

Fan fiction: Muerte y resurrección de la originalidad

Glauconar Yue

diego.alegria@rub.de
Ruhr-Universität Bochum

Resumen: El presente artículo aborda el modo de escritura denominado «fan fiction», término que refiere a las narraciones que circulan especialmente en internet y que son el resultado de la influencia de una literatura identificada el género fantástico. Asimismo el artículo examina las relaciones intertextuales y temáticas de este estilo discursivo con los fenómenos audiovisuales como el cine fantástico, el anime y las narraciones provenientes de los videojuegos e historietas. La principal conclusión es que puede definirse este nuevo género como portador de un estilo propio.

Palabras clave: Fan fiction, intertextualidad, fantástico, cine, anime

Abstract: This article addresses the writing style called 'fan fiction', a term that refers to the stories circulating on the Internet which is, especially, the result of the influence of a type of literature identified to the fantasy genre. Besides that, the article examines the intertextual and thematic relations of this discursive style with audiovisual phenomena such as fantasy films, anime and stories from video games and cartoons. The main conclusion is that this new genre can be defined as having a unique style.

Keywords: Fan fiction, intertextuality, fantastic, film, anime

Desde hace más de una década se viene desarrollando en internet un modo de escritura denominado «fan fiction», término que se ha adoptado igualmente del inglés entre sus seguidores hispanos. Como su nombre sugiere, la fan fiction o fanfic en principio consiste en la producción de narraciones por parte de los seguidores de obras de culto, sean libros populares como *Harry Potter*, *Crepúsculo*, H.P. Lovecraft; fenómenos audiovisuales como el anime, *Star Wars*, *Buffy*, *Power Rangers*; videojuegos o historietas. Por supuesto este

tipo de actividades no se reducen a la narrativa, sino que tienen su paralelo en las demás artes con el *fanart*, el *doujinshi*, el *fandub*, el *cosplay*, entre otros. Sin embargo, los espacios y actores que intervienen en estas modalidades incluso han rebasado su presupuesto original de escribir bajo un título ajeno y ha llegado a existir el concepto paradójico de la «fanfic original». Los textos que analizaremos en esta ocasión pertenecen a esta última categoría, cuyas características intentaremos describir. Proviene de un contexto de producción y consumo igual al de la fanfic y aunque en principio no responden al rasgo definitorio de ser directamente derivados de una obra particular, comparten una serie de características que podrían definir a la fanfic como portadora de un estilo propio.

En un intento de reducir la inevitable subjetividad de toda ciencia humana, tomaremos como muestreo tres textos que no son elegidos por ningún criterio propio, sino que han sido premiados por la *Asociación de lectores y/o escritores* de la sección de fan fiction del foro de MCanime.net. Al ser una forma de escritura que se practica principalmente por internet y bajo pseudónimos o *nicks*, resulta tanto imposible como infructuoso determinar la nacionalidad de cada uno de los autores. Baste con saber que se trata de latinoamericanos. Nuestra hipótesis en torno a ellos es doble (y, aquí sí, inevitablemente personal). En primer lugar, postulamos una muerte de la originalidad, en tanto incluso las fanfics que no tienen filiación directa lidian de forma particular con sus referentes, apegándose a ellos. En segundo lugar, invocamos una resurrección de la originalidad a través de una priorización de lo audiovisual que consideramos característico del estilo distintivo de la fanfic. Por otra parte, creemos que las relaciones que se establecen en estos casos son distintivas de la amplia cantidad de grupos culturales identificados como «frikis», que precisamente se definen por generar actividades propias en torno a obras de culto: *otakus*, *treckies*, *comics*, *gamers*, etc. Como en el fondo lo es toda investigación en las humanidades, este tampoco es una prueba de una realidad preexistente, sino una fundamentación de mi propio discurso, que aspira a ser válido, ya que no puede ser verdadero ni falso.

Muerte de la originalidad, del autor y de las jerarquías

«El mito de Azathea», una fanfic firmada con el seudónimo de EscritorFumado, evidencia una cercanía particular a las historias de Howard Philips Lovecraft. Comienza con la herencia de un objeto misterioso y una serie de sueños relacionados con él, que, asociados a retazos de mitos crípticos, acabarán guiando al protagonista hacia una investigación peligrosa en la Antártida. Finalmente, el héroe descubre la civilización perdida de la Atlántida, pero

es muy tarde para comprender que este mismo secreto será su condena. Los que hayan leído alguno de los cuentos (el que fuere) de Lovecraft, notarán sin duda la cercanía en todos los puntos antes mencionados, que si no aparecen en «El llamado de Cthulhu» se pueden encontrar en «En las montañas de la locura». El que esto es mucho más que una coincidencia se confirma en el hecho de que EscritorFumado ha confesado antes su gusto por la obra del norteamericano e incluso ha publicado, en el mismo foro de MCanime, una serie de «Mitos de Cthulhu» que son explícitamente expansiones que pretenden adicionarse al mundo creado por Lovecraft. Las fanfics de EscritorFumado se configuran entonces en clave de tributo y reescritura de un mundo literario preexistente.

El hipotexto es un poco menos evidente en «True Existence». Este relato describe la lucha de un personaje sin características por sobrevivir en una ciudad destruida, asolada por soldados sin rostro y demonios. En medio del caos le salva la vida a una recién nacida y acaba mostrando compasión hacia un ángel de la muerte que está hastiado de su nefasta labor. Por lo demás, el texto se limita a describir cuadros y no profundiza en las causas o consecuencias de los hechos que narra.

Para la filiación de esta historia, la autora, que publicó el relato bajo el pseudónimo de Blood_Carmesí pero ahora es conocida como Champloo, declara que no se basó en nada específico. Efectivamente no resulta fácil encontrar un referente específico en la literatura, sobre todo por la total gratuidad de la violencia, si no es remitiéndose a los relatos apocalípticos medievales. Más fácil, aunque también imperfecto, sería relacionarlo a la obra pictórica de Otto Dix y George Grosz, que representa la guerra como arquetipo irracional. Sin embargo, se puede identificar un trasfondo bastante más claro en el cine de género apocalíptico como *El planeta de los simios* o «gore» como *El regreso de los muertos vivientes* y, sobre todo, en obras de animación de la misma temática como *AKIRA*, *Saikano* y *X*. Tendríamos una relación con lo que Gérard Genette llamaría un architexto, quizás un pastiche, surgido de varios focos o de un género como un todo, pero que a fin de cuentas no está tan en el aire como pareciera a primera vista, sino bastante anclado e incluso subordinado a referentes que sólo resultan elusivos por no pertenecer a la literatura canónica, sino a medios más bien marginales como la animación. Por otra parte, el concepto de lo marginal no solo se opone a lo canónico, sino que debemos resaltar que tampoco es cultura popular como tal. Estos referentes no son parte del bagaje cultural de la mayoría de personas, sino que exigen un gusto particular, casi una erudición alternativa que podría responder a cánones paralelos.

Por otro lado, la importancia de la filiación de la fanfic con las formas audiovisuales se discutirá en detalle en la segunda parte de este trabajo.

Nuestro tercer ejemplo igualmente se conecta a modo de pastiche a obras de animación. «Magic Dreamers», de Daniel Vega, presenta a un grupo de jóvenes que hereda guantes con poderes mágicos, identificados cada uno con un color y un animal, y marcados con el destino de salvar al mundo de una fuerza oscura que regresa del pasado. Todos y cada uno de estos puntos pueden ser reconocidos como clichés del género televisivos super-sentai, cuyo representante más conocido en occidente son los *Power Rangers*, pero que tiene su origen en series japonesas como *Flashman* o *Liveman*. Como si esto no bastara, la protagonista es una adolescente que ha perdido a su padre, tiene una cómica relación de amor-odio con su hermano mayor que la llama «Troll», va patinando al colegio cruzando un parque con la figura de un animal gigante y lleno de cerezos y tiene un muchacho en su salón al que no se decide a confesarle su amor. Resulta un calco bastante preciso, con pocos reemplazos figurativos, del personaje de Sakura Kinomoto en la serie *Sakura Card Captor*. Adjuntamos un cuadro comparativo.

Magic Dreamers	Sakura Card Captor
Yui Kanzaki	Sakura Kinomoto
Huérfana de padre	Huérfana de madre
Hermano mayor Soma, Le fastidia y llama “Troll”	Hermano mayor Toya, Le fastidia y llama “Monstruo”
Va al colegio en patines	Va al colegio en patines
Rodeada de cerezos	Rodeada de cerezos
Pasa por el parque «Gran Oso»	Pasa por el parque «Rey Pingüino»
Enamorada de Yu, no se atreve a confesarse	Enamorada de Yukito, no se atreve a confesarse
Recibe un antiguo guante mágico	Encuentra un antiguo báculo mágico
Guiada por la mascota mágica Kat	Guiada por la mascota mágica Kero

Las referencias a series de televisión japonesa se siguen multiplicando si reparamos en los detalles, y el texto mismo ha sido calificado por algunos lectores como poco original

o hasta plagio. Pero, ¿es realmente por pura ingenuidad que el escritor replica formas aprendidas? Si las semejanzas son tan evidentes, ¿no las pudo notar y hasta buscar el escritor mismo? De hecho, el texto escoge como escenario, sin ninguna otra justificación, una ciudad imaginaria en Japón, bautizada con el inverosímil nombre de Sakura. Menciona el *genkan*, el *obento* y los *uwabaki*, entre muchos otros conceptos por lo demás intrascendentes, pero que en la página propia del texto incluso están enlazadas a un glosario que resalta su importancia. Nuevamente, no podemos decir que la originalidad se pueda considerar siquiera uno de los valores a los que tiende el texto; sino que se está buscando el camino contrario, la asimilación a textos precedentes. Asimismo, aquí queda bastante claro que se está rindiendo tributo a un canon paralelo y haciendo gala de una erudición alternativa. Los conceptos resaltados caen lejos de la cultura dominante, pero la estructura del texto les da gran importancia y valora un conocimiento para el cual reclama en espacio particular.

Una forma de comprender la relación de la fanfic con sus referentes sería considerar que se perfila en la dirección que Tzvetan Todorov criticara a la literatura «de género» o «de masas», sobre la cual dice en su «Tipología del relato policial» que es mejor recibida en tanto se apega más a un arquetipo, por contraste a la literatura canónica, que es valorada en cuanto se diferencia de él. «La obra maestra habitual no entra en ningún género que no sea el suyo propio; pero la obra maestra de la literatura de masas es, justamente, el libro que mejor se inscribe en su género» (2003: 64). Hay que resaltar, sin embargo, que en ese mismo artículo, igual que en su notable *Introducción a la literatura fantástica*, Todorov acaba por concluir la dificultad de deslindar enteramente los géneros, los cuales siempre están interconectados y redefiniéndose con cada texto que los actualice. «Infortunadamente para la lógica, los géneros no se constituyen en conformidad con las descripciones estructurales: un género nuevo se crea en torno de un elemento que no era obligatorio en el anterior: los dos codifican elementos diferentes» (2003: 68). En el fondo, entonces, los géneros no podrían ser categóricos o mutuamente excluyentes. El apego total a un género o hipotexto se vuelve imposible por la infinidad de tangentes que siempre estarán presentes. Se trataría en cambio de corrientes de semejanza en perpetuo flujo, y el pertenecer a un grupo o a una red de referentes no le negaría su individualidad a los textos, igual que ningún grupo se puede concebir como cerrado herméticamente, sino siempre superpuesto con varios campos limítrofes.

Por otra parte, desde que Gérard Genette profundizara en la noción de la intertextualidad en sus *Palimpsestos*, se hace cada vez más patente que la literatura, sea

canónica o popular, nunca está libre de escribirse y leerse mediante la superposición con otros textos. Autores tan disímiles como Roland Barthes y Harold Bloom incluso concuerdan que absolutamente toda escritura es inevitablemente parte de un tejido intertextual. «Hoy en día sabemos que el texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido... sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura» (Barthes 1987: 69).

Barthes representa el origen de las ideas como insondable, como parte de un juego de conexiones relacionales que a fin de cuentas no son más que posiciones en un universo de texto sin principio ni fin y en constante expansión. Por ende, todo texto sería el reflejo de otro y otro más, y ninguno realmente «original».

Por su parte, Harold Bloom también afirma a su modo que no existe texto que no esté constituido en base a otros: «Poemas, relatos, novelas, obras de teatro, nacen como respuesta a anteriores poemas, relatos, novelas u obras de teatro, y esa respuesta depende de actos de lectura e interpretación llevados a cabo por escritores posteriores, actos que son idénticos con las nuevas obras» (1998: 19).

Una obra literaria, por lo tanto, no es más que una respuesta a otras obras. Nuevamente, no es nunca enteramente independiente o absolutamente creativa. De hecho, Bloom parte de considerar que en la tradición literaria occidental moderna, el mito romántico de la originalidad es el primero que pretende oponerse a una noción de intertextualidad, nombrando al autor como único padre de una obra completamente nueva. Todorov igualmente menciona que existe «una convención tácita según la cual ordenar diversas obras en un género es desvalorizarlas» y como explicación anota: «los románticos y sus retoños actuales se negaron no sólo a obedecer las reglas de los géneros [...], sino también a reconocer la existencia misma de esta noción» (2003: 63). Otro momento de la historia literaria en el que la idea de la originalidad se radicaliza son por supuesto las vanguardias, ligadas en parte a la crítica marxista y feminista a quienes Bloom llama «la escuela del Resentimiento». Este colectivo, en palabras de Bloom, llega a «afirmar que se hallan libres de cualquier angustia provocada por la contaminación: cada uno de ellos es Adán al despertarse. No conciben ningún momento en que no fueran como ahora: autocreados, autoengendrados, su genio solo es suyo» (1998: 17). En contra de esto, nuestro crítico plantea que la búsqueda de la originalidad se genera a fin de cuentas siempre a partir de una lectura de la literatura preexistente. Incluso en su negación, la intertextualidad siempre se hace presente. El autor

que niega a sus precursores se liga a ellos al negarlos y reconoce que han dejado una marca en su texto, aunque esta fuera negativa. «Cualquier gran obra literaria lee de una manera errónea -y creativa-, y por tanto malinterpreta, un texto o textos preexistentes» (1998: 18). Esta sombra proyectada, la marca que deja la tradición incluso en lo que se opone a ella, es lo que Bloom denomina la «angustia de la influencia».

El acto del lector es planteado como pasivo en esta tradición. En el mejor de los casos, para dar una respuesta autorizada, el lector debe elevarse nuevamente a la condición de autor, en la cual, sin embargo, no se perfilaría como partícipe de un diálogo, sino que es idealmente representado como emisor único y original, nuevamente incontrastable. En este proceso se genera la negación y angustia de la influencia, por la cual el arte canónico, y más aun el vanguardista, oculta su carácter dialógico para pretender siempre la forma del monólogo.

Volviendo sobre el contraste con la literatura «de género», notamos entonces que se trata, en el fondo, sólo de dos maneras de leer textos que en realidad están inevitablemente en la misma condición: como actualizaciones individuales, parciales y limítrofes, pero a la vez siempre dependientes de diversos ejes temáticos virtuales o architextos.

La fanfic como discurso asumiría la posición en pro del género. El escritor no intenta hacerse presente como un cuerpo individual y crear un texto autónomo, sino que prefiere ponerse al servicio de un texto preexistente y fundir sus ideas con él. Aun así, en tal situación acabaremos notando los detalles del texto particular de cada fanfic, que genera significado esta vez no en su inevitable conexión, sino en su inevitable individualidad. El autor de fanfic puede apropiarse en gran medida del lenguaje del hipotexto, pero acabará usándolo para expresar ideas siempre un tanto diferentes a las de éste y así, efectivamente, ampliar un architexto siendo consciente del mismo.

Tenemos entonces la forma de un diálogo en constante flujo y siempre abierto. De hecho, la fanfic se perfila como respuesta del *fan* que adquiere un status propio. Es el status general del consumidor que refleja la paradoja que vive todo individuo en la era de la información. Néstor García Canclini señala que la posición del consumidor o televidente no es nunca del todo pasiva, sino que ejerce siempre una interpretación y selección en base a su identidad individual y cultural. Esto se radicaliza en algunos de los casos que habíamos revisado, precisamente con lo que llamábamos al canon alternativo, que produce criterios propios y no se conforma con un consumo masificado y pasivo como el que impondría el canon centralizado. Para un funcionamiento ideal del consumo consciente, una posibilidad

de retroalimentación, como la que representa aquí la fanfic, sería una de las condiciones indispensables.

Por otra parte, la condición del fan demuestra también que este individuo moderno construye su identidad en base a una selección de productos más o menos masificados. En ese sentido, García Canclini propone el consumo como un ritual de construcción de la imagen propia. La fanfic confirma esto al mostrar que, para muchos, el consumo no se detiene en la mera ingestión, sino que implica justamente el incorporar el producto cultural a la propia identidad, y la propia identidad al producto consumido, al reproducirlo y reescribirlo. Las culturas «friki» que nombramos en un inicio, por lo tanto, se perfilarían como una forma de supervivencia para el individuo ante la presión mediática y consumista, una forma de devolverle el sentido a lo que podría ser un proceso mecánico. Esto, por otra parte, volvería a definir la fanfic meramente como una forma de consumo, pero no como una forma independiente de producción en tanto no tiene una entrada autónoma a la industria cultural. Aquí surge el concepto de prosumidor que, a pesar de ser una contracción de consumidor y productor, en verdad no se refiere tanto a un productor que consume como a un consumidor que contribuye, limitadamente, a la producción centralizada ajena.

Resurrección de lo figurativo, la originalidad y la democracia

Al considerar la relación con referentes notamos que gran parte de estos, si no todos, pertenecen a una cultura popular y a medios no originalmente literarios, sino audiovisuales. Semióticamente, la trasposición de la imagen al texto podría reflejarse en la persistencia de lo figurativo que predomina en el estilo de la fanfic, frente a lo temático que normalmente rige la literatura. Es así que se genera una escritura «visual» o «cinematográfica» que se centra en lo que se puede ver.

Joseph Courtes define lo figurativo como «todo lo que puede estar directamente relacionado con uno de los cinco sentidos tradicionales... todo lo que depende de la percepción del mundo exterior» (1991: 238); en otras palabras, se trata de elementos perceptibles, entre los cuales se encuentran, por excelencia, los visibles. La contraparte de esto es lo temático, que «se caracteriza por su aspecto propiamente conceptual» (1991: 238), es decir, lo no perceptible sino inteligible, el razonamiento, las valoraciones, los sentimientos

en abstracto. De estos conceptos, Desiderio Blanco sigue que el cine (y por extensión, la televisión, el video y todos los medios audiovisuales), al reposar sobre un «signo visual» es forzosamente figurativo, pero sólo puede sugerir indirectamente contenidos temáticos. La literatura, en cambio, al estar hecha de lenguaje, puede alternar entre ambas formas, pero tiende a resultar ineficaz para transmitir contenidos figurativos y se centra más bien en lo temático. Blanco concluye: «la famosa sentencia china, según la cual una imagen vale por mil palabras, encuentra aquí su vuelta de guante, pues es igualmente cierto que una palabra vale por mil imágenes cuando se trata de expresar razonamientos complejos» (1999: 16). Sin embargo, e incluso si no podemos asegurar que, en contra del pronóstico, resulte efectivo; creemos que la fan fiction tiende a desafiar estas oposiciones al replicar por escrito la condición figurativa de los medios audiovisuales. Veamos cómo se da esto en los ejemplos de nuestro corpus.

El relato bélico «True Existence» está constituido esencialmente por una serie de secuencias audiovisuales. El narrador también nos hace partícipes de los pensamientos del protagonista Patrick, contenidos enteramente temáticos que reflexionan sobre el valor de la vida. Estas ideas, sin embargo, son intermitentes y bastante parcas e intrascendentes en comparación con la lluvia de imágenes simbólicas que se desarrollan en el plano figurativo, y cuya significación es recogida por la voz narrativa sólo parcialmente. Veamos, como muestra, los primeros párrafos:

Polución, destrucción, muerte, desgracia, dolor, todo lo pensado para describir aquella situación era insuficiente. Los pocos civiles que quedaban allí vivos correteaban entre medio de disparos y explosiones.

No tan vistoso panorama le abarcaba la visión, el aroma pútrido inundaba la atmósfera tornándola insoportable, mientras soldados avanzaban en paso seguro matando todo a su paso.

Hombres a los cuales no podía distinguírsele el rostro avanzaban con armas en las manos, acabando cualquier signo de vida. Cascos oscuros, mascarillas y una insignia que se gravaba en sus brazos, era todo de lo que se sabía de ellos.

Vehículos monstruosos recorrían las calles en ruinas disparando bombas y destruyendo todo.

Resulta significativo el hecho de que a los soldados, por ejemplo, «no podía distinguírsele el rostro». Por metonimia están asociados con la muerte y su falta de rostro representa también una falta de identidad e individualidad, manifestándolos como una

fuerza indistinta e impersonal cuyo centro no se puede identificar ni combatir. Menos aun es posible comprender las motivaciones de estos personajes, configurados finalmente como un reflejo arquetípico de la ansiedad.

Por otra parte, los soldados no son los únicos que carecen de trasfondo. Existe una total ausencia de justificación de la guerra, en la cual además todos los personajes carecen de pasado, motivación o identidad personal. Todo ello cancela la dimensión propiamente narrativa del texto y nos remite igualmente a una lectura centrada sólo en imágenes visuales.

En cuanto a la situación de Patrick, no estaría suficientemente representada por la enteramente temática /posibilidad/ o /amenaza/ de muerte, sino que este estado se manifiesta figurativamente en el «mar de cadáveres que yacían dispersos y expuestos a la vista» que llenan la escena constantemente. Confirma esto notoriamente la escena final en la que, si bien la /destrucción/ parece mayor, el hecho de que el «silencio» y la «nada» primen por sobre la descripción de cadáveres, ahora totalmente ausente, coinciden más bien con una ausencia de /amenaza/, derivada nuevamente del significante figurativo y no temático, aunque también reflejado en la situación completa de la escena.

Considerar el texto como una serie de secuencias audiovisuales nos lleva también a reparar en la forma como la penúltima y última escenas están separadas por una línea horizontal. Del contenido de las imágenes descritas podemos deducir que se trata de un corte abrupto entre una escena y otra, muy propio de un lenguaje audiovisual. En este caso no se recurre a explicaciones temáticas para transmitir la idea de /posterioridad/, sino que la elipsis debe deducirse igualmente de lo figurativo y es reforzado antes por un signo gráfico convencional que por el lenguaje. Este recurso, además, es sumamente frecuente en la fanfic que por todo ello muestra su tendencia hacia el lenguaje audiovisual.

Cuando finalmente es necesario dar una respuesta a la pregunta enteramente temática por la /identidad/ de la mujer, podemos notar que esta no se transmite mediante una declaración temática del narrador sino, necesariamente, mediante el diálogo. La palabra como tal, en ese sentido, tiene más peso en cuanto es expresada audible, figurativamente, expresada, finalmente, como en un medio audiovisual y no en el soporte abstracto del cuerpo de texto mismo.

Algunos movimientos semejantes notamos en la forma de narrar del primer capítulo de «Magic Dreamers». Antes de verbalizar el elemento temático de la /afición/ de la protagonista por los gatos, por ejemplo, esta es ejemplificada por «muchos peluches de distintos colores y tamaños en forma de gatos» en su cama y «un despertador en forma de

gato blanco»; e incluso luego de explicitarla como tal, sigue encarnándose constantemente en signos visuales como que «calzó unas pantuflas en forma de gato blanco», «La mochila era blanca y con el rostro de un gato amarillo bordado en su parte frontal», la blusa que «tenía un gato de caricatura bordado en la parte frontal», «una taza blanca en forma de gato» o que «La caja era blanca y tenía el rostro de un gato de caricatura sonriendo en su parte superior». La proliferación de ejemplos es saturante, pero muestran que hay un intento por expresar con imágenes algo para lo cual no bastan las palabras solas. Esto replica una relación asimétrica, un «discurso parabólico», como el que describe Joseph Courtés como esencial a la semiótica visual y, por ende, al cine: «aquí son datos figurativos distintos los que vienen a ilustrar, por así decirlo, un mismo tema» (1994: 243). El concepto es sustentado sobre variedad de datos visuales, sugiriendo que la mera enunciación de la idea no es suficiente.

Otra aparición de gatos con un interés adicional es la siguiente: «mientras tanto Soma subió al segundo nivel de la casa y caminó hasta una puerta que tenía colgando un rótulo blanco, con la silueta de la cabeza de un gato y con la palabra Yui marcada en medio de este». Todo nos dice que se trata del cuarto de Yui. Todo menos las palabras mismas, pues se ha evitado explicitar el elemento temático de /pertenencia/ y sugerírnoslo, nuevamente, mediante elementos visibles antes que mediante palabras directas.

Semejante efecto se causa en la introducción del personaje Alex, una secuencia sumamente cinematográfica que es atestiguada por un borracho, y en la cual toda idea temática está remitida metódicamente al diálogo, mientras la narración sólo transmite información audiovisual:

Extrañamente el joven parecía que estaba hablando solo y de inmediato empezó a caminar hacia la salida del callejón, y al ver pasar una persona con vestimenta distinta a la suya, dijo:

—Las vestimentas de este mundo son también extrañas. Bueno Wolfy, eso lo puedo solucionar.

El joven siguió caminando mientras el anciano seguía bebiendo sake, pero de pronto el joven dijo las siguientes palabras mientras su cuerpo se envolvía en una fuerte luz:

—¡Commutatus!

En un instante la luz que envolvía el cuerpo del chico se disipó, notándose inmediatamente que ahora vestía unos zapatos tenis, jeans azules y una camiseta blanca que tenía la imagen de un lobo de caricatura de color celeste, en la parte frontal. El anciano que había visto todo ese espectáculo, tiró la botella violentamente al suelo gritando las siguientes palabras:

—¡Maldito veneno!

Podría señalarse al borracho como punto de vista si es que supiéramos algo más de la perspectiva de ese personaje. Sin embargo, tanto el borracho como Alex resultan perfectamente impenetrables en su primera aparición y debemos juzgarlos por sus apariencias y por las palabras que ellos mismos pronuncian (e incluso así, los diálogos implican que se deduzca el subtexto que los motiva). Como lectores podemos comprender con mayor facilidad al borracho pues se trata de una figura común a nuestra realidad, mientras que Alex está ligado a elementos fantásticos para los cuales las reglas no están claramente establecidas.

Las descripciones coloridas son casi generosas y hasta excesivas a lo largo del texto, tanto así que el lenguaje cinematográfico puede ocasionalmente redundar con el lenguaje literario:

los intentos de abrir la caja fueron en vano, ya que por más que trataba no lograba abrirla de ningún modo. Ryo al ver los intentos de su nieta para abrir la caja, le preguntó un poco extrañado:

—¿Qué sucede? ¿No puedes abrirla?

—N...No, esta completamente sellada –decía tratando de abrir la caja a la fuerza.

Por supuesto, la noción de /incapacidad/ ya había sido expresados por el narrador. Sin embargo, este no es válido para el lenguaje audiovisual, donde el siguiente diálogo sí sería necesario para dejar en claro la situación. El éxito del párrafo es debatible. En cambio, el problema que presenta evidencia la forma particular de pensamiento implícita en el estilo de la fanfic como una superposición de dos códigos distintos.

Pasando por otro lado a «El mito de Azathea», aquí es un tanto más difícil deslindar ambos niveles, ya que el aspecto temático de la /premonición/ juega un papel fundamental. La voz del narrador en ningún momento cede su posición ante la palabra

hablada, la cual constantemente se manifiesta mediante el habla indirecta, con lo cual el contenido temático de las palabras esquivas su sonido figurativo. Existen no obstante manifestaciones de una cierta importancia de lo audiovisual en este texto. Aunque el relato es evidentemente un tributo al «Call of Cthulhu» de Howard Philips Lovecraft, guarda diferencias significativas con él. El protagonista de Lovecraft empieza guiado por una tablilla de barro con «escritura de algún tipo». Su conocimiento es ampliado enormemente, sin embargo, por un documento en su propia lengua, y conversaciones con los implicados en el caso. Todas las referencias en Lovecraft, notamos, son en un grado u otro verbales. En «El mito de Azathra», en cambio, las pistas iniciales son reemplazadas por «un objeto pequeño con forma circular y de color negro», un objeto figurativo, visualmente representable, sin conexión temática directa. Es casi como si la plana superficie negra negara toda inscripción legible, creando una inseguridad y enigma a su propio modo.

Igual que el héroe de Lovecraft, el protagonista de la fanfic estará también guiado por visiones oníricas. Éstas son descritas también de manera visual, como imágenes:

El mar se extendía en las alturas infinitamente, reemplazando al cielo, y un enorme monolito negro se alzaba desde el suelo frente a mí. La ciudad estaba desierta, no había nadie alrededor. Aunque con la apariencia de esa ciudad, creo que me alegraba que no hubiera nadie. Las casas eran como esferas blancas, casi como perlas gigantes, y las calles eran de piedra color azul.

Oí un susurro detrás de mí y como obligado por una fuerza superior, aún contra mi voluntad, volteé sobre mí mismo para observar una silueta negra, de apariencia humana, en la lejanía. Sin embargo, al observar un poco mejor, me percaté de sus extremidades eran más largas que las de un humano. Desperté.

En Lovecraft, por su parte, el proceso de representación de los sueños es un tanto más complejo. Empieza por resumir la idea en un concepto, una referencia más que una descripción: «un sueño de ciudades extrañas». Poco después pasamos a asistir a una descripción más detallada de otro sueño, aquí sí con rasgos figurativos: «grandes ciudades ciclópeas de bloques titánicos y monolitos erguidos hacia el cielo, todos goteando viscosidad verde y siniestros de horror latente». Notamos, sin embargo, el posterior enfoque en el texto: «Jeroglíficos habían cubierto las paredes y pilares». Finalmente, el sueño culmina completamente enfocado en el lenguaje, expresado por «una voz que no era una voz» y nos deja con la cita textual de dos nombres «Cthulhu fhtagn». Si bien el

nombre de Azathea también aparece en la fanfic, no es nunca parte central del sueño. Además, Lovecraft agregará luego muchos otros nombres misteriosos como «R'lyeh» o incluso fórmulas completas con traducción incluida: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. [...] En su casa en R'lyeh, Cthulhu muerto espera soñando». Nada parecido podemos encontrar en la fanfic, que de esta manera muestra más bien una tendencia a reemplazar lo temático y verbal por lo figurativo y visual.

Otra escena en particular que en esta fanfic explota lo cinematográfico es el hundimiento de un barco, que es detalladamente descrito desde la perspectiva del protagonista hundido bajo la superficie.

Vemos con todo ello la enorme presencia de lo audiovisual en estos textos escritos. Hasta aquí, podemos incluso señalar esta forma de combinación y el nivel al que se la lleva como algo bastante particular o, incluso, original. Por otra parte, resulta también pertinente analizar el impacto que este cruce podría tener, debemos considerar el valor cultural de imagen y texto en cuanto tales. Régis Debray explica que desde la antigüedad la imagen en occidente se ha subordinado a la palabra, la cual se representa como eje de autoridad. La pintura y luego los medios audiovisuales sólo se han podido abrir paso progresivamente, sin desarticular nunca la jerarquía en que la palabra y el concepto invisible siempre se mantienen a la cabeza, cada vez más reservados para las élites, mientras que medios más nuevos e inmediatos como el cine y la televisión aparecen cada uno más «popular» y de menor jerarquía que el anterior (1994: 231-232). Sin embargo, estos medios también son parte de un proceso de democratización, en tanto reducen la importancia del especialista y posibilitan a cualquiera transmitir contenidos que construyen la visión colectiva de la realidad: «Esa descualificación del profesional es el reverso de una democratización de la imagen industrial» (1994: 234). El control de las imágenes deja de ser exclusivo de las autoridades y queda al alcance de cada vez más individuos. Esto es cada día más cierto con las fotografías por teléfono celular y los videos de *Youtube*. Pero, por ello mismo, la imagen es estigmatizada como menos valiosa que el elitista medio escrito.

Todo ello nos remite a las categorías de lo «alto» y lo «bajo», o el *high-brow* y el *low-brow*, que discute Lidia Santos respecto al pop art. Ella cita como mérito del pop art que «el arte institucionalizado de los años cincuenta se defendía contra la intromisión de nuevos artistas. El pop-art se encargó de destruir esta barrera» (2001: 120). Sin embargo, creemos que el pop art no aporta a trascender la oposición entre

lo «alto» y lo «bajo», sino que depende de ella para sostener su sentido artístico. El discurso claramente se valida a sí mismo desde su lugar de enunciación en lo «alto»: surge como respuesta al discurso crítico, por lo que sus miembros son forzosamente partícipes de la clase ilustrada y sus códigos, aunque se pretendan «híbridos culturales» (2001: 121), están en el fondo monopolizados por la teoría académica a la cual todas las demás están subordinadas. En la medida que entre los discursos secundarios se «incluía no sólo lo kitsch [...], sino también las imágenes comerciales y técnicas de propaganda» (2001: 121), el arte popular y el mecanismo comercial son reducidos a un mismo nivel y vistos desde un valor meramente metonímico, alienados de cualquier contenido propio que puedan tener y convertidos en significantes de una condición social limitada. La brecha social, por lo tanto, es sólo agravada por el pop art, que reafirma la asociación del «art» no a un contenido, sino a una posición social; y la del «pop» a una constante condición de ridículo, al kitsch y a lo vulgar, que no merece ser considerado más que como elemento exótico en un collage superior.

Muy por el contrario, la fanfic no parte de la figura unificada y elevada *a priori* del «artista», sino que se genera sin pretensiones en la figura disminuida del fan, en un estado de comunidad y diálogo, como ya dijimos, en general identificada con subculturas marginales y productos massmediáticos, y no con la literatura canónica. Así, se trata de un proceso inverso en el cual, verdaderamente, parte de lo «bajo» se apropia de un medio «alto» como podría considerarse a la literatura en la cultura logocéntrica. Si recuperamos aquí los conceptos de Debray, vemos que la palabra misma se ha visto democratizada e incluso el símbolo de poder empieza a disgregarse y quedar al alcance de quien la busque. El hecho es que la oposición original entre «alto» y «bajo» no sufre una simple reversión, sino que desaparece por completo. Esto hace que «pop» y «literatura» dejen de ser antónimos. De hecho, hace que el concepto de «pop», en cuanto marca despectiva, desaparezca por completo, y el de «literatura» u «obra», en cuanto esfera artística que unifica el poder, se disuelva en un más humilde «texto», como lo anunciara Roland Barthes, o en todo caso en «ficción», que no marca la superioridad de un medio, sea horizontal, jerárquico o masivo; visual o escrito. «Al Texto no se le debe ningún ‘respeto’ vital... el Texto puede leerse sin garantía del padre» (1987: 78-79) «Del mismo modo, el Texto no se detiene en la (buena) literatura; no puede captarse en una jerarquía ni en base a una simple división de géneros» (1987: 75).

Para concluir nuestro análisis, podemos afirmar que el estado de diálogo abierto en el que se sitúa la intertextualidad de la fanfic converge con la democratización de los códigos que representa su lenguaje. Esto resuelve problemas que siempre han estado presentes en la literatura, no sin plantear a su vez nuevos desafíos. E incluso si sus temas no son nuevos, su modalidad de escritura sí depende de la tecnología comunicacional moderna.

REFERENCIAS

- BARTHES, Roland
1987 *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.
- BLANCO, Desiderio
1999 «Texto fílmico / texto literario». En *Lienzo*. Revista de la Universidad de Lima, pp. 9-66.
- BLOOD_CARMESÍ, aka CHAMPLOO
2007 «True Existence». <<http://www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?t=56178>>. Publicado el 23 de octubre del 2007.
- BLOOM, Harold
1998 *El canon literario*. Madrid: Arco/Libros.
- COURTES, Joseph
1991 *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- DEBRAY, Régis
1994 *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Paidós.
- ESCRITORFUMADO
2009 «El mito de Azathea». <<http://www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?t=111919>>. Publicado el 28 de febrero del 2009.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor
1995 *Consumidores y ciudadanos*. México: Grijalbo.
- GENETTE, Gérard
1989 *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

LOVECRAFT, Howard Philips

2004 *Ciclo Cthulhu*. Madrid: Edaf.

SANTOS, Lidia

2001 *Kitsch tropical: los medios en la literatura y el arte en América Latina*. Madrid: Iberoamericana.

TODOROV, Tzvetan

2003 «Tipología del relato policial». En *El juego de los cautos*. Buenos Aires: La Marca.

VEGA, Daniel

2009 «Magic Dreamers». <<http://www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?t=111241>>. Publicado el 23 de febrero del 2009.