y rebasar las facultades con las que hemos dotado al lector actual.

Una vez que el hiperlector explore por el terreno de la *fanfic*, deberá decidir qué camino tomar en la red, dándole sentido a su experiencia lectora por sí solo. Esto significa que el hiperlector tendrá que relacionar, acomodar e indagar por una serie de enlaces, hipervínculos y conexiones que van de un hipertexto a otro. “Navegará” en una plataforma multilínea como lo es la Internet, descubriendo el gran acervo de *fanfiction* que se encuentra *allí*, puesto que la experiencia de lectura a través de hipertextos no se puede hacer de otra forma (Landow, 2009, p. 3).

El término multilínea hace alusión al conjunto de nodos, enlaces e hipervínculos que bosqueja el proceso de lectura en la red (Landow, 2009, p.

1); lo anterior es la base estructural de la multinarrativa. Es aquí donde tenemos la primera imagen del complejo proceso de lectura para los creadores y amantes de la *fanfic* en el ciberespacio, ya que la multinarrativa hace alusión a una “trama que se ramifica hasta alcanzar una complejidad inabarcable” (Tabau, 2011, p. 1586).

En consecuencia de la trama inabarcable que señala Tabau, que puede ser representada por los miles y miles de *fanfics* creados para continuar una historia en la Internet; y los cuales van en aumento día con día, será casi imposible para el hiperlector asimilar todo ese cúmulo de información. Encima de ello, hay que tener en cuenta que el hipertexto no sólo se trata de *algo* escrito, sino que también consta de contenido hipernarrativo: “imágenes, sonidos y vídeos” (Tabau, 2011, p. 1808).

A primera instancia, se puede pensar que el contenido hipernarrativo es una desventaja o un defecto de la *fanfic*; sin embargo, ésta debe entenderse como una característica que enriquecerá la experiencia de lectura de los hiperlectores, por lo que ellos tendrán la oportunidad de aproximarse al lenguaje audiovisual y escrito sin prejuicio alguno mas que el de la curiosidad por explorarlo.

En síntesis de lo dicho hasta el momento: el hiperlector de *fanfic* ejecutará una lectura hipernarrativa (imágenes, videos, etc.) dentro de una multinarrativa (Internet) para la creación de hipertextos de *fanfiction*; momento en que se convertirá en un hiperescritor. De esta forma él/ella será parte de la historia de un libro, un videojuego, un programa de TV o de cualquier otra narrativa que quiera continuar.

Por tan sólo decir un ejemplo, en el sitio *fanfic.net* se albergan más de 800 mil hipertextos que expanden la historia de Harry Potter (Figura 1). Es importante recalcar que la *fanfic* a la que este acercamiento hermenéutico hace mención nace, casi en su totalidad, de la lectura de libros dirigidos a un público juvenil como *Twilight*, *Hunger Games*, *Chronicles of Narnia*, etc.

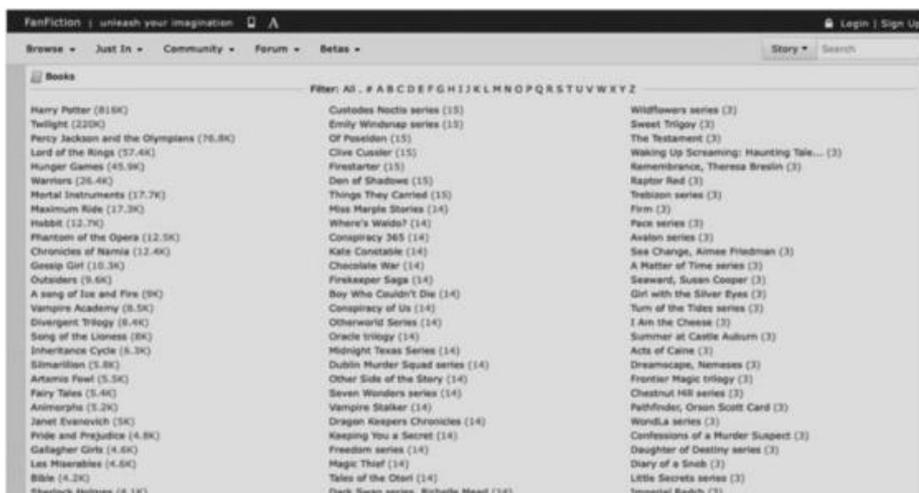


Figura 1: Fotografía de la página del sitio fanfiction.net donde se encuentran los fanfics dedicados a libros. Imagen de <https://www.fanfiction.net/book/>. Reproducción de Luis Mario Reyes Pérez, 2020.

¿Cómo es que los hiperescritores abordan la hipernarrativa de la multinarrativa?, ¿cómo es que se “adentran” en el ciberespacio para expandir la trama de una novela? La clave está en la interfaz multilineal con la que cuenta Internet, pues, así como “el libro mismo es una interfaz, [o] la doble página lo es” (Nepote, 2016, p. 17). Un medio como el ciberespacio es una interfaz idónea para que el hiperescritor desarrolle la multinarrativa que caracteriza a la *fanfic*, haciendo posible la “navegación” entre un hipertexto y otro.

Entenderemos interfaz como:

La principal puerta de entrada a una pieza narrativa o poética... La interfaz no solamente descansa en la pantalla, la interfaz es una ventana por la que entramos a un contenido que se despliega. La exactitud de la metáfora construida en la interfaz nos permite, como usuarios, entender si navegamos libros o si ellos nos conducirán, si la lectura será colaborativa o participativa o, de alguna forma, lineal; si la lectura será textual, sonora o visual, qué parte de nuestro cuerpo y nuestros sentidos participa en esta experiencia de percepción (Nepote, 2016, p. 17).

Apoyándonos en la definición mostrada, podemos decir que la interfaz del ciberespacio se compone de hipertextos hipervinculados por el poder de las

lexias, la cual es accesible para los hiperescritores e hiperlectores de *fanfic* por su capacidad de “navegación” multilínea y su contenido hipernarrativo. La intuición juega un papel importantísimo para que los hiperlectores puedan acceder a la interfaz de Internet, su experiencia de interacción con la tecnología les ayudará en este punto. Será a través de esta interfaz electrónica que el hiperlector configurará su experiencia de (hiper)lectura – término que se expondrá más adelante– a voluntad.

Categorías de la *Fanfiction*

Retomando el nacimiento de este fenómeno lector. Es imperativo decir que la *fanfiction*, durante la década de los 70 y 80, era producida por un enorme público de mujeres (Pugh, 2005, p. 19) que exploró acerca de los sentimientos y pulsaciones sexuales de los personajes de sus programas favoritos (p. 20). A su vez, las escritoras de *fanfic* durante las décadas mencionadas experimentaron con relatos de personajes femeninos que eran fuertes física y emocionalmente; diferenciándose de los personajes masculinos que se caracterizaban por ser débiles (p. 21). Esta acotación es relevante porque los programas de TV producidos entre 1970 y 1980 eran audiovisuales dirigidos a un público masculino.

Mientras que en la década de los 90, programas de TV como *Xena, la princesa guerrera*, *Buffy, the vampire slayer* y *The Vampire Hunter* eran producciones populares para los creadores de *fanfiction*. Asimismo, esta década es sumamente importante para el fenómeno, ya que la *fanfic* tomaría un nuevo impulso gracias al lanzamiento de la Internet como un medio masivo de comunicación (Pugh, 2005, p. 21). Michelle Chatelain (2012), en un artículo titulado “Harry Potter and the Prisoner of Copyright Law: Fan Fiction, Derivative Works, and the Fair Use Doctrine”, concuerda con que el *boom* de la *fanfic* se debió a la popularidad de la Internet (p. 200), proveyendo al *fandom* –“comunidad de fans” (Scolari, 2013, p. 5477)– de un foro maleable, infinito y accesible para dar a conocer sus creaciones de *fanfiction*.

A continuación se enlistan algunas de las diferentes categorizaciones de *fanfic* (Pugh, 2005, pp. 242-243) que podemos encontrar en la red; éstas son sólo demostrativas y pudieran ser las más comunes entre los practicantes de *fanfic*. Esta clasificación nos brindará un panorama global sobre las temáticas generales que se abordan en este fenómeno. Las cuales comprobarán las relaciones intertextuales, metatextuales, paratextuales,

architextuales e hipertextuales con cualquier obra que se pretenda expandir bajo la *escritura-no creativa* que engloba la *fanfiction*.

- ATG: *Any Tow Guys/Gals*, término despectivo para las *fanfics* donde el contenido sexual es importante para la trama de la historia; pero no una característica inherente de los personajes.

- AU: *alternate universe* (“universo alternativo”), alude a los relatos de *fanfic* que en un momento determinado rompen el canon en el que están basados. Por ejemplo: un *fanfic* que expanda y continúe la saga de *Harry Potter* (fantástico clásico y maravilloso) hacia el género erótico.

- BUAR: *Beat up and rape* (“golpear y violar”), concierne los hipertextos más violentos de la *fanfic*.

- CLOSED (Of canon): el *fanfic* que no puede traspasar los límites del canon en el cual está basado.

- Crossover: *fanfics* en donde se mezclan historias. Por ejemplo: relatos donde los personajes de *Harry Potter* se mezclan con los personajes de *La historia interminable* de Michael Ende.

- F/f (*aka femlash*): *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales entre mujeres.

- M/f: *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales estrictamente heterosexuales.

- M/m: *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales estrictamente entre hombres.

- GEN: textos remitidos a cualquier tipo de audiencia, sin contenido violento ni escenas sexuales, etc.

- H/C: *Hurt/comfort* (“Herir/comodidad”), *fanfics* donde los personajes tienen problemas de índole psicológico, mental o emocional.

- HET: textos con escenas sexuales estrictamente heterosexuales.

- K/S: *Kirk/Spock*, *fanfics* que involucran a ambos personajes de *Star Trek* en relaciones sexuales y sentimentales.

- LotR: *Lord of the Rings* (“*El señor de los anillos*”), *fanfics* dedicados exclusivamente a *El señor de los anillos*. Usualmente son textos provenientes de las películas de la saga de J.R.R. Tolkien.

- Metafic: *Fanfics* que narran acerca de escribir *fanfiction*.

- *Missing Scenes* (“Escenas perdidas”): relatos que se centran en momentos del canon que no fueron mostrados por el autor pero que, de acuerdo al *fandom*, pudieron o deberían de haber pasado.

- Mpreg: *Manpregnant* (“Hombre embarazado”), *fanfics* donde un personaje masculino se embaraza.

- OC: *Original character* (“Personaje original”), hipertexto al que se le agrega un personaje totalmente nuevo a la obra que se quiere expandir.

- OTP: *One True Pairing* (“una verdadera pareja”), relatos que apuntan hacia

dos personajes que se enamoran porque “están hechos el uno para el otro”.
- PWP: *Plot? What plot?* (“¿Trama? ¿Qué trama?”), *fanfics* en los que la interacción del personaje con sus semejantes es más importante que la historia como tal, usualmente son escenas sexuales sin necesidad de una trama relevante como excusa.

- RP: *Real person* (“Persona real”), *fanfics* que narran escenas sobre personas reales. Por ejemplo, hipertextos que involucran actores, cantantes, escritores, etc.

Antes de continuar, es importante recalcar que las *fanfics* dentro de las modalidades LotR y K/S se tipifican por la temática, y no por su estructura como las otras modalidades.

Como las categorizaciones de *fanfic* lo demuestran, este fenómeno posmoderno no tiene por objetivo primordial ser una expresión artística refinada. No obstante lo anterior, habrán producciones de *fanfic* de un nivel profesional y con pretensiones estéticas como cualquier otro género literario (Pugh, 2005, p. 239). Becca Shafner, en un artículo titulado “In Defense of Fanfiction” (2009), explica que cada pieza de *fanfiction* no es una obra maestra y que no toda la *fanfic* es escrita o dirigida para un público infantil (p. 617), las categorías como BUAR, F/f o ATG así lo demuestran.

Entonces, ¿cuál es el valor estético de la *fanfic*?, ¿es merecedora del estudio académico? Si tomamos en consideración la comunidad participativa (Pugh, 2005, p. 2) del *fandom*, y agregamos a la Internet como un modelo multinarrativo donde es posible manipular el lenguaje hipernarrativo; es evidente que la (hiper)escritura de *fanfic* comprende un proceso metódico en donde se requieren de varias habilidades mentales y del uso de herramientas tecnológicas para su ejecución. Sin embargo, Shaffner (2009) argumenta que la verdadera riqueza de la *fanfic* es el encuentro entre lectores, así como la convivencia directa entre jóvenes y su amor hacia las historias y los libros que los han marcado (p. 615). De esta forma el valor “artístico” de la *fanfic* no se basa en una prosa limpia o “innovadora”; sino que está sustentada en los caminos entrecruzados, en los errores, en esa prosa casi improvisada, irreverente y coloquial de Internet (Hafferman, 2016, p. 53), la cual es explotada por los hiperescritores e incentivada por el amor a los libros.

Proceso de lectura y escritura en internet dentro de la *Fanfic*

A continuación se estudiará el proceso de lectura y escritura en el

ciberespacio; ya que el esclarecimiento de ambos conceptos es crucial para entender a la *escritura-no creativa fanficcional* como un fenómeno hipertextual bajo lo establecido por Gennette y Landow.

El proceso de escritura en la Internet se definirá de acuerdo a lo que establece Virginia Hafferman en *Magic and Loss: The Internet as art* (2016). Ella argumenta que el acto de escribir es una acción en donde el código, hablando únicamente de la palabra escrita, *avanza* de manera progresiva al momento de que alguien plasma sus ideas en la red (p. 53); ejecutando lo que llamaremos la hiperescritura. Esta acotación nos lleva a inferir que el proceso de escritura en la Internet, así como en el mundo del aquí y el ahora, es un acto unilateral que sólo “va” hacia delante, pues es imposible escribir bajo un método que no represente la continuidad de una idea. Esta inferencia nos será útil en los párrafos siguientes para sustentar la práctica de la *fanfiction* como una expresión posmoderna digna del estudio académico y artístico.

Hafferman (2016) define el proceso de lectura en la Internet como una acción en donde el usuario es capaz de desplazarse a través del código escrito a voluntad; pues el/ella podrá “regresar”, “eludir” y “adelantársele” a dicho código cuantas veces quiera (p. 53). Es así como podemos afirmar que la lectura en la red, aplicada a la creación de hipertextos de *fanfic*, es dinámica y que se ejerce bajo los criterios, gustos y necesidades del hiperlector. En consecuencia de las libertades del proceso lector antes mencionadas, los hiperlectores tomarán con naturalidad la agilidad, la variabilidad y la maleabilidad del lenguaje en la red (Hafferman, 2016, p. 84); lo que también se puede comprobar con las facilidades de “navegación” que la interfaz electrónica de la World Wide Web tiene para ellos. Y no sólo porque sean una generación que nació con este tipo de tecnología; sino porque los hiperlectores han aprendido a sacarle provecho a la bastedad y a la circulación vertiginosa de la palabra digitalizada en el ciberespacio (p. 84) para sus creaciones de *fanfic*.

La práctica lectora del hiperlector en la Internet es de carácter virtual; pero no por el simple hecho de llevarse a cabo en una interfaz multinarrativa o por la injerencia del lenguaje hipernarrativo en este ejercicio. Esto se debe a que toda lectura tiene un carácter virtual intrínseco, donde el sujeto mira “conjuntamente hacia posiciones contrarias” (Iser, 1987, p. 113) cada vez que lee un texto. ¿Qué significan las posiciones contrarias que señala Iser? Éstas implican que

Siempre que leemos algo, encontramos que nuestra atención se mueve en dos direcciones al mismo tiempo. Una dirección es hacia afuera o centrífuga, en la que tendemos a ir hacia afuera de nuestra

lectura, partiendo de las palabras individuales hacia las cosas que significan o, en la práctica, hacia nuestra memoria partiendo de la asociación convencional entre ellas. La otra dirección es hacia adentro o centrípeta, en la cual tratamos de configurar, a partir de las palabras, una idea del modelo verbal más amplio que hagan (Frye, 1977, p. 73).

Si se aplica la teoría de las posiciones contrarias de Iser a la hiperlectura de hipertextos con la finalidad de crear *fanfiction*, podemos deducir que el carácter virtual emana de la simultaneidad centrífuga y centrípeta del proceso de lectura que el hiperlector lleve a cabo; el cual no está sujeto al soporte, medio o dispositivo en el que ejecute dicho proceso. Como Frye lo menciona, ambos conceptos se combinan sin anularse; por lo tanto, será a través de esta simultaneidad de fuerzas donde tenga lugar la intención del texto (Iser, 1987, p. 118) y en donde el hiperlector generará significados (p. 19). Esto comprueba que la manera en que se asimila una obra, ya sea leída en un medio digital o en un soporte tradicional como lo es el libro es muy semejante. La diferencia radica en la interfaz en donde el proceso lector se realice.

Recuérdese que la *fanfic* a la que se hace mención en este artículo nace primordialmente de la lectura de libros; por lo que, en lo general, la creación de significados por parte del hiperlector inicia en soportes convencionales. Sin embargo, como se ha explicado en líneas pasadas, el hiperlector no tiene inconveniente en ejecutar su lectura en diversos soportes, por lo que la simultaneidad de fuerzas centrífugas y centrípetas para el desarrollo de hipertextos *fanfic* sucederá tanto en el mundo real como en el mundo virtual, donde tomará una fuerza sin precedentes.

A partir de este punto se utilizará el término (hiper)lector e (hiper)escritor para englobar y fusionar el proceso de lectura y escritura en el ciberespacio con el del mundo del aquí y el ahora. La interfaz multilineal del ciberespacio llevará al proceso (hiper)lector de los hiperescritores de *fanfic* a una dimensión multinarrativa e hipernarrativa, puesto que el contenido visual y audiovisual también serán parte de éste. Pero eso no es todo.

Definiremos el proceso (hiper)lector como un método de lectura que abarca libros, *fanzines*, cómics, revistas, películas y todo tipo de contenido hipernarrativo en Internet. Esto se debe a que el proceso (hiper)lector amplía el espectro multinarrativo del ciberespacio hacia el soporte físico. En otras palabras, los hiperescritores enlazarán, asimilarán y reunirán información tanto en el mundo digital como en el mundo del aquí y el ahora para crear hipertextos *fanficciones*. Bajo la práctica de la (hiper)lectura es como el

hiperlector fortalecerá su capacidad de análisis, síntesis y la pasión que tiene por una historia. Lo anterior también aplica al proceso de (hiper)escritura, el cual se puede ejecutar tanto en soportes físicos como en digitales con la singularidad de que no sólo hace alusión al código escrito, sino también al lenguaje visual y audiovisual para realizar hipertextos *fanficcional* (Figura 2).

Es importante señalar que la multinarrativa y la hipernarrativa no son la base de la práctica lectora en la *fanfic* como ya se comprobó con la teoría de posiciones contrarias establecida por Iser, sino que éstas sólo funcionan como parte esencial de la interfaz electrónica y de contenido *fanficcional* respectivamente.



Figura 2. Fotografía de una producción audiovisual fanfic sobre el pasado oscuro de Albus Dumbledore en la saga de Harry Potter. Imagen tomada de <https://vimeo.com/32008400>. Reproducción de Luis Mario Reyes Pérez, 2020.

La experiencia de lectura multinarrativa e hipernarrativa que la Internet les brinda a los hiperescritores es donde la práctica de la *fanfiction* se fundamenta y se fortalece como una expresión posmoderna; la cual, para su mala suerte, es ignorada por los detractores de este fenómeno. Pues las personas que reniegan de la riqueza de un fenómeno lector como lo es la *fanfiction* no están conscientes de que para realizar la (hiper)lectura se necesitan de varias habilidades y aptitudes. Ellos no entienden que el

hiperlector y el hiperescritor son políglotas de la World Wide Web, pues dominan la interfaz multilineal que compone al ciberespacio, ya que para ambos todo lenguaje plasmado en esta plataforma es legible (Hafferman, 2016, p. 53).

Es bien sabido que el proceso de (hiper)lectura en la *fanfiction* estará sujeto a la navegación del usuario; es decir, que el hiperlector tendrá la facultad de recorrer y de regresar cuantas veces quiera a la inmensa red de información hipernarrativa para explorar las continuaciones *fanficciones* realizadas por hiperescritores. Pero, como resultado de la multiplicidad de código hipernarrativo al que está expuesto y del complejo ejercicio de (hiper)lectura al que debe someterse; su mayor reto será darle un orden “lógico” y una coherencia narrativa a toda esa masa de información a la que se expone, donde la intuición juega un papel muy importante. Ya que por sí mismo:

Tiene que detectar la estructura, las diversas lexias, y también debe de decidir cómo pasar de una a otra. Lo primero que hay que aprender cuando se lee un hipertexto es que un vínculo no es sólo una palabra o imagen más: es información pura (Tabau, 2011, p. 1910).

En términos de *fanfic*, y bajo las estipulaciones de una interfaz multinarrativa, la única forma de ligar o hipervincular a un hipertexto con otro es por medio del proceso de (hiper) lectura; dígase, la revisión y exploración –sin omitir al libro, películas, etc.– del contenido hipernarrativo. No obstante lo anterior, será imposible para el hiperlector conocer toda la información que concierne a la obra que quiere continuar u expandir. Pero esto no es necesariamente un problema, puesto que el *fandom* está al tanto de ello. Además, quien quiera realizar *fanfiction* se verá en la necesidad y en la obligación de hacer un esfuerzo por contar lo que “no se ha contado” para que su hipertexto pueda relacionarse, hipervincularse, con las demás hipertextos. Es así como un hipertexto de *fanfic* se escribe:

Con la intención de que se una a otros textos literarios, y no con la intención de que sea completamente distinto de ellos y esté completamente separado de ellos. Esto se deriva de que los autores posmodernos son conscientes de que todo texto se une a algo, y por eso se esfuerzan por dirigir ellos mismos esa unión o por influir en ella (Pavlicic, 2006, p. 98).

Esto significa que otros hiperescritores de *fanfic* podrán intervenir, como lo sugiere el posmodernismo, sobre los hipertextos de sus compañeros. Bajo lo señalado por Pavlicic, se confirma que la *fanfic* es una expresión

posmoderna; puesto que la unión de un hipertexto con otro es uno de los objetivos fundamentales de los hiperescritores al momento de crear *fanfiction*. El cual se puede alcanzar con relativa facilidad tomando en cuenta la interfaz multilínea e hipernarrativa de Internet.

Una vez que el hiperescritor haya creado un *fanfic*, él/ella estará participando en una narrativa (Aerseth, 1997, p. 4) inacabable; su hipertexto será un elemento más entre otros hipertextos almacenados en sitios de *fanfiction* bajo un dominio colectivo. Es así como los trabajos de los hiperescritores serán comentados, criticados y valorados por otros hiperescritores e hiperlectores de *fanfiction*, ya que este fenómeno también se caracteriza por formar comunidades que comparten y distribuyen contenido (Pugh, 2005, p. 2) hipernarrativo sin fines de lucro, pues realmente no están interesados en ganar dinero de sus obras (p. 239). El enunciado anterior comprueba que la *fanfic* se mantiene leal a las características heredadas por los *fanazines* publicados en la década de 1960.

Por si fuera poco, ellos no necesitan de la aceptación de editoriales, empresas e incluso de los propios escritores para efectuar la práctica de la *fanfic* (Pugh, 2005, p. 145); puesto que su principal herramienta de trabajo es el hipertexto bajo las múltiples formas en las que éste se desenvuelve dentro de una multinarrativa. No hay poder humano que controle esa infinidad de lenguajes.

El Hiperescritor

Se ha comprobado que el proceso (hiper)lector es crucial para la creación de *fanfic*; ya que todos los hiperescritores, *per se*, aceptan su condición lectora (Pugh, 2005, p. 238). Por lo que “[El paso para ser un hiperescritor comprende el] Saber «oír» esas otras voces, saber interrelacionarlas, de manera significativa, con la «voz», o voces dominantes del texto en cuestión, [por lo tanto, ser un hiperescritor] es saber leer” (Pimentel, 1998, p. 179). La constante (hiper)lectura, la cual incluye libros físicos, por parte de los hiperescritores de *fanfic* será una de sus mayores fortalezas al momento de desarrollar hipertextos, pues lo hará empáticos con sus hiperlectores, ya que saben e intuyen lo que ellos quieren leer (Pugh, 2005, p. 238).

Otra de las características fundamentales del hiperescritor es que acepta la pluralidad del lenguaje en el ciberespacio, esforzándose por dominarlo. Él/ella tiene

Esa permeabilidad de visión –esa plasticidad

neuronal que diría un científico—, que permite a las mentes abiertas aceptar las variaciones de la época e insertarlas con naturalidad en la práctica cultural, es la [misma] que hizo que Cervantes, en el siglo XVII, entendiera la potencialidad de la imprenta como tecnología para realizar obras narrativas más largas y complejas que las que permitían los códices y pergaminos (Mora, 2016, p. 11).

Es así como el hiperescritor se sirve de las herramientas de la red; aprovechándose de la capacidad multinarrativa e hipernarrativa de ésta como soporte para expresar una idea, pues la considera un medio de comunicación ideal para ello. Entiende la potencialidad de la interfaz electrónica.

Para el hiperescritor los medios de comunicación no son enemigos de la literatura, pues ambos funcionan para transmitir ideas (Mora, 2016, p. 11). Es por eso que para el hiperescritor de *fanfic* no hay ningún inconveniente en utilizar todas las facilidades que la interfaz multilínea de Internet le ofrece como plataforma de trabajo donde cualquier arte se puede desarrollar; en especial el de la palabra escrita, puesto que “la comunicación siempre ha sido un asunto literario” (Mora, 2016, p. 10).

En este sentido, el hiperescritor, al contrario de lo que varios artistas y escritores quienes se glorifican de utilizar a los nuevos medios para sus obras de arte, ha descubierto que “No basta con usar las plataformas para crear piezas electrónicas: [sino que] éstas implican un replanteamiento de lenguajes, una cierta ambigüedad, una descentralización del yo escribiente” (Nepote, 2016, p. 17). En consecuencia de la desaparición del Yo escribiente al ser partícipe de una multinarrativa la cual no tiene dueño, el hiperescritor de *fanfic* rompe y juega con las barreras de lo que es un autor, a quien se le conoce como una “figura a la que se le atribuye algo dicho o escrito” (Foucault, 2015, p. 65). Es así como una de las cualidades posmodernas de la *fanfiction* resalta al momento de que los hiperescritores aceptan que no son los amos totales de sus hipertextos y mucho menos del lenguaje, ya que ningún hiperescritor de *fanfiction* es capaz de saberlo todo acerca de su propia obra (Pugh, 2005, p. 222). Esta característica se relaciona con la *escritura-no creativa* que; como su definición lo establece, es un método de creación literaria que echa mano de las (re)lecturas de textos y la (re)utilización de párrafos existentes.

Un sinnúmero de obras multinarrativas y de contenido hipernarrativo fracasan porque “Buena parte de esta narrativa experimental ha sido elaborada por diseñadores, programadores, animadores, dibujantes, músicos, cineastas, y ejecutantes de otras disciplinas” (Nepote, 2016, p. 9); y no por hiperescritores quienes dominan la interfaz y la diversidad de lenguajes que

un medio como el ciberespacio tiene para ellos. Entonces, ¿por qué se menosprecia a la *fanfic*? Quizá, quienes lo hacen, sea porque creen que este tipo de expresiones posmodernas sustituirán al libro como soporte universal de la palabra escrita o de la práctica lectora. Cuando en realidad no es así, puesto que la *fanfic* a la que se alude en este artículo nace, casi en un 100% de la lectura de libros dirigidos a un público juvenil. Además, como ya se ha comprobado en este acercamiento hermenéutico, la intención del texto, así como la generación de significados, nace a través de las fuerzas centrífugas y centrípetas del proceso (hiper)lector. El cual no está sujeto a la interfaz donde se lleve a cabo, pues una fuerza no excluye a la otra, sino que se complementan.

Conclusión

El hiperescritor ha puesto el dedo sobre la llaga: la exploración de Internet como una interfaz para la creación literaria, dígame, el aprovechamiento de la hipernarrativa a través de la multinarrativa.

Es evidente que la *fanfiction* se lleva a cabo mediante un proceso metódico y complejo que no sólo puede ser explicado bajo los preceptos que se han expuesto en este acercamiento hermenéutico; sino que todavía queda la incógnita y la deuda científica sobre las diferentes habilidades que se requieren y se desarrollan para una ejecución efectiva y placentera de la (hiper)lectura así como de la (hiper)escritura. Las cuales deben de ser definidas por los hiperlectores, puesto que como protagonistas de este fenómeno mundial, deben de ser ellos quienes juzguen los hipertextos bajos sus propias estipulaciones. Éste es un movimiento que le pertenece a la gente que ama los libros y que sientes mucho placer al continuar las historias. De igual forma, podemos asegurar que la *escritura-no creativa* por medio de la *fanfiction* es un proceso de (hiper)escritura que nace, primordial y únicamente –en el caso específico de la *fanfic* basada en libros– en el proceso (hiper)lector. El cual puede realizarse tanto en un soporte físico como en uno digital.

Si todavía no has (hiper)leído a *Los Miserables* de Víctor Hugo, o las historias de Sherlock Holmes por Arthur Conan Doyle, o *Alicia en el país de las Maravillas* de Lewis Carrol o *Romeo y Julieta* de William Shakespeare no serás capaz de (hiper)escribir *fanfiction*. No podrás agregar información a la caracterización de los personajes y tampoco podrás jugar con los giros narrativos de la trama o mezclar situaciones de otras historias y mucho

menos hipervincular tu trabajo con otros hipertextos de *fanfic* ya desarrollados. Por lo tanto, si no eres un hiperlector no podrás ser un eslabón más de la multinarrativa que comprende el fenómeno posmoderno de la *fanfic*.

Referencias bibliográficas

Arévalo, A.; Cordón, J. & Gómez, R. (2014). “La autopublicación, un nuevo paradigma en la creación digital del libro”. *Acimed*, 25 (1). Sin número de páginas. Disponible en:

<http://www.acimed.sld.cu/index.php/acimed/article/view/494/368>

Aerseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Borges, J. L. (2009). *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial.

Chatelain, M. (2012). “Harry Potter and The Prisoner Of Copyright Law: Fan Fiction, Derivative Works, And The Fair Use Doctrine”. *Tulane Journal Of Technology & Intellectual Property*, 15, 199-217. Disponible en:

<https://journals.tulane.edu/TIP/article/view/2612>

Foucault, M. (2015). *¿Qué es un autor?*. Ciudad de México: Gandhi Ediciones.

Frye, N. (1977). *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Avila.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.

Goldsmith, K (2015). *Escritura No-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital*. Ciudad de México: Tumbona Ediciones y Sur+ Ediciones.

Hafferman, V. (2016). *Magic and Loss: The Internet as art*. New York: Simon & Schuster Paperbacks.

Iser, W. (1987). *El acto de leer*. Madrid: Taurus.

Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.

Lipton, J. D. (2014). “Copyright and The Commercialization Of Fanfiction”. *Houston Law Review*, 52 (2), 425-466. Disponible en:

<https://houstonlawreview.org/article/3989-copyright-and-the-commercialization-of-fanfiction>

Mora, L. V. (2016, septiembre-octubre). “La música sin techo”. *Tierra Adentro*, 218,19-23.

Nepote, M. (2016, septiembre-octubre). “Cinco estadísticas para navegar por la era digital”. *Tierra Adentro*, 218, 14-18.

Pavlicic, P. (2006). “La intertextualidad moderna y la posmoderna”. *Versión. Intersexualidad y redes de comunicación*, 18, 87-113. Disponible en:

<https://es.scribd.com/document/353624332/PAVLICIC-PAVAO-Intertextualidad-moderna-y-postmoderna-pdf>

- Pimentel, L. A. (1998). *El Relato En Perspectiva: Estudio De Teoría Narrativa*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Pugh, S. (2005). *The Democratic Genre. Fan Fiction in a literary context*. Glasgow: Poetry Wales Press Ltd.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando Todos Los Medios Cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Shaffner, B. (2009). "In Defense of Fanfiction". *Horn Book Magazine*, 85 (6), 613-618.
- Tabau, D. (2011). *El Guión En El Siglo 21*. Barcelona: Alba.