

Las nuevas escrituras juveniles en el contexto de la posmodernidad

Aitana Martos García¹
Alberto E. Martos Garcia²

RESUMEN

Las prácticas de fan fiction, igual que los blogs o los juegos, son síntomas de la nueva cultura participativa y de convergencia (Jenkins). Están vinculadas a las sagas, series, cibercultura y, en general, a las nuevas actitudes de los jóvenes que, en un clima cultural (pos)moderno, "revisitan" y reescriben textos y discursos diversos. En ellos llevan a cabo no sólo operaciones de (re)interpretación sino de apropiación creativa, dando lugar a reescrituras variadas y en distintos lenguajes transmediáticos.

Palabras clave: *fan fiction, sensorium, transmedia*

As novas escritas juvenis no contexto da pós-modernidade

RESUMO

As práticas de *fan fiction*, como blogs ou jogos, são sintomas da nova cultura participativa e de convergência (Jenkins). Eles estão ligados às sagas, séries, cibercultura e, em geral, às novas atitudes dos jovens em um clima cultural pós-moderno, "revisitam" e reescrevem vários textos e discursos. Eles não só realizam operações de (re) interpretação, mas de apropriação criativa, resultando em reescrituras variadas e diferentes linguagens transmediáticas.

Palavras-chave: *fan fiction, sensorium, transmedia*

The new trends of young writers in the posmodern context

ABSTRACT

The practices of fan fiction, like blogs or games, are symptoms of the new participatory culture and of convergencies (Jenkins). They are linked to sagas, series, cyberculture and, in general, to

¹ Doctora en Documentación (Universidad de Extremadura); Documentalista en Archivo Ayuntamiento de Badajoz, Fundación Universidad-Sociedad, Espanha; e-mail: aitmatos@gmail.com.

² Doctor en Educación; Profesor Facultad de Educación, Universidad de Extremadura, Badajoz, Espanha; e-mail: albertomg@unex.es.

young people's new attitude in a post-modern cultural environment, who "revisit" and rewrite various texts and discourses. They not only carry out operations of (re)interpretation, but of creative appropriation, resulting in varied rewritings

Key-Words: fan fiction, sensorium, transmedia

1. EL FAN FICTION Y EL MUNDO DE LOS FANS

Los jóvenes del s.XXI están inmersos en una cultura mediática y digital. Por eso mismo su relación con la cultura letrada es por canales distintos: la cultura académica/escolar, que es asimilada de forma limitada, como una exigencia profesional, y la cibercultura o los medios, por ejemplo, la *industria del entretenimiento*, que va a manejar clásicos o ficciones propias de la literatura de aventuras, ciencia ficción, fantasía, etc. La recepción en estos casos es entonces *activa*, porque van a formar parte de las preferencias y de los gustos compartidos por grupos de jóvenes, que, como los que se podrían adscribir dentro de los *geek, fandom, góticos...*, convierten tales textos – en origen de la cultura letrada, como son muchas mitologías modernas- en parte o nutriente de su propia subcultura y en modas de amplio alcance. Todo eso se ha expandido gracias a internet, a la cultura digital, y no tanto a la cultura audiovisual clásica (películas, radio, periódicos) que apenas dejaba cauces a la participación, a la colaboración o a la creación activa de redes de lectores, que reivindican sus propias aportaciones.

El Fan fiction, en conexión con las sagas y la ficción fantástica en general, es un fenómeno que ha sido estudiado ampliamente por A.E. Martos (2009). Se puede decir que es un movimiento de recreación de los textos de universos de ficción que cobran fama entre los jóvenes y son objeto pues de veneración, esto es, se convierten en *universos compartidos*. Son, pues, textos *a-propiados, revisitados* por los jóvenes, que actualizan sus tramas y discursos conforme a sus propias preferencias.

Los mecanismos de imitación son muy libres, sólo hay que respetar, por un convenio tácito, un mismo punto de partida, lo que se conoce como la *versión canónica* de la saga o historia de origen, luego todo lo demás es susceptible de ser variado y completado, con precuelas, secuelas, variaciones, de todo tipo. Es el mismo mecanismo de los *fakes* y pastiches en las fotos y recreaciones de cuadros.

2. EL CONCEPTO DE SENSORIUM

El nexos entre todas estas manifestaciones es el *sensorium* un concepto que fue destacado por el filósofo alemán Walter Benjamin y que algunos han puesto en valor (Idárraga 2009, Martín Barbero 1999b), igual que nosotros podemos utilizarlo para acercarnos a los *nuevos modos sensoriales* de la *lectura entre los jóvenes*.

Por *sensorium* entendemos la configuración del aparato sensorial que nace de la conjunción entre las habilidades naturales y las manifestaciones históricas. El joven del s.XX y s.XXI ha sido sometido a una dieta “hipercalórica” de imágenes, por tanto, tiene una gran plasticidad cerebral y neuronal en la elaboración de imágenes. En consecuencia es capaz de traducir códigos y de establecer pasarelas entre unas representaciones y otras de forma más eficiente que lo que lo hacía una persona de los s.XVIII o XIX. Por citar un caso emblemático, la moda gótica es una traducción visual poderosa, marcada desde luego por las producciones estéticas, del universo poético y narrativo de los góticos y posrománticos. “, y ha conformado una ambientación, una escenografía, una forma de vestir y maquillarse, etc. La película “El cuervo”, por ejemplo, es una síntesis visual perfecta de todo ello.

Según J. L. Martín Barbero (1999: 89-90), se ha formado un nuevo *sensorium* a partir de la hegemonía de la televisión, de las modas audiovisuales y de las manifestaciones de lo que se conoce como posmodernidad, que es una elaboración sincrética y sinestésica de las formas sensoriales heterogéneas que provenían lo mismo del arte que de la publicidad o la industria, tal como vemos en la cultura pop.

Este nuevo *sensorium audiovisual* está marcado por las experiencias de nomadismo, instantaneidad y flujo, es decir, por una presencia que se ramifica en manifestaciones diversas y efímeras todas. No olvidemos que estamos ante la cultura de la fragmentación, ante la cultura mosaico (Moles), ante la segmentación de audiencia que impone la cultura digital, que hace que se multipliquen los escenarios y las *performances* en un sentido en espiral.

La expresión apropiada de todo esto culmina en el *ciberpunk*. Éste es un movimiento consciente de la *sobrestimulación*, del estado de shock a que puede llegar la *hiperestesia* a que nos lleva la conjunción de la modernidad, la presencia deshumanizada de lo urbana, la opulencia informativa, el caos de la Red, y reutiliza todos estos elementos para crear una especie de barrera o antídoto.

La cognición de la cultura medieval y renacentista estaba marcada por un entorno *logocéntrico*, donde la palabra era la eje de la sabiduría. La tendencia actual imperante en las nuevas modas audiovisuales es hacia la *sinestesia*, de modo que participen todos los sentidos, el gusto, el tacto, el oído, la vista y el olfato, a través de múltiples simulaciones y tecnologías, de las cuales la imagen de alta definición, el cine en 3-D o el sensurround, ya se han hecho comunes entre los espectadores. Esta sinestesia en principio provocaría un *shock* puesto que consumiría "energías excesivas", es decir, supondría una *sobrecarga cognitiva*. La reacción ante este reto perceptivo es la *automatización de tareas*, que es lo que vemos en los videojuegos.

Otra "defensa" es la *percepción simplificada* de estas imágenes, lo que MacLuhan llama por ejemplo la captación de "figuras sin su fondo", esto es, imágenes descontextualizadas, puros iconos en los cuales el "fondo", esto es, el "background", todas sus valencias culturales, queda olvidado, oculto o subliminal. La figura tan de moda del *vampiro* es un ejemplo de estos iconos desgastados, banalizados, figuras sin relieve, caricaturas construidas ad hoc según las exigencias del guión. Otro ejemplo son los monstruos, los psicópatas, los bestiaros, propios del cine de serie B, que causan furor entre los jóvenes, no en vano se llama *cine teen* a estas películas comerciales de terror y suspense, de continuos sobresaltos, que sólo han retenido de Poe y de los clásicos del terror el aparataje de sensaciones de "choque".

En todo caso, un *sistema sinestésico* como el que constituyen ya muchas películas, videojuegos o ficciones organizadas en distintos lenguajes, exige respuestas acompasadas según distintos niveles: tenemos una *sensación física*, una *reacción motora* y finalmente un *significado psíquico*. Toda esta gama de sensaciones es la que experimenta un *fan* cuando se apropia de su saga favorita: una corriente de admiración que lleva al entusiasmo y a todas sus manifestaciones externas (por ejemplo, las fiestas de disfraces o *cosplay*) y, finalmente, una apropiación del sentido que le conduce a crear y compartir con otros una identidad o afinidad a través de ese universo de ficción común.

Entonces la subcultura asumida, sea gótica o en cualquiera de las otras modas, se vivencia como una *prótesis*, una extensión de nuestros sentidos, que lleva al encuentro irremediable de ciertos conflictos, tal como ocurre en el ciberpunk. El gusto fetichista por la máquina y toda la iconología informática y virtual (v.gr. *Mátrix*), es decir, la *tecnologización de lo orgánico*, lleva también a su reverso, la *organicidad de lo tecnológico*. La moda gótica, pero antes el posromanticismo, puso de moda este conflicto, con la figura de

Frankenstein, el muerto viviente, el autómatas, el alma atormentada precisamente por no poder casar estos dos polos.

3. FAN FICTION Y LAS NUEVAS ESCRITURAS JUVENILES

El estudio del fan fiction, que nosotros preferimos denominar, “ficción-manía” fue el objeto de mi Tesis Doctoral, *Las Sagas Fantásticas Modernas y la Ficción-Manía: Lenguajes Literarios, Plásticos, Multimediales y sus Repercusiones Didácticas* (2008).

Lo cierto es que esta práctica -tan contradictoria en su misma raíz- de la ficción-manía choca bastante con las preconcepciones de profesores, editores o escritores, pues es fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos. Por ejemplo, en las Sagas los metatextos funcionan de una manera singular, a modo de libros de acompañamiento, como de *introducciones, sinopsis, guías*, y forma parte de la necesidad que tiene el lector de orientarse en el material tan extenso de una saga.

El problema de los “hipotextos” es, en efecto, el de su visibilidad, pues depende de muchos factores, así el receptor infantil puede no conocer el hipotexto mitológico o folklórico que articula una historia como *Shreck*, o conocer la fuente sólo a través de versiones cinematográficas como las de Disney. El resultado puede ser que ignore la estructura paródica que pueda tener un texto, en relación precisamente a su hipotexto: leer *Caperucita en Manhattan* o innovar sobre el cuento requiere, claro, conocer la “versión canónica”. La relación del texto con otros textos, con el soporte material o con su entorno no acaba en estas categorías teóricas. Recientemente, se han sugerido otros elementos no menos distintos, como los que se denominan como “peritexto” o “epitexto”, es decir, lo que rodea a un texto, lo que está en torno a un texto. Así, en las sagas los *displays*, carátulas de películas, campañas de promoción, iconos de todas clases... son elementos mediadores que ayudan a fijar el significado de la serie. De hecho, las imágenes de la película “El Señor de los Anillos” han tenido tal impacto que han fijado la forma en que los lectores perciben a Gandalf, Aragorn, Frodo...

En cierto modo, al *fanfiction* se le puede considerar un nuevo género, aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los ámbitos académicos y culturales establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policiaco, hoy son plenamente admitidos.

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

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

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

En cuanto a relatos *fanfiction* de calidad, son tantos y de temas tan variados que exponer uno solo aquí sería una elección, además de ardua, injusta para todos los demás. Los parámetros de calidad del género del *fanfiction* son más abiertos que los de la literatura convencional, ya que no tienen que superponerse a un concepto de comercialización. En este caso estamos hablando de la literatura por amor a la literatura, y por amor a la obra a la que se rinde homenaje.

Por tanto, priman criterios estéticos y sensoriales (que se sepa “enganchar” al público), además de una adecuación al universo ficticio y/o a los personajes que se pretende reflejar. Los propios fans hablan del *fanfiction*,

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

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

Que la cultura impresa ocupa una parte pequeña de esta “dieta” no es el problema, no es un problema de cantidad o número de libros que leen; el problema es que el estudiante domine todos estos nuevos alfabetismos para ser un lector competente e informado, que forme criterio propio de adónde navegar y por qué. La escuela no puede anclarse en el pasado, tiene que ayudarles a formar estos mapas mentales, a ayudarle con estos itinerarios que ya no son sólo de un libro a otro libro, sino de un lenguaje a otro, o de un soporte a otro. Por ejemplo, el educador puede ayudar a visibilizar estas prácticas, porque, como dicen Barton y Hamilton, en la cultura escrita actual hay *prácticas más dominantes, visibles e influyentes que otras*, pero sólo por cuestiones de poder y economía. Lo bueno del fanfiction es el entusiasmo, la entrega desinteresada, la socialización horizontal, y todo ello son factores positivos y de resistencia frente a una cultura bastante deshumanizada.

En todo caso, de este fenómeno se hacen interpretaciones muy sesgadas. Una de ellas es la de identificar al aficionado al fan fiction con un perfil de joven “friki”, con todas las connotaciones negativas de la adolescencia, inestabilidad, confusión, sentimentalismo, inmadurez... Se generaliza, asimismo, dando el predominio del mundo de la escritura en fan fiction al sexo femenino y a una edad juvenil, por lo que el perfil tipo (aunque no exclusivo), podría corresponder a una chica adolescente, soñadora... Sin embargo, los

únicos datos ciertos que sabemos nos los dan los portales dedicados a éstos, como *fanfiction.net*, con sus números de visitas y otros datos, y los hábitos parecen coincidir con los de los jóvenes internautas.

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

También hay diferencias según los subgéneros del fan fiction, que son muy distintos, al igual que ocurre con la literatura convencional. Ciertas obras ficticias que sirven de fuente de inspiración (denominadas *fandoms* por los aficionados a este arte), atraen a más *chicas* o más *chicos* dependiendo de su materia. Así, por ejemplo, en los *fanfics* basados en videojuegos hay una proporción mayor de chicos escritores que, por ejemplo, en los *fanfics* basados en novelas, series de TV... La temática del *fanfic* en sí también influye. Los *chicos* se inclinan por escribir *fanfics* de acción, y las chicas suelen tratar géneros como el romántico o el dramático, aunque no siempre. El sesgo de edad se manifiesta más ya en la complejidad del relato que en el tema en sí, ya que hay subgéneros, como el romántico, que son preferidos por todas las edades.

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

Lo único cierto, por tanto, es que los autores de fan fiction se comportan de forma altruista, exponen sus creaciones sin ninguna limitación, se dejan aconsejar por sus “iguales” y conforman redes que se ayudan entre sí; se mueven, pues, por factores emocionales o profesionales, más que por afán de conocimiento, status profesional o deseo de ganar dinero. Ni siquiera la palabra literatura y sus terminologías profesionales aparecen con frecuencia, los que escriben *fanfics* no se preocupan del academicismo literario, pese a que

su conducta se parece mucho, a veces, a la del escritor novel y ya hemos visto que, en algunas ocasiones, se ha producido el salto del fanfic al libro impreso.

En resumidas cuentas, no hay un perfil único, y prueba de ello son los últimos enfoques, bastante curiosos, con que se ha abordado el fenómeno a fin de trazar un perfil psicológico de estas personas. Los psicólogos infantiles ya detectaron, entre las fantasías infantiles, aquellos niños que, además del amigo invisible y otros juegos, llegaban a imaginar mundos completos, con su geografía, personajes, nombres... y los pintaban y escribían durante años. A estas fantasías persistentes las llamó “paracosmos” (García Rivera:2010) y como ha hecho la profesora G García Rivera, es fácil cotejar los rasgos de estos niños con los de grandes talentos literarios, como Tolkien y otros mundos, para ver que los mecanismos son bastante parecidos. Lo que nos interesa es que tanto estos niños como los adultos se comunican compartiendo un mundo completo de ficción, que es un universo alternativo al nuestro, levantado por la magia fabuladora de la imaginación.

Luego, los terapeutas han hablado de técnicas como las del soñar despierto, que vienen a coincidir con este perfil que supone del fan que todo el día está jugando el papel de su héroe o saga favorito. E incluso, en la literatura médica, se habla de *hiperlexia* y de *hipergrafía* como perturbaciones de la lectura y la escritura, como ese lector compulsivo que imaginamos en la figura de D. Quijote, o ese escribiente también compulsivo, que se pone durante horas en su blog o en su fanfic. Se ha conjeturado desde la neurología, pues, que el escritor de *fan fiction* sería como ese tipo de escritor creativo abierto, impulsivo, ansioso, con una alta afectividad, emocionalmente inestable, poco socializado, inconformista, con trastornos de bipolaridad incluso. Suelen proceder de entornos que no valoran las capacidades artísticas, y eso da más invisibilidad precisamente a esta práctica, e incluso se relacionan con perfiles de orfandad y/o de madres con las que no se relacionan emotivamente, y, en cambio, muestran desempeños altos en la escuela, con indicadores de pensamiento divergente o creatividad.

Ciertamente, estos perfiles individuales no valen del todo, porque las prácticas de lectura y escritura hay que entenderlas en contexto, es decir, es fundamental el componente social, de modo que es fundamental el estímulo que ellos puedan tener en los diferentes escenarios sociales en que se desenvuelvan. Hoy, por ejemplo, la llamada cultura *friki* es un exponente de que comportamiento antes juzgados anómalos, se pueden exhibir sin la reprobación social. Un joven puede hablar de sus aficiones o gustos dejando al

lado ciertos prejuicios y estereotipos sociales. De hecho, el *fan fiction* permanece marginal no sólo porque apenas haya estudios o consideración académica del fenómeno, sino porque ni siquiera se valora como parte de una cultura digna de ser fomentada.

Por eso el *fan fiction* aparece como un fenómeno importado y subcultural, asociado sólo a productos de aparente bajo nivel cultural, como las series, telenovelas, etc. La realidad es que la práctica del fan fiction está en la propia historia literaria y en la tradición más antigua: no sólo se cita el caso de Avellaneda respecto al Quijote, se dice también que la propia Eneida es una reescritura y una continuación intencionada de los “éxitos” de Homero.

Cabe reivindicar el valor educativo de este fenómeno en la citada Tesis Doctoral, y he propuesto incluso su denominación que creo más correcta, “Ficción-manía”, pues no se olvide que “fan” no es una palabra inglesa sino castellana de raíz latina, “Fan” viene de “fanaticus” (el que cuidaba un lugar sagrado), y tiene un origen religioso (de “fanum”, templo, de donde viene “profano”), a fin de resaltar dos hechos: que no es una palabra de origen inglesa sino latina y que tiene un origen ancestral religioso, y, por tanto, no es una simple moda que pueda “achacarse” a adolescentes entusiasmadas con un cantante, y ni siquiera a sus primeros cultivadores, en concreto, los seguidores de la saga “Star Trek”.

Por tanto, el estudio de la ficción-manía no debe reducirse a un estudio sociológico de comportamientos "extravagantes" sino que en realidad se refiere a las nuevas prácticas de lectura, tanto en continentes como en contenidos. De eso no podemos extendernos ahora, pero no puede perderse de vista que la ficción-manía está ligada a un género igualmente nuevo –y viejo a la vez, si buceamos en la épica- que son las sagas.

Tampoco podemos perder de vista su nuevo modo de practicar lo que se ha llamado la “interartisticidad”, porque el autor de fanfics está vinculado a prácticas como el *cosplay*, el fan art, las fan movies, los audio-podcast, es decir, está familiarizado con los entornos multimedia que favorecen la interactividad y la expresión no lineal. En suma, son nuevos lectores y escritores que se adentran en los nuevos alfabetismos, sin que ello suponga renunciar a la herencia de la cultura escrita clásica, al contrario, vemos continuos “guiños” y reflujos entre una obra (por ejemplo, “El viaje de Chihiro”, un anime de 2001) y sus referentes clásicos, mitológicos y literarios. De modo que entender todo este mundo no implica, como a veces se cree

superficialmente, devaluar la cultura sino situarla en los nuevos e inevitables escenarios del s.XXI.

Conocer estos textos y sus creadores tal vez no nos sirva del todo para explicar del todo el talento de los escritores del pasado, pero sin duda sí nos ayudará a descubrir cómo fomentar los talentos de los escritores del futuro, que son los que vivirán en los nuevos escenarios culturales y los que de verdad pueden resistirse, desde su propia creatividad, ironía u otras forma de tratamiento, a todo lo que el mercado trata de imponer. La escuela tiene que entender que el blog, el fanfic o el videojuego son síntomas de esta nueva cultura de la participación (Jenkins), y que puede y debe utilizarlos en provecho de la promoción de las personas y de su libertad.

4. EL JOVEN COMO PROSUMIDOR Y ESCRILECTOR

El movimiento hacia la lectura y la escritura “libres”, gracias a las nuevas herramientas “colaborativas” del web 2.0, está creando una gran controversia, pero lo cierto es que los internautas no sólo se descargan libros, discos o películas, sino que se están lanzando incluso a difundir sus propias ideas en formatos variados de comunicación de igual a igual (aficionado a una temática), es decir, escritura de cuentos y novelas así como narración en audio de historias o creación de ilustraciones personalizadas; internautas que, en todo caso, valoran la interactividad, el hecho de poder participar de algún modo en aquello que recibe, en línea con lo que le promete, por ejemplo, la televisión digital.

Todo ello, además del impacto sobre temas como el consumo o temas legales, revela una convergencia entre Humanismo y Cibercultura. Por ejemplo, la Censura o la Exclusión parecen elementos contradictorios con la propia existencia de la aquella, donde en principio todos pueden interactuar hablando de cualquier cosa. Igualmente, con ocasión de catástrofes, la Red y sus nuevas herramientas han demostrado ser medios eficaces e instantáneos de comunicación y movilización de personas.

Lo cierto es que, contra todo pronóstico, se ha producido un acercamiento entre comunicación e informática, entre creación y digitalización. El hipertexto, al liberar al mensaje de la de la linealidad, al posibilitar diferentes formas de navegar por el web, ha acentuado el carácter inestable y elástico del texto electrónico, de forma que ha entrenado al usuario en tareas propias de edición: el texto, además de ser leído, puede ser

continuado, corregido, modificado, en suma: re-escrito y re-leído (así como redibujado, nuevamente guionizado o versionado en múltiples formatos) .

Por eso Claudia Rodríguez (2005) habla acertadamente de los “escrilectores”, que es el equivalente al concepto acuñado de "prosumidor", cuya nueva actitud se detecta porque en la cibercultura el lugar de la obra se dispersa, de modo que ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un "escrilector", alguien que despliega una inteligencia colectiva y produce sus propios textos interacción o como resultado de lo que ha leído, es decir, que pone en marcha una recepción activa de los textos.

El esquema tradicional de la relación escritor-lector se está reconfigurando, de la idea del autor como genio propia del romanticismo, que "achicaba" al receptor, pasamos a un lector cada vez más consciente de su importancia y de su capacidad de elegir y participar de algún modo en el proceso de creación y de edición, tal como ya ocurriera con el público de Conan Doyle a propósito de las aventuras de Sherlock Holmes.

5. FAN FICTION Y EDUCACIÓN. LA DIVERSIDAD DE PRÁCTICAS LECTORAS

La ficción manía aparece como un fenómeno que se sitúa al margen del canon escolar y académico de lectura y que, sin embargo, denota la importancia de conectar el intertexto lector con todos los otros códigos intermediales (literatura, cine, música, cómic, videojuegos... (Romea Castro, 2007). M. Teresa Caro (2003) preconiza que los alumnos se apropien de los clásicos para hacer sus propias versiones, de modo que puedan servirse de estos a modo de hipotextos.

La realidad de la ficción-manía pone el énfasis también en la escritura colaborativa, a partir por ejemplo de la figura del *beta reader*, que es otro lector experto que contribuye a mejorar el texto. Este fenómeno revela algo de interés didáctico:

a) que es una práctica orientada a la pasión por leer y (re)escribir determinados textos;

b) que es una práctica colectiva, donde unos se apoyan en otros y se dan consejos (hay una figura que ejerce de consejero, el *beta reader*, asesorando a los que mandan sus fanfics;

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

De este modo, la creación de *fanfics* en las aulas de secundaria ha sido ha sido posible para crear comunidades de lectores, organizar talleres de escritura, convenciones y otros procesos de intervención didáctica. No solo para la educación literaria, también es de sumo interés para la introducción de las TIC en el aula dadas sus conexiones con la lectura y la escritura digital. La escritura amateur se ha desarrollado a través de diversos talleres de escritura, que tratan de aunar la tradición clásica de la retórica con el uso de las nuevas tecnologías o los nuevos contenidos, por ejemplo, a través de los microrrelatos, los haikus y toda una serie de formas de expresión breve y a menudo colaborativa-interactiva, que sin duda tiene mucho que ver con los medios de la Web 2.0. De este modo, escritura clásica y escritura electrónica se enmadesan en numerosas adaptaciones y proyectos didácticos. Lo positivo de la ficción-manía es el entusiasmo, la entrega desinteresada, la socialización horizontal, la resistencia frente a una cultura bastante deshumanizada.

El problema subyacente es saber conciliar la diversidad de prácticas lectoras, como bien explica J. Barbero (1992:19-22):

Leer hoy es un montón de prácticas diferentes. Primero, prácticas históricas que no han desaparecido y que se superponen a las más modernas. La lectura se encuentra fragmentada. Primero: Cada institución no tiene que ver con las otras; la escuela no tiene nada que ver con la biblioteca, la biblioteca no tiene nada que ver con la escuela, los intelectuales no tienen nada que ver con la lectura de la gente, la gente no tiene nada que ver con los intelectuales; la relación de los diversos sectores que tienen que ver con la lectura es nula. Segundo: Ni la oralidad, ni la cultura oral, ni la cultura de la imagen aparecen como claves del mundo de lectura. Tercero: todo lo que se habla de leer como parte de un ejercicio de participación ciudadana queda completamente anulado y no se ve ni en la escuela ni en las bibliotecas; la noción de lectura es una noción instrumental que está muy ligada a la función o bien escolar, o bien después, la función laboral.

La forma de apropiación de los jóvenes actuales es distinta a la recepción académica o cultural que veía en la lectura un signo de status o promoción social (*high culture*); los cultivadores del *fan fiction* buscan compartir una identidad de grupo, comparten una ficción, un grupo musical, una moda, una

película... distinguir lo *tangible* y lo *intangibile*, los contenidos y los continentes de lectura, lo individual y lo social, lo analógico y lo digital, sin perder ni el eclecticismo necesario ni el equilibrio entre las partes. Equilibrio que lleve a trabajar los aspectos materiales y corporales que rodean a una performance, lo mismo que los aspectos cognitivos más abstractos; del mismo modo, el *lugar*, el *momento*, los *participantes*, los *artefactos*, todo forma una *unidad de acción*.

Asistimos a un modelo de *atomización* de estas prácticas, de los lugares y agentes culturales que intervienen en la alfabetización, de los propios ambientes, pues no pocas veces los ambientes o escenarios informales son los más que más movilizan la participación. La *diseminación de estas prácticas* y el “*nomadismo*” de las mismas es un rasgo de la cultura actual, igual que lo es la fragmentación de las audiencias y la creación de expresiones (escritura privada) de toda índole al margen de los circuitos “bendecidos”, en especial, gracias a Internet. Los *Nuevos Estudios de Literacidad* ratifican este principio pero con un matiz, no sólo de arriba abajo, por ejemplo, de la escuela a la sociedad, sino también en sentido inverso, de la sociedad hacia las instituciones alfabetizadoras. En efecto, las *prácticas espontáneas de lectura y escritura* funcionan como *manchas de aceite*, sobrepasan los espacios acotados, y no dependen sólo de limitaciones sociales y económicas, al contrario, se manifiestan en públicos cada vez más amplios. Los *grafiti*, la *ficción-manía*, la *escritura corporal* (en forma de tatuajes) o la literatura de carpetas de los adolescentes no son anécdotas, sino síntomas de nuevas prácticas culturales. Los estudios sobre la web 2.0 lo dicen claramente: hay una *fractura clara entre el cambio tecnológico y social*, mucho más rápido, y el *cambio institucional y educativo*, siempre más lento y resistente a las innovaciones. Así, los que en la Red practican el *fan fiction*, los *juegos o los blogs*, y que desarrollan prácticas relacionadas con la lectura y la escritura, no tienen relevancia para el mundo educativo o académico y sus textos no forman parte de canon alguno, aunque sea un fenómeno emergente y de clara trascendencia social.

Así que *como prácticas espontáneas*, al margen de lo comercial y/o de lo institucional, *deslocalizadas* a menudo, se *convierten en prácticas invisibles y marginales*. Sólo hay que observar otros *enclaves alternativos*, como los kioscos, los puestos de mercados, librerías de segunda mano, los cyber, las salas de espera y otros muchos espacios ciudadanos, para constatar que se aprovechan muchos escenarios para leer algo que se lleva en el bolsillo, para anotar o incluso para interaccionar (*flash-mob*). O sea, para poner en marcha la

pasión por leer y/o escribir. Por eso decimos que la cultura escrita del s.XXI es *ubicua*, polilocal, y, en sentido más exacto, *rizomática*, esto es, germina en muchos lugares a través de estructuras más o menos similares y conectadas

REFERENCIAS

BRINGUÉ, X. y SÁDABA, Ch. *La generación interactiva en España*. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica, 2008.

CARO VALVERDE, M^a T. La creación de textos de intención literaria, en García Gutiérrez, E. (coord.), *La Educación Lingüística y Literaria en Secundaria*. Murcia: Consejería de Educación y Cultura, 2006.

IDARRAGA FRANCO, H. F. Sensorium e internet; una aproximación al fenómeno tecnológico desde la obra de Walter Benjamin, *Tesis Doctoral*, Universidad Javeriana Pontificia, 2009.

JENKINS, H. *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2006.

MARTIN BARBERO, J.L. La telenovela en Colombia: televisión, melodrama y vida cotidiana. *Diálogos de la Comunicación*, N°17. Lima, 1987.

MARTÍN-BARBERO, J. Nuevos modos de leer, Seminario Mito o realidad del libro, V Feria Internacional del Libro. Bogotá: Magazín Dominical No. 474, El Espectador, Mayo de 1992, pp. 19 – 22.

MARTÍN-BARBERO, J. Los descentramientos del arte y la comunicación. Ossa, Carlos (comp.): *La Pantalla Delirante*. Universidad Arcis: Lom Ediciones, 1999a.

MARTÍN-BARBERO, J. Recepción de medios y consumo cultural: travesías. En Guillermo Sunkel (coord.): *El Consumo Cultural en América Latina*. Colombia: Convenio Andrés Bello, 1999b.

MARTOS GARCÍA, A.E. *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura, 2009.

RODRÍGUEZ REYES, C. (2005). Hipertexto y literatura en Red. El relato digital, los escritores y la Cibercultura. *Textos, Revista de la Cibersociedad*, 7.

ROMEA CASTRO, C. (2007). La formación lectora del hipertexto literario y audiovisual. Cerrillo Torremocha, P., et alii (coords), *Literatura infantil: nuevas lecturas, nuevos lectores* (pp.307-318). Cuenca: Universidad de Castilla la Mancha

SUNKEL, Guillermo. Una mirada otra. La cultura desde el consumo. *En libro: Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder*. Daniel Mato (compilador). Caracas: Clacso, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2002.