



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y
LITERATURA**

TÍTULO:

**El «*fanfiction*» inspirado en videojuegos»: teoría y
literaturidad**

AUTOR:

Rengel Bustamante, David Alonso

**Trabajo de Titulación
previo a la Obtención del Título de:
Licenciado en Comunicación
Social Mención Literatura**

TUTORA:

Nolli Guerrero, Raquel

**Guayaquil, Ecuador
2015**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y
LITERATURA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **David Alonso Rengel Bustamante**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Licenciado en Comunicación Social mención Literatura**.

TUTORA

Raquel Nolli Guerrero

DIRECTOR DE LA CARRERA

Efraín Luna Mejía

Guayaquil, a los veinte días del mes de febrero del año 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LITERATURA

CERTIFICACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, David Alonso Rengel Bustamante

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación *El «fanfiction inspirado en videojuegos»: teoría y literaturidad*, previo a la obtención del Título de Licenciado en Comunicación Social mención Literatura, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los veinte días del mes de febrero del año 2015

EL AUTOR

David Alonso Rengel Bustamante



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y
LITERATURA**

CERTIFICACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo, David Alonso Rengel Bustamante

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: *El «fanfiction inspirado en videojuegos»: teoría y literaturidad*, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los veinte días del mes de febrero del año 2015

EL AUTOR:

David Alonso Rengel Bustamante



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS, Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LITERATURA

CALIFICACIÓN

**Raquel Nollí Guerrero
TUTORA**

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

CUESTIONES PREVIAS A UNA COMPRENSIÓN DEL «FANFICTION»

INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS	4
UNA PERSPECTIVA INTEGRADORA DE LA OBRA LITERARIA.....	4
<i>García-Berrio y el abordaje de la obra literaria como estructura con especificidad estética, construcción de sentido y construcción pragmática</i>	4
<i>La perspectiva de García-Berrio y la teoría del «fanfiction» en general y del «fanfiction inspirado en videojuegos»</i>	6
METALENGUAJE BÁSICO E HISTORIA DEL «FANFICTION»	7
<i>Aclarando el metalenguaje</i>	8
<i>Historia del «fanfiction»: desde sus formas originarias hasta el surgimiento del «fanfiction inspirado en videojuegos»</i>	9
Origen del «fanfiction»	9
Popularización, consolidación y evolución del «fanfiction»	10
UNA COMUNIDAD CRÍTICA ALEJADA DE LO ACADÉMICO	12
ESCRITURA COLABORATIVA.....	14
HERMETISMO DISCURSIVO DEL «FANFICTION»	15
CONCEPTOS CLAVES PARA LA COMPRENSIÓN DEL «FANFICTION»	15
<i>Un concepto cohesionador: el «fantext»</i>	15
<i>Dinámica del «fanfiction»: «fandom», «canon» y «fanon»</i>	16

CAPÍTULO II

EL «FANFICTION INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS» DESDE UNA

PERSPECTIVA APLICABLE A LA TEORÍA DE LA LITERATURA.....

LA «TRANSFICCIONALIDAD», UN NUEVO CONCEPTO	19
LA «TRANSMEDIALIDAD» DEL «FANFICTION INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS».....	21
LA «SERIALIDAD», CLAVE EN EL PASO DE LA NOCIÓN DE «UNIVERSO NARRATIVO TRANSMEDIA» A LA IDEA DEL «MULTIVERSO NARRATIVO»	23
UN DIAGRAMA PARA ILUSTRAR LA COMPLEJIDAD DE LO TRANSMEDIA EN RELACIÓN A LOS «FANTEXTS» QUE CONTIENEN «CROSSOVERS».....	30

CAPÍTULO III

TEORÍA PROPUESTA PARA BUSCAR LA «LITERATURIDAD» EN EL

«FANFICTION INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS»

LA ESPECIFICIDAD DE LA LITERATURA: «LITERARIEDAD» Y «POETICIDAD»	32
<i>Literariedad</i>	33
<i>Poeticidad</i>	35
ASIMILACIÓN DE LA PROPUESTA DE JONATHAN CULLER SOBRE LOS RASGOS DE LA «LITERATURIDAD» DENTRO DE LAS CONCEPCIONES LITERARIAS DE GARCÍA-BERRIO	36

CAPÍTULO IV

EL «FANFICTION INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS» Y SU

«LITERATURIDAD»	42
MÉTODO DE ANÁLISIS	42
ANÁLISIS DE CASOS DE «FANFICS INSPIRADOS EN VIDEOJUEGOS», QUE PRESENTAN «LITERATURIDAD»	42
<i>“Sísifo y el oscuro paso de los años”</i>	42
Primariedad del lenguaje	43
Lenguaje figurativo.....	43
Descripciones detalladas	43
Integración de los elementos	43
Sincronización de las dos líneas temporales	43
Correspondencia entre el tipo de acontecimientos y las formas de narrar	44
Esteticidad	45
Intertextualidad.....	46
<i>“La historia de Nekharis”</i>	46
Primariedad del lenguaje – Integración de los elementos – Esteticidad	46
Una narrativa gótica de estilo definido	46
<i>“Emboscada”</i>	49
Primariedad del lenguaje	50
Uso del lenguaje para caracterizar al protagonista.....	50
Narración cruda e impactante de las escenas de combate	51
Descripciones vívidas de personajes	51
Integración de los elementos	52
Los flashbacks como formas de presentación de personajes o paréntesis de comentario o breve introducción de un hecho importante	52
Integración de los elementos – Esteticidad.....	52
<i>“Jaque Mate”</i>	53
Primariedad del lenguaje - Integración de elementos - Esteticidad....	53
Lenguaje poético-alegórico	53
Caracterización de los personajes	54
Narración alegórica.....	55
Integración de los elementos	55
Dilatación y contracción del tiempo narrativo.....	55
Construcción de los personajes	55
<i>“Después de fusión”</i>	56
Primariedad del lenguaje	56
Frasas usualmente cortas, y siempre de ritmos pausados en virtud de la puntuación.....	56
Reiteraciones	57
Abundancia de interrogaciones para mostrar la duda y reflexión de los personajes.....	57
Algunas líneas con lenguaje poético.....	57
Integración de elementos - Esteticidad	57
El soliloquio de Ridley.....	57
Integración de dos relatos en un solo texto	58

“El antihéroe con final feliz”	58
Primariedad del lenguaje	59
Un toque de lenguaje poético	59
Las descripciones del protagonista.....	59
Primariedad del lenguaje – Integración de los elementos.....	60
Un lenguaje sencillo para relatar la vida interna de un hombre aparentemente sencillo.....	60
Integración de los elementos	60
Un personaje plenamente humano	60
Esteticidad	61
Una estética de lo cotidiano	61
 CONCLUSIONES	 62
 LISTA DE REFERENCIAS	 63
 LINKOGRAFÍA DE FANFICS ANALIZADOS	 66
 ANEXOS.....	 67
ANEXO I: LINKS PARA PROFUNDIZAR EN LOS UNIVERSOS FICCIONALES FUENTES DE LOS «FANFICS» ANALIZADOS EN EL CAPÍTULO IV	67
ANEXO II: CLASIFICACIONES DEL «FANFICTION»	68
1) <i>Enfoque o ajuste</i>	68
a) Crossover	68
b) Original Flavor	69
c) Alternative Universe (AU)	70
d) What if	70
e) Side-Story	70
f) Parodia	70
2) <i>Por tono o tema</i>	71
a) Clasificaciones tomadas de la Literatura	71
b) WAAF (Sensación Cálida y Difusa)	71
c) Dark.....	71
d) Lime.....	71
e) Lemon.....	71
3) <i>Por formato</i>	72
a) Formas literarias.....	72
b) Prosa/Guión.....	72
c) Song-Fic.....	72
d) Vid-Fic	72
ANEXO III: CAPTURAS DE PANTALLA QUE DEMUESTRAN LA COMUNICACIÓN PERSONAL SOSTENIDA CON HENRY JENKINS EL 22 DE ENERO DEL 2015	73
ANEXO IV: CAPTURAS DE PANTALLA QUE DEMUESTRAN LA COMUNICACIÓN PERSONAL SOSTENIDA CON CARLOS SCOLARI EL 23 DE ENERO DEL 2015.....	75

RESUMEN

El siguiente ensayo pretende demostrar que, en el «*fanfiction* inspirado en videojuegos», existen algunas obras que contienen literaridad, y que por tanto pueden ser consideradas textos literarios. El enfoque teórico adoptado para esto es, en primer término, la concepción de García-Berrio (1989) de la obra literaria, como estructura con especificidad estética, construcción de sentido, y construcción pragmática. En el marco de este enfoque, se introducen los criterios de diversos académicos, a fin de entender al «*fanfiction*» en la medida en que sea útil o necesario para comprender al «*fanfiction* inspirado en videojuegos», desde un abordaje que aspira a ser útil para los Estudios Literarios. Habiéndose realizado tal aproximación teórica, se introduce la propuesta de Jonathan Culler (2004) sobre los rasgos de la literaridad, aunque asimilándola a la concepción que García-Berrio tiene de lo literario. Finalmente, se aplica la referida propuesta de Culler, a fin de ver cómo la literaridad se hace presente en seis textos pertenecientes al «*fanfiction* inspirado en videojuegos».

Palabras Claves: literaridad, *fanfiction* inspirado en videojuegos, literatura, fanfics, obra literaria, texto literario

ABSTRACT

The following essay intends to show that, in the «fan fiction inspired by video games», there are some works which contain literariness, and therefore can be considered literary texts. The theoretical approach adopted for this is, first, the conception of Garcia-Berrio (1989) of the literary work, as a structure with aesthetic specificity, of sense, and pragmatic construction. In the framework of this approach, various academic criteria are introduced, in order to understand the «fanfiction» insofar as it is useful or necessary to understand the «inspired by video game fanfiction», from an approach that aims to be useful to literary studies. Having conducted such theoretical approach, the Jonathan Culler (2004)'s proposal about the features of the literariness will be introduced, although likening it to the conception that Garcia-Berrio has about the literary. Finally, applies the aforementioned Culler proposed, in order to see how the literariness is present in six texts belonging to the «fan fiction inspired by video games»

Keywords: literariness, fan fiction inspired by video games, literature, fan fiction, literary work, and literary text

INTRODUCCIÓN

El tema de este ensayo es el *fanfiction* inspirado en videojuegos. Éste es una subcategoría del fanfiction, y sus obras son ficciones escritas a base de los universos ficcionales de determinados videojuegos, y generalmente son fans de dichos videojuegos quienes crean tales obras.

Resulta difícil considerar literatura al *fanfiction* y a sus categorías. Las perspectivas más adecuadas para este fin serían las provenientes de los Estudios Culturales; pero, en éstas, la literatura generalmente es pensada como desprovista de una esteticidad específica e intrínseca. Por ello, dado que en este ensayo se concibe a la literatura como un arte diferenciado, las perspectivas de los Estudios Culturales muy difícilmente resultarán adecuadas.

Desde esta concepción estética de la literatura, el planteamiento de este ensayo parte del concepto de literaturidad, el cual remite a la noción del conjunto de rasgos que convierten a un texto en objeto estético y, a causa de esto, en texto literario.

Considerando lo anterior, este ensayo plantea que en el *fanfiction* inspirado en videojuegos existen algunos textos que poseen literaturidad. Sin embargo, éste no ha sido suficientemente estudiado, lo cual es un reflejo de la situación general que atraviesa el *fanfiction* como tal. Así: «En el ámbito hispanoamericano ya existe un volumen considerable de ficciones de fans, escritas en español, y de traducciones de *fanfics* desde el inglés, pero los estudios en español al respecto son muy pocos...» (Díaz, 2009, p.9). Lo citado explica, en parte, la importancia de este ensayo, que plantea una respuesta definida a si existen o no textos literarios en el *fanfiction* inspirado en videojuegos y, con ello, implícitamente también responde si éstos existen o no en el *fanfiction* en general.

En todo trabajo académico, los métodos de análisis siempre se adscriben a un enfoque teórico, que puede ser o no propio de quien desarrolla el trabajo. Tal enfoque está al servicio del cumplimiento del

objetivo del trabajo, y por tanto es recomendable que primero se establezca el objetivo para posteriormente establecer el enfoque más apropiado y, en ese enfoque, elegir ciertos métodos.

Sin embargo, para la clara enunciación del objetivo de un trabajo académico, a veces se requiere usar términos cuya conceptualización ha estado sujeta a debate teórico. En consecuencia, el o los conceptos que se elijan o desarrollen para esclarecer tales términos, es algo que por naturaleza corresponde al enfoque teórico. Así, si el planteamiento del objetivo precede a la explicación del enfoque teórico, es lógico que, en caso de haber términos sujetos a debate dentro de dicho planteamiento, éstos se expliquen o desarrollen después.

El objetivo de este ensayo es demostrar que algunos *fanfics* inspirados en videojuegos pueden ser considerados literatura en sentido estético, ya que poseen literaturidad. Para lograrlo: se presentará de una forma sistemática los principales conceptos asociados al *fanfiction*, y su evolución histórica hasta la aparición del *fanfiction* de videojuegos; se desarrollará una aproximación teórica sobre el *fanfiction* inspirado en videojuegos desde los conceptos planteados por estudiosos de disciplinas afines al tema; y se demostrará cómo la literaturidad se hace presente en seis casos de *fanfics* inspirados en videojuegos.

El primer capítulo presentará el marco teórico, cuyo eje será la concepción integradora que García-Berrio (1989) tiene de la obra literaria: como estructura con especificidad estética, construcción de sentido, y construcción pragmática. Sobre esta base, se expondrá el recorrido histórico del cual emergió el *fanfiction* inspirado en videojuegos, así como se desarrollarán aquellos conceptos necesarios para la comprensión del *fanfiction* en cuanto tal.

En el segundo capítulo se abordará una teoría sobre el *fanfiction* inspirado en videojuegos. Se emplearán conceptos que no son exclusivos de la Teoría Literaria, pero son necesarios para la comprensión del objeto de estudio.

En el tercer capítulo se mostrará la teoría de Jonathan Culler (2004) sobre los cinco rasgos de la literaturidad, asimilándola dentro de la concepción que García-Berrio da de la especificidad de lo literario mediante los conceptos de literariedad y poeticidad.

Por último, en el cuarto capítulo se usará la referida teoría de Culler (2004) para analizar seis casos de *fanfics* inspirados en videojuegos, demostrando la existencia de literaturidad en cada uno de ellos.

CAPÍTULO I

Cuestiones previas a una comprensión del «fanfiction» inspirado en videojuegos

Una perspectiva integradora de la obra literaria

En este ensayo se optará por una perspectiva de integralidad o globalidad, a fin de superar y a la vez conservar los aportes más significativos de los diversos abordajes que han protagonizado los arduos debates del siglo XX dentro de la Teoría Literaria. Esa perspectiva es la desarrollada por el profesor García-Berrio (1994). Sin embargo, antes de explicarla y para comprenderla en sus coordenadas histórico-teóricas, es necesario conocer la polémica en que se inserta. Ésta fue resumida por Pozuelo Yvancos (1994); quien, a partir de las naturalezas y luchas entre las dos grandes líneas de pensamiento que le dieron forma, la explicó así:

Enfrenta constantemente a quienes no cuestionan la literatura como un objeto y pretenden que sea lo literario una cualidad inherente, superior, que posee un tipo de obras. (...) se trata, para éstos, (...) de definir la esencia de eso que es literatura (...). Frente a ellos, los pragmatistas se resisten a admitir la (...) literatura como una esencia, un hecho, y prefieren vincularla al discurso teórico que la define y nombra. Para estos últimos, la literatura es una práctica social cuya delimitación misma de otras prácticas de escritura y/o lectura no depende de categorizaciones metafísicas ni ontológicas, sino históricas, funcionales, ideológicas y axiológicas. Plantean que la respuesta a la pregunta ¿a qué llamamos literatura?, no ha sido uniforme a lo largo de la historia...

García-Berrio y el abordaje de la obra literaria como estructura con especificidad estética, construcción de sentido y construcción pragmática. A continuación, en los siguientes párrafos se explicará la

perspectiva de García-Berrio según la describió Chico-Rico (2001), aunque parafraseada por el autor de este ensayo.

Entrando en materia, la perspectiva de García-Berrio es quizá la más complicada para el “científico de la literatura”, pero también es la que más refleja su carácter de sistema complejo. En esta línea, dicha perspectiva parte del principio de que: «Todo *ismo* crítico simboliza claramente la historia de una tentativa frustrada; porque el objeto de reflexión de la actividad crítica literaria, la obra de arte verbal, desborda las posibilidades de iluminación concreta de cualquiera de las parcialidades metodológicas de acceso a ella.» (García-Berrio, 1983, p.185)

En concordancia con lo dicho en el párrafo anterior y según García-Berrio, se concibe a las obras literarias como “productos estéticos únicos y como formas históricas”. Chico-Rico (2001)¹. De allí que el texto literario sea visto como “construcción estructural, como construcción de significado poético y como construcción pragmática. Es estructural porque tiene una macroestructura o estructura profunda y una microestructura o estructura superficial”, aunque revestidas de “especificidad artística”². Es construcción de significado poético porque, pese a la tendencia polisémica del lenguaje literario, siempre es posible determinar en el análisis, al menos partiendo de un “principio constructivo”, ciertas “estructuras sémicas objetivas que configuran el imprescindible núcleo de denotación constante de toda obra de arte verbal”. Finalmente, es construcción pragmática porque su construcción estructural y su construcción de *estructuras sémicas objetivas* están condicionadas por su “contextualización pragmática en el interior del ámbito comunicativo general literario en el que se llevan a cabo los procesos de su creación y de su interpretación”.

Tal concepción de los textos literarios lleva a que sea la propia naturaleza de éstos la que determine y limite “el grado de diversificación y riqueza del instrumental teórico-metodológico a poner en juego y no éste el que determine y limite a aquélla”. Complementariamente, el abordaje integral

¹ Para evitar confusiones en el lector... cursivas para citar textualmente a Chico-Rico

² En este contexto, esa “especificidad artística” es equivalente a “especificidad estética”

del texto literario deberá “dar cuenta de los aspectos y de los problemas que caracterizan tanto a la obra de arte verbal como a sus procesos comunicativos y a su representación del mundo”.

La perspectiva de García-Berrio y la teoría del «fanfiction» en general y del «fanfiction inspirado en videojuegos». Chico-Rico (2001) describe en los siguientes términos la concepción antes expuesta de la obra literaria que tiene García-Berrio:

Con este ideal de síntesis teórico-crítica será posible (...) alcanzar una Teoría y Crítica literaria integral (...) capaz de dar cuenta de los aspectos y de los problemas que caracterizan tanto a la obra de arte verbal como a sus procesos comunicativos y a su representación del mundo, dando al traste con la tradicional oposición constituida por la dualidad "crítica intrínseca"/ "crítica extrínseca", (...). Si tenemos en cuenta, además, las relaciones establecibles entre la Poética lingüísticoinmanentista de amplitud semiótica y las ciencias clásicas del discurso, Poética y Retórica, con todo su potencial teórico-literario y crítico-literario, (...) éstas, convenientemente recuperadas y fecundadas por las ciencias modernas del discurso, pueden proporcionar una plataforma insustituible para la definitiva contemplación integral (...) del fenómeno literario en los tiempos venideros...

De la cita expuesta se pueden inferir dos características de la concepción de García-Berrio: 1) se nutre de disciplinas no estrictamente literarias (Semiótica y Retórica), y 2) entre otras cosas, pretende dar cuenta de los “procesos comunicativos” de la obra literaria.

En base a la característica primera, habría que partir aclarando que los Estudios Literarios «son intrínsecamente interdisciplinarios» (Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Puerto Rico, 2013). Considerando esto: «...podríamos ponderar las ventajas de la interdisciplinariedad; que para la Teoría Literaria es sencillamente imprescindible pues vive o se alimenta de ella. ¿Cómo podría eludir contaminarse de lingüística, de filosofía, de sociología, de psicología, etc.?»

(García, 2006). En este contexto, no deberían considerarse *pecados académicos* las siguientes decisiones: a) emplear términos como *fantext*, *fandom*, *canon* (en el sentido propio del *fanfiction*) o *fanon*, dado que corresponden a realidades propias de prácticas escriturales nuevas que, pese a ser potencial espacio de creaciones literarias innovadoras, no han recibido una formulación terminológica desde la Teoría Literaria, sino desde quienes están inmersos en ellas y desde los académicos de disciplinas (Semiótica, Teoría de la Comunicación, Estudios Culturales) que, sin ser propiamente literarias, sí son ramas auxiliares del saber literario, b) usar términos como los descritos en el punto anterior, pero en vistas a un enfoque literario, y c) combinar esas nuevas terminologías con construcciones conceptuales propiamente literarias, como los cinco rasgos de la literaturidad según Culler (2004).

En base a la característica segunda, cabe acotar que, los conceptos importados de otras disciplinas que en este ensayo se usarán para hablar del *fanfiction* en general y del inspirado en videojuegos, en parte han sido colocados para dar cuenta de los “procesos comunicativos” de los objetos literarios analizados. En esta misma línea, y recordando que para García-Berrio la obra literaria es también “forma histórica”, se ha hecho un breve resumen de cómo el *fanfiction* surgió, evolucionó, y llegó a sus formas actuales, dentro de las cuales está el *fanfiction* de videojuegos.

Metalenguaje básico e historia del «fanfiction»

El *fanfiction* inspirado en videojuegos, en tanto que pertenece al *fanfiction*, está sujeto a los aspectos de estructura y contexto que, dentro de esta categoría que lo engloba, se presentan en todo *fanfic*, sea cual sea la subcategoría a la que pertenezca. De ese modo, no es posible entender las particularidades del *fanfiction* de videojuegos sin antes conocer los conceptos y términos necesarios para la comprensión de cualquier *fanfic* en cuanto tal. Por su parte, la presentación de la historia del *fanfiction* ya fue justificada.

Aclarando el metalenguaje. En teoría, *fanfiction* es cualquier tipo de texto ficcional inspirado en una ficción previamente creada por otro autor, provenga ésta de la Literatura, del Cine, del Teatro, de los videojuegos, o de cualquier otro medio expresivo que posibilite la construcción de un universo ficcional.

De lo anterior se desprende que el *fanfiction* a secas existe solo en la teoría, ya que éste se inspira siempre en un universo ficcional previamente creado que pertenece a algún ámbito de la creación humana. Así, en el mundo hispanohablante, se ha conservado el término *fanfiction*, sea que se trate de *fanfiction* inspirado en videojuegos, en películas, en obras de teatro, en novelas u otros tipos de ficción.

Complementariamente, a las obras individuales del *fanfiction* se les denomina generalmente *fanfics* o, redundantemente, *fanfictions*, y esto tanto en inglés como español; aunque a su vez, el término en singular, *fanfic*, suele emplearse para designar a la categoría del *fanfiction* o bien a una obra determinada dentro de ésta. Toda esta terminología podría parecer confusa, pero en la práctica el contexto semántico siempre aclara el sentido de los términos.

En cuanto a los *fanfics* de videojuegos, estos son ficciones escritas a base de los universos ficcionales de determinados videojuegos. Generalmente son creados por fans de los videojuegos que se toman como inspiración temática; por esto, y por el origen del fenómeno en países angloparlantes, se ha denominado a esta subcategoría como *videogame fanfiction*.

Ahora, y considerando los dos últimos párrafos, se tiene que la expresión “*fanfic* de videojuegos” es igual a “*fanfiction* de videojuegos”, dado que ‘*fanfic*’ es una contracción o abreviatura muy usada —quizá más que la palabra completa— de ‘*fanfiction*’. Adicionalmente, “*fanfic* de videojuegos” significa lo mismo que “*fanfiction* de videojuegos”. También, en esta lógica “*fanfic* de series de tv” equivale a “*fanfiction* inspirado en series de tv”, y

“*fanfic* de películas de cine” equivale a “*fanfiction* inspirado en películas de cine”, etcétera.

Historia del «*fanfiction*»: desde sus formas originarias hasta el surgimiento del «*fanfiction* inspirado en videojuegos»

Origen del «*fanfiction*». No existe unanimidad sobre cuándo se originó el *fanfiction*, y ello se debe a que la respuesta está condicionada por la concepción que se tenga de éste; pues, pese a que el concepto general antes expuesto muestra el criterio más extendido, hay visiones del *fanfiction* que se alejan más o menos de dicho criterio.

En el marco anterior, la Phd Abigail Derecho (2006, pp.62-63) plantea que son tres las principales respuestas al origen del *fanfiction*, colocando su propia teoría como la tercera de éstas, y estando las tres condicionadas por la concepción que se tenga sobre la naturaleza del *fanfiction*. Las dos primeras respuestas son como siguen: 1) El *fanfiction* se originó varios milenios atrás, con las reelaboraciones que se hicieron de los mitos en la antigüedad greco-latina; en esta propuesta, se entiende que un *fanfiction* es una ficción escrita por un autor que, o bien no se identifica como fan de la ficción en la cual se inspira su *fanfic*, o bien sí se identifica como tal, pudiendo pertenecer o no pertenecer a un *fandom*. 2) El *fanfiction* se originó en la década de los 60 dentro de los grupos de fanes de *StarTrek*, o bien en la década de 1920 dentro de las sociedades de fanes, tanto del novelista Jane Austen como del personaje Sherlock Holmes; en esta propuesta, el *fanfiction* debe entenderse como un producto de la cultura de fanes, por lo cual necesariamente está relacionado al concepto de *fandom*, independientemente de que el autor del *fanfic* sea un fan del universo ficcional en el cual se inspira su obra (esto sucedería casi siempre), o bien no lo sea (como suele darse en los *fanfics* paródicos). Ahora bien, la tercera propuesta, que es la de Abigail Derecho, afirma que el *fanfiction* es un género dentro de un tipo de escritura a la que ella denomina “literatura arcóntica”, la cual está constituida por todas las obras que se inspiran en

otras ficciones, presentándose explícitamente como variaciones de estas últimas, y conformando así un archivo siempre abierto, inacabado, extensible y sujeto a relaciones de semejanza, igualdad, diferencia, e incluso contraposición entre sus elementos.

Existen otras propuestas a más de las referidas por Derecho (2006), aunque solo se agregará la del escritor Ewan Morrison (2012), para quien el *fanfiction* va de la mano con el surgimiento de los derechos de autor y de propiedad intelectual, ya que él entiende que el *fanfiction* comporta el que, en una ficción dada, se opere la reelaboración de elementos ficcionales creados por un autor distinto del que hace dicha ficción. Esto podría parecer lo mismo que siempre se ha dicho, pero la particularidad está en que Morrison entiende al autor desde una perspectiva legal, de modo que no hay autor si no existe la autoría como concepto jurídico. Consiguientemente, autor y creador no necesariamente convergen para Morrison, ya que evidentemente las obras de ficción siempre tuvieron sus creadores, sea que éstos detentasen o no una autoría legal. En concordancia, Morrison afirma que los derechos de autor y de propiedad intelectual recién surgieron en el siglo XVIII, y que en ese mismo periodo surgió el *fanfiction*, ya que novelistas como Daniel Defoe padecieron el hecho de que escritores aficionados retocaran sus novelas, apropiándose de universos ficcionales que no les pertenecían.

Popularización, consolidación y evolución del «fanfiction».

Según refiere Morrison (2012), entre la década de 1930 y los años 50, el *fanfiction* existía casi exclusivamente dentro de las comunidades de ciencia ficción, en clubes como el de los Futurians (1937-1945), que fueron un grupo obsesionado con el comunismo y después con el fascismo.

Para Knobel y Lankshear (2011, p.106), el despegue del *fanfiction* se habría dado durante la década de los 60. La forma en que esto sucedió y las consecuencias que trajo, son explicadas por los dos autores en estos términos:

...la escritura de *fanfiction*, que según varios autores es más antigua (Pugh 2004), se convirtió en un pasatiempo tremendamente popular en muchas comunidades de habla inglesa tras la llegada de las series de televisión en los años 60. A StarTrek, estrenada en 1966 y convertida en seguida en serie de culto, se atribuye la consolidación de la *fanfiction* como género propio y como práctica social (Jenkins 1988, 1992). Desde el primer episodio, sus seguidores escribieron sus propias historias enmarcadas en el universo de StarTrek (...). Estos autores encuadernaban sus historias en libros o revistas hechos a mano, los reproducían y los distribuían en las convenciones de fans de StarTrek, en las reuniones de clubes de admiradores o por correo postal. Desde entonces, la *fanfic* se ha consolidado como género y es objeto de numerosos estudios académicos (ver Black 2008, Cassany 2010, Jenkins 1992, Somogyi 2002, Thomas 2007).

Partiendo de la misma década de los 60, la mayor parte de la restante historia del *fanfiction* puede resumirse como lo hizo PiretViires (2005) en su obra *Literature in Cyberspace*. Parafraseada —con excepción de lo que está en comillas, que representa palabras textualmente traducidas del autor— en el resto de este párrafo, la exposición de Viires es la siguiente. Primeramente y debido a lo antes explicado sobre StarTrek en la cita de Knobel y Lankshear (2011), el año 1967 marca el inicio del “*fanfiction* contemporáneo”. *StarTrek* continuará siendo la principal fuente de inspiración del *fanfiction* durante mucho tiempo, e incluso los *fanfics* de la serie se publicarán en la Usenet (predecesora del Internet) dentro del grupo Net.startrek (1982). El próximo punto de inflexión, que se traducirá en toda a una revolución a nivel de las condiciones de emisión y recepción, será el de la aparición de la World Wide Web en 1989. Así, en el corto periodo que va de 1989 a 1992, el *fanfiction* experimentará un “florecimiento” y “se volverá disponible para cualquiera que cuente con una conexión de red”. Con esto, los autores de *fanfiction* tendrán la “oportunidad de esparcir sus obras por todo el mundo”; y esto, a su vez, suscitará que cada vez emerjan más autores de *fanfiction*. En este contexto, originariamente los *fanfics* se

difundían dentro de grupos virtuales y a través de cadenas de correos electrónicos. Posteriormente, la evolución del internet permitió que, los fans que para ese entonces eran sobre todo fans de series de tv y de libros, pudiesen publicar sus *fanfics* en páginas webs independientes. Es entonces cuando las cadenas de correos electrónicos son reemplazadas por los foros virtuales, a la par que empiezan a difundirse los *fanfics* inspirados en el anime y en el manga japoneses. Finalmente, Viñes habla de la aparición de *Fanfiction.Net* como el último gran punto de inflexión. Tal suceso tuvo lugar en 1998, y marcó el surgimiento de lo que hasta el día de hoy es la mayor web de alojamiento de *fanfictions*. Y es que *Fanfiction.Net* es la web de *fanfiction* más importante en cualquiera de los principales idiomas, lo cual se evidencia en que tiene miles de *fanfics* escritos en español, en italiano, en alemán, etc.

En cuanto a los *fanfics* inspirados en videojuegos, éstos aparecieron aparentemente en 1999, en inglés, al menos según puede verse en la base de datos de *Fanfiction.net*. Después, en el 2000, se crearon los primeros *fanfics* de videojuegos escritos en español.

Por último, fue en la primera década del siglo XXI cuando se construyó la cybercultura de los *fandoms* tal y como la conocemos hoy en día, ya que en este periodo proliferaron los blogs, se crearon muchos más foros de los que ya existían, y también emergieron otras webs similares a *Fanfiction.Net*, en el sentido de ser grandes páginas, destinadas a albergar *fanfics* de diversos géneros, autores y lenguajes. Adicionalmente, en este periodo aparecieron los *fanfics* de las grandes sagas de cine, proliferaron todavía más los *fandoms* otakus, y el *fanfic* inspirado en videojuegos tomó dimensiones considerables y se consolidó.

Una comunidad crítica alejada de lo académico

Según la definición de Díaz (2009), el *betareader* es «aquella persona que sugiere al autor los cambios de estilo y argumento que considera necesarios para el *fanfic*, o simplemente corrige la ortografía del mismo antes de su publicación.» Éste, puede ser o no ser un escritor de *fanfic*.

En el mundo del *fanfiction* los *betareaders* son como los críticos literarios en el mundo de la literatura aceptada como tal por la Academia, aunque también desempeñan un rol análogo al de los editores, pero sin interés comercial. Sobre esto último, Karpovich (2006) acota que, a diferencia del editor comercial, el *betareader* promueve el sentido de comunidad, dado que crea vínculos y promueve la conversación entre los integrantes del *fandom*, pues despliega su quehacer al interior de comunidades de *fanfiction* interesadas en mejorar las cualidades literarias y los valores de entretenimiento de los *fanfics* que producen.

Ahora, si se quiere desentramar la totalidad de los elementos que en conjunto ejercen dentro del *fanfiction* un rol de crítica (abarcando tanto la función valorativa como la interpretativa), se tiene que, además de los *betareaders* que están a la cabeza en dicho rol, también están todos los otros miembros del *fandom* en tanto que ejerzan el comentario de *fanfics* o elaboren interpretaciones sobre la ficción madre.

Lo anterior deja intuir que, como bien refiere Deborah Kaplan (2006), las comunidades que producen y consumen *fanfiction* son virtualmente las mismas comunidades de críticos de *fanfiction*. En otras palabras, quienes ejercen el rol de críticos prácticamente siempre son fans, miembros de uno o más *fandoms*. También, Kaplan aclara que en los *fandoms* no todos ejercen ese rol crítico, y que ese rol no se limita al análisis de *fanfics*, sino también a interpretaciones sobre el universo ficcional (la ficción madre) que es objeto de culto e inspiración.

Angelina I. Karpovich (2006) afirma que no son inusuales los autores de *fanfics* que cuentan con más de un *betareader*, y entre tales autores los hay que tienen un *betareader* para que les ayude en un aspecto, y otro u otros para aspectos distintos. En concordancia, los *betareaders* suelen ofertar sus servicios destacando sus fortalezas o, en otras palabras, aquellos aspectos en los que se especializan, tales como la ortografía, el léxico, el desarrollo coherente de personajes, o el conocimiento a fondo de la ficción madre. La remuneración del *betareader* se da en términos no económicos, como el prestigio, y por ello los autores de *fanfics* suelen mencionar a sus

betareaders en el paratexto introductorio que da a conocer el género, el resumen de la trama, los personajes y otros aspectos de la obra.

El problema con los *betareaders*, según Karpovich (2006), es que no siempre son percibidos como aptos por parte de los escritores de *fanfiction*, o bien simplemente los escritores no les ven utilidad alguna. Ambas situaciones suelen darse cuando el escritor de *fanfic* tiene un buen grado de cultura y formación académica, lo cual se da en la minoría de casos de los escritores de *fanfic*, aunque en la mayoría de casos de los escritores de *fanfics* que tienen educación universitaria.

A más de lo antes dicho, ocurre que, independientemente de qué tanta aptitud como críticos tengan los *betareaders* para los miembros del *fandom*, ante la Crítica Literaria profesional muy pocos de éstos se encontrarían capacitados para contribuir, más allá de las correcciones ortográficas, a elevar la calidad literaria de los *fanfics*. Una evidencia de esta poca capacitación es que tiende a sobrevalorarse la fidelidad al *canon* (los *crossover* son un caso aparte) por encima de los artificios narrativos, la construcción de personajes complejos, o el uso estético del lenguaje. En resumidas cuentas, la mayoría de quienes forman la «comunidad de crítica de *fanfics*» (Díaz, 2009) son «fans que van adquiriendo experiencia en estos mismos sitios, y juzgan un *fanfic* basados en su experiencia personal y en su “sentido común”» (Díaz).

Escritura colaborativa³

Los *fanfics* se van presentando por partes en la mayoría de casos, y frente a cada entrega suelen surgir comentarios de los lectores. Lo más común es que el autor los tome en cuenta, incluso si estos dan sugerencias sobre el argumento del *fanfic*. También es muy común que los escritores de *fanfics* cuenten con un *betareader*.

A diferencia del *fanfic* escrito en inglés, en el *fanfic* en español la presencia de comentarios y la ayuda de *betareaders* no son tan comunes.

³ Todo este apartado se basa en Díaz (2009) y Karpovich (2006)

Solo en autores ya conocidos es común que se den ambas cosas. Esto se radicaliza todavía más en el *fanfic* de videojuegos, donde hay menos lectores y, por tanto, menos comentarios y menos personas que se ofrezcan como *betareaders*.

Todo esto nos lleva a la idea de una escritura colectiva, en el sentido de que, al menos en el caso de los escritores más leídos, las historias que se presentan suelen incorporar sugerencias tanto de lectores comunes como de *betareaders*.

Hermetismo discursivo del «fanfiction»

El discurso usado por lectores y escritores de *fanfiction* posee un carácter excluyente debido a sus particularidades (uso de términos propios, emoticones, abreviaturas, acrónimos, etc.). Sin embargo éstas, si bien resultan crípticas para quien es ajeno al mundo del *fanfiction*, enculturán al novato que desea ingresar, dándole elementos de un código cuyo uso sirve, al menos en parte, para cimentar la identidad cultural de la comunidad a la que pertenecerá (Hellekson y Busse, 2006).

Conceptos claves para la comprensión del «fanfiction»

Un concepto cohesionador: el «fantext». La totalidad de *fanfics* inspirados en un universo ficcional puede ser pensada, según algunos académicos, como un sistema unitario, aunque abierto en tanto que está en permanente construcción. A esta realidad la han denominado el *fantext*. Éste se manifiesta como un entramado de variaciones que está siempre abierto, ya que puede ser modificado con cada nuevo *fanfic* que ingresa. Así el *fantext* funciona, para la ficción madre en la que se inspira, como una matriz donde están constantemente emergiendo posibilidades de ficciones derivables de dicha ficción madre: bien sea a través de procesos de expansión y/o relleno, y/o modificación de sus elementos conformantes, tales como personajes, escenarios, acontecimientos, etc. Todo lo hasta aquí

dicho sobre el *fantext*, ha sido expuesto según Hellekson y Busse (2006, p.7).

Dinámica del «fanfiction»: «**fandom**», «**canon**» y «**fanon**»⁴. El término *fandom* es la contracción de las palabras anglosajonas ‘fan’ (fanático) y ‘kingdom’ (reino). Si etimológicamente significa “reino del fan”, en la realidad de su uso designa una comunidad de individuos que se han unido por su afición a algo determinado. El término en sí mismo es muy amplio, y así un *fandom* puede tener como objeto de afición a un cantante, o a una marca de ropa, y no necesariamente a una ficción. Sin embargo, tanto en los estudios realizados en inglés sobre el *fanfiction* como en los pocos que hay en español, *fandom* suele emplearse casi siempre para referirse a una comunidad que tiene por objeto de su afición a un universo ficcional constituido por una o varias ficciones. En este ensayo se usará casi exclusivamente para *fandoms* que tienen por objeto de afición a un videojuego, o bien a algo que, sin ser un videojuego, conlleva también una ficción. Sea cual fuere el uso del término *fandom* en un texto, siempre se aclarará por el contexto.

Así, en el contexto del *fanfiction*, *fandom* se usa para hacer alusión a aquella parte del *fandom* que se ha constituido en espacio de producción y recepción de *fanfics* sobre el universo ficcional que es objeto de afición. También, y para salvaguardar la claridad, se hablará de *canon* en cursiva, para señalar con esto que se trata del *canon* de algún *fandom* donde se crean *fanfics*, y no del canon de los académicos o de cualquier otro.

Hechas estas aclaraciones, pueden ya explicarse los conceptos de *canon* y *fanon*, que son las claves en la dinámica de validación/producción de *fanfics*. Para empezar, en el *fanfiction* no se puede hablar de “el canon” en un sentido absoluto, semejante al que la crítica literaria del Renacimiento daba a las obras de los grandes autores grecolatinos. Hay, en efecto, más

⁴ Sobre los términos explicados en este apartado existe completa unanimidad, aunque su exposición ha sido hecha a partir de ciertos autores (Díaz, 2009; Newman, 2008; Hellekson y Busse, 2006), pero en palabras y orden elegidos por el autor de este ensayo.

de un *canon*: uno para cada *fandom*, conformado por todo aquello que la comunidad de ese *fandom* conoce y acepta de la ficción madre, otorgándole el rol de conjunto de pautas y de límites para la creación de los *fanfics* que puedan surgir. Cabría entonces acotar lo siguiente:

- 1) La ficción madre no es siempre una sola obra (película, libro, videojuego, etc.), sino que muchas veces es un conjunto de obras que conforman todo un universo ficcional. Esto ocurre con las sagas como *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *Crepúsculo*, *The Legend of Zelda*, etcétera. No es necesario que, en las ficciones madres compuestas por varias obras, estas obras presenten continuidad narrativa entre sí: basta que estén todas hechas sobre una misma base de elementos (personajes, eventos claves, lugares) ficcionales. Ahora bien, sea o no compuesta de varias obras, y a causa de que toda ficción contiene un universo ficcional, en el ámbito de la creación de *fanfics* el término “ficción madre” es intercambiable con “universo ficcional fuente”, “universo ficcional en el que se inspira el *fanfic*”, “fuente ficcional”, etcétera.
- 2) Se dijo que el *canon* está conformado por todo aquello que la comunidad de un *fandom* determinado conoce y acepta de la ficción madre. Aquí debe enfatizarse el “acepta”; ya que, en los casos de las sagas y de los demás universos ficcionales conformados por más de un título, no siempre todos éstos son aceptados. Un caso paradigmático lo tenemos en el *fanfic* de videojuegos, con la saga *Sonic the Hedgehog* (Sonic el Erizo); en el *fandom* de esa saga, al menos en el ámbito angloparlante y según Newman (2008), el foro “Sonic the Hedgehog Area 51” señala que no todos los títulos son necesariamente *canónicos*, sino solo aquellos en cuya creación ha participado el “Sonic Team”, que es el equipo de desarrolladores originales, responsables del primer juego de Sonic.
- 3) El *canon*, a veces, es alterable. Esto cuenta sobre todo en los universos ficcionales constituidos por más de una ficción; aunque también, en teoría, cuenta para los constituidos por un solo título. Lo

último se debe a que generalmente las condiciones del final del argumento no imposibilitan la creación de una continuación de la historia o de otra historia derivada. En el campo del *fanfic* de videojuegos, *The Legend of Zelda* es uno de los casos más paradigmáticos. Así, hasta la salida en el 2011 de la publicación de *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* por parte de Nintendo, los fanes no contaban con una cronología oficial, y el *canon* permitía cualquier especulación sobre ésta siempre que fuera coherente; sin embargo, tras dicha publicación, debía incorporarse la cronología oficial que Nintendo había dado, aunque los *fanfics* creados antes de ésta serían disculpados en caso de no serle coincidentes.

Pasando al *fanon*, éste parecería poder definirse parafraseando lo dicho por Jenny Natalia Díaz Agudelo (2009). A saber: el *fanon* es todo aquello inventado por el *fandom* sobre algún universo de ficción; desde teorías y especulaciones, hasta detalles imaginarios sobre personajes y situaciones, pudiendo las creaciones más populares llegar a ser casi-*canon* dentro del *fandom*.

El concepto expuesto es una adaptación de Díaz Agudelo (2009), quien tomó la idea-base del foro Los Malos Fics. Con mayor claridad, la misma idea de fondo se expone en *Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture*: «“*Fanon*” is the ideas and concepts that fan communities have collectively decided are part of an accepted storyline or character interpretation» (Chaney y Liebler, 2007, p.1). Tomado al pie de la letra, el *fanon* de Chaney y Liebler nos limita a hablar de interpretaciones sobre acontecimientos o personajes, pero otras presentaciones de esa versión del concepto (Stasi, 2006; Kaplan, 2006; Stein, 2006; Gldenpfennig, 2011) nos dejan vislumbrar que esencialmente el *fanon* es: el conjunto de interpretaciones que, en torno a la ficción madre, el *fandom* elabora y acepta, pudiendo estas interpretaciones tener por objeto a personajes, acontecimientos, espacios o cualquier otro tipo de elemento ficcional.

CAPÍTULO II

El «fanfiction inspirado en videojuegos» desde una perspectiva aplicable a la Teoría de la Literatura

La «transficcionalidad», un nuevo concepto

Hasta hace poco, el concepto de intertextualidad había bastado para explicar ciertas relaciones entre diversos textos, así como para indagar en los límites y mecánicas de sus aparatos semánticos; sin embargo, nuevas experimentaciones literarias plantearon hechos ante los cuales resultó insuficiente la noción de intertextualidad.

Surge entonces la idea de transficción, concepto propuesto por Richard Saint-Gelais según Badrán (2002), y entendido por Mora (2014) como la situación en la que un autor toma el personaje de otro y lo desarrolla en una ficción nueva. Esto es lo que sucede generalmente en el *fanfiction*, excepto en el caso del *fanfic* que parte de escenarios y/o demás elementos del universo ficcional fuente sin incluir personaje alguno de dicho universo. De allí que el concepto de transficción, tal y como lo enuncia Mora, resulta insuficiente para llegar a una definición del *fanfiction* de videojuegos desde la Teoría Literaria, ya que la ficción, y por tanto, los conceptos vinculados a ésta, se han originado en esta última disciplina. Vista así la situación, parecería inviable aplicar la transficción al *fanfiction* de videojuegos; pero sí es posible hacerlo por dos razones.

La primera razón es que hay algunas versiones que se han dado del concepto. Dena (2004, p.3) la define así: «Transfiction is a single-story told over multiple channels. It can be singlepoint-in-time (ie: simultaneous media usage) as with the video board game, or alternating between channels.». Badrán (2002) plantea que: «...la transficcionalidad supone la puesta en relación de dos o más textos sobre la base de una comunidad ficcional.». Martos y Martos (2012, p.73) afirman que: «es la expansión de una historia a través de la narración en serie o en distintos

lenguajes.» Esta diversidad muestra la ausencia de convenio y por tanto la no obligatoriedad de asumir una versión determinada del concepto.

La segunda y más importante, es que, tal y como dijo Guzmán (2014, p.95) en su tesis doctoral al referirse al concepto de *texto transficcional*: «Su utilización también obedece a que el término, a diferencia de otros posibles, no posee un anclaje gnoseológico ya establecido en el ámbito de la Teoría Literaria.»

Dadas ambas razones, es válido elegir la versión del concepto de transficción más apropiada a los fines del análisis. En este caso se empleará la de Abad (2011, párr.7) en el marco de una contextualización necesaria para los efectos de este trabajo:

El *fanfiction* no emerge de un lenguaje concreto (literatura, cine cómic...), sino que una de sus características principales es la llamada “transficcionalidad”, es decir, el trasvase de ficciones desde unos lenguajes⁵ a otros. Los autores de *fanfiction*, pues, parten de una ficción existente previamente en cualquier medio y, con sus distintos elementos (motivos, personajes...), construyen una nueva ficción., (El subrayado es del autor de este ensayo)

Es pertinente aclarar que en los *fanfics* inspirados en universos ficcionales provenientes de obras escritas, sea que éstas hayan aparecido en forma de libros físicos o en el ciberespacio, el lenguaje de la ficción madre corresponde a una lengua natural, y también el de los *fanfics*, de modo que no habría “trasvase de ficciones desde unos lenguajes a otros”, y esto equivaldría a la ausencia de transficcionalidad⁶.

Por otro lado, los *fanfics* inspirados en videojuegos, se basan en elementos propios de los universos ficcionales que provienen de dichos videojuegos. Y el videojuego puede ser visto como un lenguaje diferenciado,

⁵Entiéndase “lenguaje” como: «un sistema de códigos de significación interrelacionados por su vinculación a una materia o técnica de expresión común (p. ej., la pintura, la música, la técnica de expresión audiovisual, etc.)»(Pérez, 2010, p.36)

⁶De ahora en adelante, se hablará de transficcionalidad según la concepción de Abad (2011)

el “lenguaje videolúdico”, según le llama Pérez (2010, pp. 375-413). En este sentido, necesariamente habrá “trasvase de ficciones desde unos lenguajes a otros”, y por tanto, transficcionalidad.

Un problema es que lo expuesto en el párrafo anterior solo tiene validez si interpretamos que, cuando Abad (2011) habla de “trasvase de ficciones de unos lenguajes a otros”, no necesariamente está afirmando que se trasvase la totalidad de una ficción o todos sus principales elementos ficcionales, y ello se evidencia en que, para Abad, los autores de *fanfics* «parten de una ficción existente previamente en cualquier medio y, con sus distintos elementos (motivos, personajes...), construyen una nueva ficción». Así, cuando dice “con sus distintos elementos”, se entiende que no necesariamente tienen que ser todos esos “distintos elementos”. Cualquiera que haya sido la intención de Ruiz al expresar lo citado, la interpretación de que no necesariamente se trasvasan todos los elementos ficcionales es la que se tomará en este ensayo, ya que refleja la realidad del *fanfiction*, sobre todo del *crossover*, que toma elementos de varios universos ficcionales, generalmente sin tomar secuencias narrativas, peor aún ficciones completas, con sus inicios, nudos y desenlaces. Además, esta interpretación es compatible con la idea de Badrán (2002) de que «la transficcionalidad supone la puesta en relación de dos o más textos sobre la base de una comunidad ficcional.»

La «transmedialidad» del «fanfiction inspirado en videojuegos»

Tenemos entonces que la transficcionalidad es el primer rasgo que encontramos en el *fanfiction* inspirado en videojuegos. Pero esa transficcionalidad implica también transmedialidad, ya que existe una narración transmedia. Y es que, según Carlos Scolari (2013, p.14): «la narración transmedia es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.» En concordancia con eso, tenemos que el primer medio o plataforma sería el videojuego; y, el segundo, el texto escrito (el *fanfic*),

presentado en el ciberespacio. No hacen falta más medios, basta con dos, y esto lo deja claro Henry Jenkins en una entrevista dada a Scolari (2013, p.34): «Tampoco estoy de acuerdo con la Producers Guild of America, quienes consideran que un proyecto transmedia debe involucrar al menos tres medios o plataformas. Es una arbitrariedad. Yo creo que si agregamos de manera enriquecedora un filme y una web, se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa.»

Además, cuando Scolari habla de “la historia” que “se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación”, en el fondo se está refiriendo a un mundo o universo narrativo, el cual no necesariamente se despliega a través de ramificaciones que conserven coherencia. Esto no es una mera interpretación del autor de este ensayo, y la demostración está en la respuesta de Scolari (2015) a dos preguntas que se formularon, tanto para él como para Henry Jenkins. Aunque primero se pondrá la respuesta de Jenkins, porque refuerza la de Scolari y desde la de este último se teorizará.

Las preguntas partieron de una situación hipotética y fueron las siguientes: «Cuando se crean *fanfictions* inspirados en un videojuego, y estos *fanfictions* conllevan historias incompatibles entre sí (por ejemplo, de continuaciones imaginarias al argumento del videojuego), ¿de todas formas implican la creación de un universo ficcional transmedia si se los toma en conjunto con el videojuego en el cual se inspiran? ¿Cómo concibe al *fanfiction* de videojuegos (las historias escritas, no cuento el machinima u otras formas) dentro de las narrativas transmedia?». Jenkins (2015) contestó⁷ (el subrayado es del autor de este ensayo):

Aquí estás haciendo las preguntas correctas. Las primeras explicaciones de lo transmedia, incluyendo la mía, enfatizaban la continuidad y coordinación entre las partes, porque esto era lo que se sentía distinto y nuevo sobre las historias transmedia. Pero, cada vez más, como campo, hemos introducido un mayor reconocimiento de múltiples perspectivas por muchas razones. La

⁷Puede verse la respuesta original (en inglés) en los anexos, donde están las capturas de pantalla de las respuestas de Jenkins y de Scolari, junto con las preguntas y otros elementos que demuestran que, efectivamente, se trataba de ellos y no hay fraude por parte del autor de este ensayo.

primera es en la que identificas que los trabajos producidos por los fans son una parte vital de la experiencia transmedia de estas historias. La segunda es que los problemas de coordinación dentro de una misma franquicia son difíciles cuando hay demasiadas persona produciendo contenido, así que inevitablemente la continuidad lleva a otra cosa, y estamos viendo compañías –especialmente DC y Marvel– que segmentan campos de juego específicos para diferentes versiones de la misma franquicia.(H. Jenkins, comunicación personal, 22 de enero del 2015).

Lo dicho por Jenkins (2015), en lo subrayado, deja entrever que efectivamente los *fanfics*, o al menos aquellos que no se basan únicamente en obras escritas, construyen una relación de narrativa transmedia con respecto a los universos ficcionales en los cuales se inspiran. Sin embargo, Jenkins aclara que en el campo de las franquicias hay problemas de coordinación, y aquello conduce a una visión de la continuidad en la que ésta lleva a “algo más”, y ello en el sentido de una continuidad abierta y hasta cierto punto relativa, tal y como lo expone Anne Kustritz (2014), cuya propuesta se detallará después. Veamos ahora lo que Scolari (2015) respondió (el subrayado y la cursiva son del autor de este ensayo):

Todas esas formas que mencionan son parte del mundo narrativo transmedia. Obviamente, los fans a menudo van más allá del *canon* (en otros casos son sus más grandes defensores y puritas!) y crean parodias, mashups, etc. YO considero a todas estas formas impuras y a veces contradictorias respecto al *canon* parte del universo narrativo de esa obra. Otros investigadores pueden pensarlo de otra manera. (C. Scolari, comunicación personal, 23 de enero del 2015).

La «serialidad», clave en el paso de la noción de «universo narrativo transmedia» a la idea del «multiverso narrativo».

Al inicio del tema de la transmedialidad, se vio que ésta, en el *fanfiction* inspirado en videojuegos, es una consecuencia de la presencia de la transficcionalidad.

Ahora bien, lo dicho por Scolari (2015) proporciona dos términos para entender cuál es la estructura ficcional que, en el ámbito del *fanfiction* inspirado en videojuegos, se conforma tomando a un *fantext* y su universo ficcional fuente. Esos términos son “mundo narrativo transmedia” y “universo narrativo”. En el contexto del *fanfiction*, el primero vendría a aplicarse, o bien a un universo ficcional fuente tomado aisladamente, o bien al complejo «*fantext*—universo ficcional fuente». Por su parte, en ese mismo contexto, el segundo término se puede aplicar, o bien al *fantext*, o bien al universo ficcional fuente, o bien al complejo formado por ambos, o bien a una o más obras concretas provenientes del *fantext*, del universo ficcional fuente, o de ambos.

Cabe ahora aclarar lo siguiente sobre la transmedialidad en el *fanfiction*: 1) dado que el universo ficcional fuente puede contener obras formuladas en lenguajes (medios) distintos⁸, vemos que la transmedialidad de éste es independiente de la de su *fantext*; 2) siempre que se hable de tipos o géneros de *fanfiction* según el medio (cine, tv, videojuegos, literatura) en que se inspiran los *fanfics*, necesariamente el complejo «*fantext*—universo ficcional fuente» será transmedia cuando el universo ficcional fuente no corresponda a obras escritas, cuyo lenguaje es la lengua natural.

Expuesto lo anterior, cabría preguntarse si existe algún concepto que, refiriéndose a lo mismo que “universo narrativo transmedia”, lo haga de una forma que refleje mejor la complejidad, la multiplicidad de mundos ficcionales o, si se prefiere, de universos ficcionales que hay en un universo narrativo transmedia, sobre todo cuando éste corresponde a un determinado complejo «*fantext*—universo ficcional fuente». El hallazgo de tal concepto, en la perspectiva de la Phd. Anne Kustritz (2014), recorre un camino que implica profundizar en aquella opinión de Jenkins (2015), según la cual la serialidad lleva hacia “algo más” cuando hablamos de narrativas transmedia. En efecto,

⁸ Por ejemplo, si tomamos el caso de Pokémon, vemos que existe en la tv (primer lenguaje-medio), en el cine (segundo lenguaje-medio), en los videojuegos (tercer lenguaje-medio), etcétera. Considerando eso, una cosa es hablar del *fantext* de un juego concreto de Pokémon, y otra hablar del *fantext* de Pokémon en cuanto tal. En el segundo caso, el universo ficcional fuente, Pokémon, sería en sí mismo transmedia.

esta autora plantea una nueva forma de serialidad, vinculada a la noción de multiverso narrativo cuántico. Veamos ahora su propuesta, pues será parte de la concepción que el autor de este ensayo propone para el *fanfiction* inspirado en videojuegos.

Anne Kustritz (2014) parte admitiendo que, en primera instancia, parecería casi imposible que las obras de los fans (*fanfiction*, fan art, fan videos) representasen una narración dotada de secuencialidad y serialidad, ya que éstas narrativas de fans no solamente publican eventos fuera de la secuencia, sino que contienen numerosas interpretaciones y versiones alternativas de los mismos eventos. No obstante, la autora afirma que las susodichas complicaciones no necesariamente niegan el rol de la serialidad, sino que más bien conducen a una reevaluación y expansión de su forma y función. Se constata así dos situaciones en las obras de los fans: 1) muestran la creciente complejidad de la serialidad en lo transmedia, y cómo sus efectos, en lugar de desvanecerse, dependen cada vez más de las elecciones del espectador, y 2) crean su propio tipo de efectos seriales, que son múltiples, flexibles, y en los que el sentido no depende del consumo de secuencias narrativas específicas.

Seguidamente, Kustritz (2014) propone que son tres los conceptos que ayudan a explicar cómo, tanto las narrativas transmedia profesionales como las producidas por los fans, pueden mantener los apreciados rasgos de la narración compleja y una serialidad flexible y controlada por el usuario. Primero: la narración como un movimiento entre encuentros de “información-ligera” y encuentros de “información-pesada”. Segundo: la noción de un multiverso narrativo cuántico, en lugar de un mundo narrativo unitario. Tercero, la serialidad como un efecto experimentado por la audiencia, antes que como la expresión de una intención pre-determinada y uniforme de los productores.

Ahondando más el segundo concepto, el del multiverso narrativo cuántico, Kustritz (2014) afirma que dicho concepto conduce a la investigación de una variedad infinita de adaptaciones narrativas a través de múltiples formas de medios. Además, en la concepción del multiverso

narrativo cuántico, ninguna historia o secuencia individual necesariamente⁹ mantendrá la autoridad máxima de ser “real” o “verdadera”, y ninguna historia niega a otras, permaneciendo todas igualmente posibles. En este marco, las audiencias construyen la serialidad a través de la narración del multiverso transmedia en dos direcciones: 1) creando una secuencia de elementos argumentales, a través de una línea temporal que se despliega en múltiples medios, y 2) creando un camino secuencial a través de varias líneas temporales.

Volviendo a la experiencia de la recepción como clave en la comprensión de la nueva serialidad propia de los multiversos narrativos transmedia, Kustritz (2014) afirma que en estos multiversos incluso versiones contradictorias de los mismos eventos pueden seguir funcionando como series desde la perspectiva del espectador/lector, ya que cada desviación investiga las posibilidades de ficción dentro de una premisa dada. Además, es el espectador/lector quien elige cómo navegar a través de las distintas líneas temporales y medios en que se despliega el multiverso narrativo transmedia, cuya narrativa es esencialmente multivocal-multiautoral y multilineal.

Expuestas las ideas de Kustritz (2014) y según éstas, se ve que sí existe una serialidad en el *fanfiction* inspirado en videojuegos, pero es relativa, depende del espectador, y es parcial en tanto que se da solo en relación a determinados segmentos del multiverso narrativo transmedia. También, queda patente que, si bien no está mal hablar de “universo narrativo transmedia”, el término “multiverso narrativo transmedia” es más adecuado porque refleja la complejidad y la mecánica que existe en el complejo «*fantext* — universo ficcional fuente». Yendo más allá, si

⁹Es de suma importancia aclarar que esto no niega la noción de *canon* del *fanfiction*. En el marco de las propuestas de Kustritz (2014), el *canon* simplemente designaría la fuerte tendencia que existe, por parte de secuencias e historias provenientes del universo ficcional en que se inspiran los *fanfics*, a acaparar autoridad y consiguiente influencia con respecto a las secuencias e historias correspondientes al *fantext*. Kustritz es muy clara: da a entender que, en el multiverso narrativo transmedia, cualquier secuencia o historia que se tome, no necesariamente mantendrá autoridad última como “real” o “verdadera”, y esto implica que puede ser que mantenga dicha autoridad, y también que acabe perdiéndola.

atendemos únicamente a los *crossovers*, vemos cuán superior resulta el término “multiverso narrativo transmedia”; ya que, si un *fantext* determinado contiene uno o más *crossovers*, éste o éstos también pertenecen a otro u otros *fantexts*. Consecuentemente, un *crossover* funciona como punto de intersección entre dos o más *fantexts*. Luego, cualquier complejo «fantext — universo ficcional fuente» que contenga al menos un *crossover*, no podrá ser representado como una entidad aislada.

Partiendo de la certeza tautológica de que todo multiverso se compone de dos o más universos, observemos que la estructura, en todo multiverso narrativo transmedia equivalente a un complejo «*fantext* — universo ficcional fuente», contiene esencialmente dos tipos de universo: uno de principio, origen o partida, que es el universo ficcional fuente, y otro de llegada, que es el *fantext* con sus obras componentes. Entre uno y otro están los autores de *fanfics*, que son, a nivel extratextual, los productores de la transficción que vincula el *fantext* a su universo ficcional fuente.

El problema es que, si se quiere una teoría de estructura ficcional, no es idóneo introducir a los autores de *fanfics* como parte del complejo, de modo que éstos habrán de ser reemplazados por las operaciones que utilizan para crear *fanfics* a partir de elementos del universo ficcional fuente. Consecuentemente, se reemplazará “autores de *fanfics*” por “operaciones de composición”, las cuales son esencialmente las cuatro operaciones retóricas: adición, sustracción, sustitución y permutación-cambio, siendo la de permutación-cambio la más empleada en el *fanfiction* según Scolari (2013, p.166).

Además de las operaciones retóricas, que siempre están presentes (o sea, siempre hay al menos una), pueden darse estrategias de composición en relación a una o más secuencias narrativas que el *fanfic* tome del universo ficcional fuente. Y es que no siempre es así: un *fanfic* puede tomar solamente escenarios o personajes.

Guerrero (2014, pp.10-11) llama “estrategias transmedia” a las estrategias de composición antes mencionadas, y las ha clasificado. Aunque su clasificación, tomada integralmente, no resulta idónea para describir las

estrategias de composición de secuencias narrativas del *fanfiction* —en todos sus tipos, incluyendo el inspirado en videojuegos— en el plano del manejo de tres grandes aspectos del relato: temporal, espacial y actorial. Las causas de esa falta de idoneidad son: 1) Guerrero (2014, p.10), cuando habla de las estrategias de cambio (“shifting”), las enfoca al cambio de género, en el sentido de que todas las estrategias de cambio, en su clasificación, implican que la obra resultante adquiera un género distinto con respecto a la obra en la cual se basó, 2) A las “estrategias transmedia” dadas en las dimensiones temporal, espacial y actorial, Guerrero suma una cuarta estrategia, el cambio dimensional, en el que se agrega una o más nuevas dimensiones.

Las dos causas mencionadas tienen su origen en el hecho de que Guerrero (2014) construyó su clasificación para la totalidad de las transformaciones (de obras que se producen en base a otras obras) efectuadas en el mundo transmedia, y por tanto no la hizo para el *fanfiction* en particular o, peor aún, para una subcategoría cualquiera de éste, como el *fanfiction* inspirado en videojuegos. Por eso, el autor de este ensayo propone una adaptación de la clasificación de Guerrero, a fin de que sea aplicable al *fanfiction* de videojuegos y al *fanfiction* en general.

Los cambios en la clasificación propuesta son: 1) ya no se hablará de “estrategias transmedia”, sino de “estrategias de transformación de secuencias narrativas”, o simplemente “estrategias de transformación de secuencias”, 2) se eliminará la “expansión dimensional”, 3) en las estrategias de cambio (temporal, espacial y actorial), no se verá como necesario el cambio de género en el texto resultante (el *fanfic*), sino como simplemente posible. Estas alteraciones no pretenden ser una refutación parcial a la clasificación de Guerrero (2014, p.10): son simplemente una adaptación de ésta a la naturaleza del *fanfiction*, en cualquiera de sus formas. La adaptación es la siguiente:

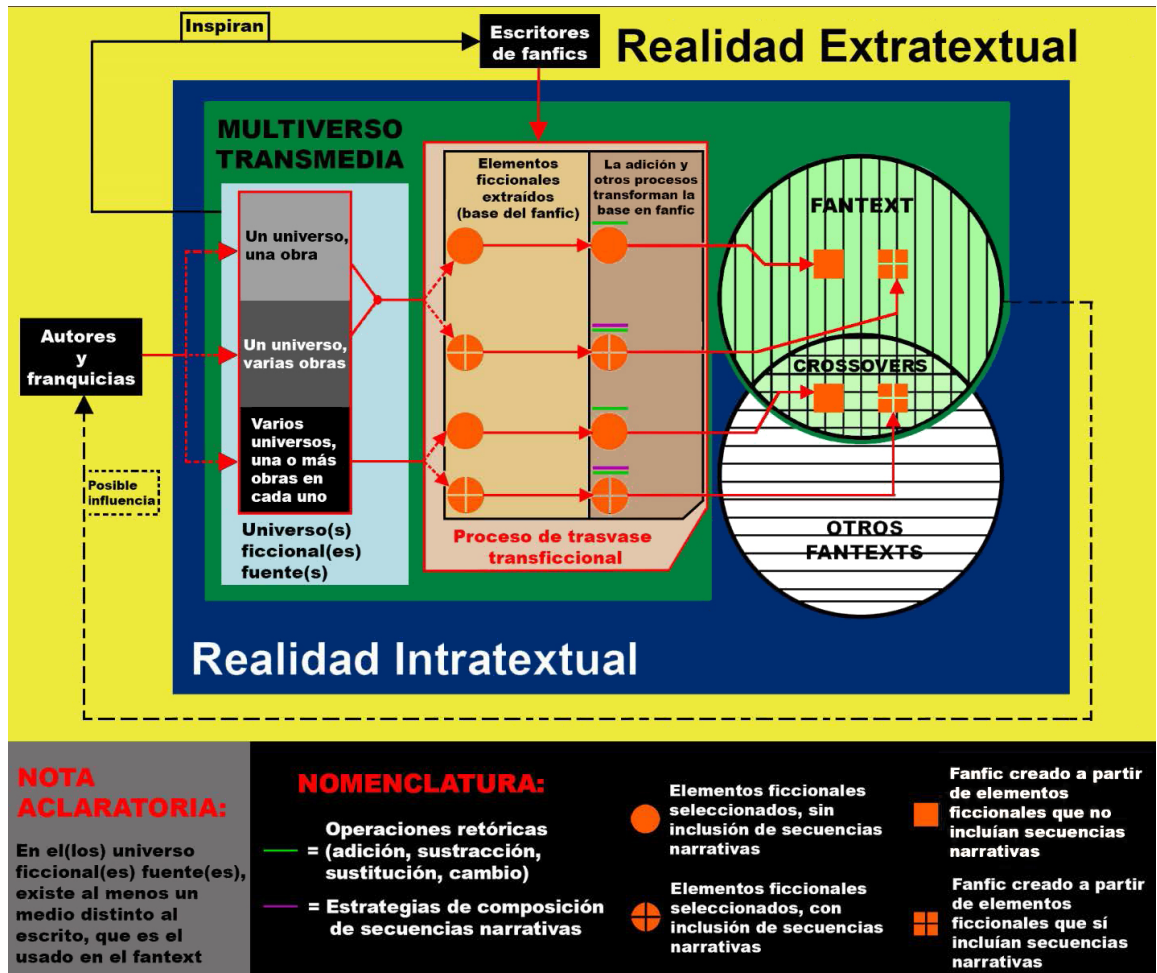
Estrategias de expansión: temporal, en la que se agregan eventos, sea en el pasado (antes del inicio de la secuencia tomada¹⁰), en el presente (dentro de la secuencia tomada), o en el futuro (la secuencia tomada se expande); espacial, que consiste en agregar lugares, escenarios; actorial, que es el agregar personajes. Estrategias de compresión: temporal, en la que se contrae la línea de tiempo, pudiendo reorganizarse los eventos de una secuencia tomada; espacial, en la cual se disminuye la cantidad de lugares que aparecían en la secuencia; actorial, que equivale a la disminución del número de personajes de la secuencia tomada y/o a la pérdida de importancia narrativa de uno o más de esos personajes. Estrategias de cambio: temporal, cuando se transforman o cambian de orden los eventos de la secuencia tomada, consiguiendo que posiblemente el *fanfic* sea asociado a un género distinto de aquel perteneciente a la ficción en la cual se basó; espacial, se alteran o mezclan las locaciones de la secuencia tomada, de modo que posiblemente el *fanfic* termine perteneciendo a un género distinto que su material fuente; actorial, los personajes, siendo los mismos de la secuencia tomada, se cambian en su esencia, o bien sus roles son alterados, o bien ambas cosas, de modo que el *fanfic* podría terminar perteneciendo a un género diferente.

Por otro lado, y a manera de aclaración para el diagrama que se presentará, tenemos que, en el ámbito del *fanfiction*¹¹, los multiversos transmedia no son una constante, aunque sí lo más frecuente. Sin embargo, en relación al *fanfiction* inspirado en videojuegos, sí son una constante, en el sentido de que el complejo «*fantext* — universo ficcional fuente» siempre es transmedia a causa de sustentarse sobre la transficcionalidad.

¹⁰Ya se dijo que más de una secuencia narrativa puede ser tomada en el *fanfic*, pero en la explicación de las estrategias se hablará en singular (“la secuencia tomada”) para agilizar la redacción. Así, el lector queda advertido que en un *fanfic*, cuando éste toma más de una secuencia y usa una estrategia de las mencionadas, ésta no necesariamente tiene que darse solo en una de las secuencias tomadas por el *fanfic*.

¹¹ Le recordamos al lector que el complejo «*fantext* — universo ficcional fuente» no siempre es transmedia, y que por esto mismo la presencia de multiversos transmedia en el *fanfiction* no es una constante, aunque sí lo más frecuente.

Un diagrama para ilustrar la complejidad de lo transmedia en relación a los «fantexts» que contienen «crossovers»



Dinámica, estructura y contexto de un multiverso transmedia definido a partir de un *fantext* que contiene *crossovers* (la infografía es del autor de este ensayo).

El diagrama de la página anterior se centra en los casos de *fantexts* que contienen *crossovers*. Estos son los más complicados; por ello, entre otras cosas, se pretende mostrar los universos ficcionales implicados en la zona de origen de los *fanfics*. Las flechas representan relaciones de producción, derivación o transición: para elementos intratextuales (vengan o no determinados por elementos extratextuales), son rojas; para influencias extratextuales, negras; punteadas, para vínculos de probabilidad; y continuas (no punteadas), para vínculos seguros.

CAPÍTULO III

Teoría propuesta para buscar la «literaturidad» en el «fanfiction inspirado en videojuegos»

La especificidad de la Literatura: «literariedad» y «poeticidad»

En concordancia con su visión integradora de la obra literaria, García-Berrio (1989) plantea los conceptos de «literariedad» y «poeticidad» como claves para entender qué es literatura y qué no; y, dentro de lo que sí es, cuál es la calidad, el valor estético de las obras. Pero antes de ver en qué consisten tales conceptos, es necesario comprender la crisis de la Crítica Literaria en que éstos se enmarcan. Sarlo (1997, p.1), antes de describir la crisis de esta disciplina, defendió la especificidad de su rol diciendo que «...hay algo que la Crítica Literaria no puede distribuir blandamente entre otras disciplinas. Se trata de la cuestión de los valores, quiero decir de los valores estéticos.». Posteriormente, refirió la crisis de este modo:

La apertura de la Crítica Literaria hacia las perspectivas del análisis cultural tuvo consecuencias positivas en la extensión del universo de discursos y prácticas que ella considera. Pero ha llegado el momento de trazar un balance. La Crítica Literaria en su especificidad no debería desaparecer digerida en el flujo de lo 'cultural'. (Sarlo, 1997, p.7)

En la misma línea que lo expresado por Sarlo, Zanetti (2000, p.230) afirma que: «Los cánones han sido puestos últimamente en la picota por los centros universitarios, preocupados más bien por hablar de discursos, por navegar en los márgenes, en las fronteras, para restituir lo desplazado».

Por último, en este marco de problematicidad que rodea las diversas propuestas que emergen de la Crítica Literaria, Culler (1989) nos hace ver que, cualquier definición de literaturidad (sinónimo de «literariedad»), no es más que una mera aproximación a la realidad que ésta intenta abarcar, antes que un reflejo exacto de la misma:

Preguntarse cuál/es es/son la o las cualidades distintivas de la literatura es plantear la pregunta de la literaturidad: ¿cuál es o cuáles son los criterios que hacen que algo sea literatura?

A pesar del carácter aparentemente central de esta pregunta acerca de los estudios literarios, hay que confesar que no se ha llegado a una definición satisfactoria de la literaturidad. (Culler, 1989, párr. 2-3)

En este panorama, García-Berrio (1989) intenta responder a la crisis de la Crítica Literaria con ideas que, reconociendo la naturaleza esencialmente estética de la Literatura, no ignoran su carácter histórico y socioculturalmente condicionado.¹² Principalmente en relación al carácter estético de la literatura, García-Berrio plantea los conceptos de «literariedad» y «poeticidad». Veamos ahora en qué consisten éstos y todos los demás conceptos necesarios para poder entenderlos:

Literariedad: García-Berrio (1987, p.180) la define como:

...la propiedad específica de los textos verbales convencionalizados como literatura, en términos de decisión cultural, una opción o iniciativa restringida, puesta en acto en el momento de construir bajo un modelo singular de «norma» un determinado tipo de texto verbal con intencionalidad artística.

Analizando su definición, vemos que reconoce el componente estético de la Literatura, y que también acepta el carácter convencional, histórico y sociocultural que tiene. Pero esto es insuficiente para entender a profundidad el concepto, y por eso cabría explicar¹³ lo que García-Berrio (1989) expresó en el resumen que hizo de su curso universitario titulado

¹² Para ver esto con mayor profundidad, regrese al Capítulo I.

¹³ Las expresiones entre comillas corresponden a citas textuales del resumen que García-Berrio hizo de su curso. Los números de página, referidos en paréntesis, corresponden por tanto a la numeración de página de este resumen, y no a un libro que se publicó ese mismo 1989 con un título igual al del curso.

Teoría de la Literatura (La construcción del significado poético).. Este resumen está disponible¹⁴ en la web de la Fundación Juan March. Veamos ahora qué propone García-Berrio, remitiéndonos al resumen de su curso universitario.

Empezando por el componente estético de la literariedad, García-Berrio (1989, pp. 29-30) nos lo explica a partir de un nuevo término: la *expresividad*. Así, afirma que con este término pretende “marcar la raíz común y las diferencias específicas que definen el lenguaje artístico en su intencionalidad estética en relación a la expresión simple, práctica y comunicativa del discurso lógico común”. Debe, pues, entenderse a la expresividad como un “*sine qua non* de los efectos artísticos sucesivos, un rastro o traza material, patente en la estructura del texto artístico, en el esquema material del poema, la novela, el cuadro, la escultura o el edificio intencionado”. De este modo, “como categoría operativa y teórica, se restringe y acota a la dimensión verbal y textual del discurso literario”. Consiguientemente, la expresividad habrá de ser “entendida como el principio lingüístico que funda la literariedad”. Sin embargo expresividad no equivale a literariedad, ya que: “Por la ausencia en ella del rasgo convencional y automático es por lo que se diferencia de la literariedad.” De ese modo, la expresividad se logra “bajo determinadas estructuras no totalmente previstas por el uso lingüístico”; pues, aquella “combinatoria de constantes” que la produce, comporta “formas de azar imprevisibles”.

Pero lo anterior rige si consideramos la expresividad en sí misma; ya que, como se desprende del párrafo anterior, en la dinámica de la literariedad aparece el componente de la convencionalidad (García-Berrio, 1989, pp.30-31), al cual habrá de ajustarse la expresividad, sin perder su potencial de improvisación. Esto es así porque la convencionalidad es “principio artístico no angosto ni sofocante, que ni fuerza la repetición estéril ni se confunde con el ejercicio arbitrario del gusto y el juicio estéticos.”.

¹⁴http://www.march.es/recursos_web/culturales/documentos/conferencias/resumenesBIF/499.pdf

Y es que, para García-Berrio (1989, pp.30-31), la convencionalidad no es esencialmente arbitraria, sino que tiene un origen motivado en la percepción de la excelencia de las grandes obras. Así, “la tradición clásica atestigua la condición naturalmente motivada del prestigio de esas mismas obras, cuyo éxito comunicativo poético las consolida a posteriori como modelos preceptivos.” Consiguientemente, el tener un carácter motivado hace que la “convencionalidad tradicional” devenga en “formante de valor de la experiencia artística”.

Sin embargo vemos que las interpretaciones de las grandes obras pueden cambiar, y que de estos cambios interpretativos pueden emerger acomodados en el pensamiento preceptivo-literario. Para García-Berrio (1989, p.31), esto no se debería a un relativismo histórico-cultural en virtud del cual la verdad literaria es una cuestión coyuntural que varía en función de los ejes de interpretación. Al menos no de fondo, ya que detrás del aparente relativismo subyace la dialéctica entre el “reencuentro” con los valores y rasgos que ya se conocían de la obra canónica, y el “descubrimiento” de nuevos valores y rasgos en ésta, pudiendo esto último estar vinculado a cambios en el sistema total de la Literatura. Esta dialéctica reencuentro/descubrimiento, al parecer de García-Berrio, viene causada por la heterogeneidad de visión inherente a los “distintos momentos y etapas en el desarrollo” de la “sensibilidad” de los lectores.

Poeticidad: García-Berrio (1989, p.34) la define como “la propiedad artística que es consecuencia de la activación literaria de universales estéticos”. Sobre éstos, agrega que “no son ninguna entelequia idealista inconcretable”. Además, explica su naturaleza en estos términos:

La necesidad no convencional de las propiedades poéticas de la literatura consiste precisamente en la universalidad antropológica que representan. Ellas apelan a los conceptos, símbolos y categorías «a priori» más profundos y generalizados entre los sujetos de la comunicación literaria (García-Berrio, 1989, p.34)

Interpretando y sintetizando la visión de García-Berrio acerca de la poeticidad, Arenas (1997, p.130) nos dice que ésta es atribuible “sólo a determinados textos literarios”, implica un “efecto estético trascendental” y:

...tiene tres dimensiones o fuentes de valor estético: la *expresividad verbal* o modificación inhabitual del enunciado verbal, la *ficcionalidad* o representación semántica alternativa del modelo realista y perceptible del mundo, y la *construcción imaginaria* o estilización simbólica de la imaginación, que es la fuente definitiva y genuina de la poeticidad. (Arenas, 1997, p.130)

Como implícitamente quedó claro en el párrafo anterior, la poeticidad no puede entenderse cabalmente si no es en relación a la literariedad. Así, complementando la aclaración de Arenas (1997, p.130) según la cual “lo literario es una modalidad concreta de lo general artístico”, Morales (1994, p.209) aclara que esta literariedad “constituye el carácter diferencial del texto literario frente a otros tipos de discurso verbal”; aunque, a su vez, “se hace necesario hablar de un rasgo de calidad que permita valorar la genialidad artística de un texto concreto dentro del uso literario de la lengua; y este rasgo es precisamente la poeticidad”. En otras palabras, la literariedad nos permitirá saber si un texto es o no es literatura; pero, suponiendo que lo fuese, será la poeticidad la que nos permitirá medir su valor de calidad artística.

Asimilación de la propuesta de Jonathan Culler sobre los rasgos de la «literaturidad» dentro de las concepciones literarias de García-Berrio

Al inicio de este ensayo se aclaró que la noción de obra literaria adoptada sería la de García-Berrio (1989), tal y como la resumió Chico-Rico (2001). Lógicamente, tal noción está vinculada a los conceptos de literariedad y poeticidad antes expuestos, siendo mucho más estrecho el vínculo con el primero de los dos. Ahora, y teniendo en cuenta que este

ensayo se propone mostrar que al menos algunos *fanfics* inspirados en videojuegos pueden considerarse literatura en sentido estético, el concepto de literariedad de García-Berrio podría ser elegido para tal propósito, dado que en éste no se desconoce la naturaleza esencialmente artística de la obra literaria. Sin embargo, en la práctica resulta mucho más provechosa la propuesta que Jonathan Culler (2004) hizo sobre los cinco rasgos constituyentes de la literaturidad. Se usará por ello la propuesta de Culler a la hora de mostrar por qué los ejemplos que se presentarán de *fanfics* inspirados en videojuegos son literatura. No obstante, antes de explicar tal propuesta, hay que aclarar por qué su uso no es inconsistente con respecto a la concepción que García-Berrio tiene de la obra literaria. He aquí las razones:

1. Haciendo abstracción de las posibles concreciones que los términos «literaturidad» y «literariedad» pueden asumir cuando son desarrollados según los diversos abordajes teóricos existentes, se tiene que ambos presentan sinonimia total en el contexto de su consideración más general. Así, ambos significan el rasgo o conjunto de rasgos que hacen que un texto dado sea literatura, considerada ésta en sentido estético. Por ende, ambos términos son intercambiables, pudiéndose hablar de la literaturidad según García-Berrio y la literariedad según Jonathan Culler.
2. La propuesta de Culler sobre los cinco rasgos de la literaturidad es coherente con los conceptos de García-Berrio que se han expuesto en este ensayo, ya que:
 - a) Es asimilable al concepto de literariedad de García-Berrio, pues cada uno de los cinco rasgos se puede asimilar a uno o más de los componentes del concepto de García-Berrio, que son la expresividad, la convencionalidad y lo estético.

- b) No presenta contradicción con respecto al concepto de poeticidad de García-Berrio¹⁵, ni tampoco con respecto a la postulación de que el tercer aspecto de la obra literaria es el de construcción pragmática y que este aspecto condiciona los otros dos (el de construcción estructural y el de posesión de un núcleo de significado objetivo).
3. La propuesta de Culler sobre los cinco rasgos de la literaturidad no viene a desplazar el concepto de literariedad de García-Berrio. Es simplemente un instrumento teórico más adecuado para la determinación de los textos como literatura o no-literatura. En este contexto, la previa exposición de la literariedad y de la poeticidad, queda justificada como un recurso para mostrar que, en lugar de un cambio brusco de lineamiento teórico, lo que existe es el mero reemplazo de términos en virtud de la mera operatividad y en un contexto de compatibilidad teórica. Consiguientemente, la exposición previa de la literariedad y poeticidad otorga continuidad y solidez teórica a este trabajo. Su presencia obedece al mantenimiento de la concepción literaria de García-Berrio como el marco teórico desde el cual, a la vez que se afirma el carácter estético de la literatura en concordancia con el objetivo de mostrar literaturidad en ciertos *fanfics* inspirados en videojuegos, se justifica plenamente la exposición y el desarrollo de conceptos vinculados a categorías discutiblemente literarias en un sentido *per se*: el *fanfiction* y el *fanfiction* de videojuegos...
4. Por si no basta lo anterior, compárese una aclaración que el mismo Culler (2004, *¿Propiedades o consecuencias?*¹⁶) hizo después de exponer los cinco rasgos de la literaturidad, con el concepto de

¹⁵ Que es un concepto que sirve para medir, según ciertos criterios, el valor estético de lo que ya se sabe que es literatura. Además, tales criterios (que vendrían a representar aspectos de la buena literatura) no contradicen ninguno de los cinco rasgos que Culler propone para la literaturidad.

¹⁶ Lo puesto en cursiva corresponde al subtítulo de una de las secciones del documento de Culler. Se cita de este modo porque el autor de este ensayo solo ha podido acceder a una versión en pdf que originalmente no podía visualizarse por completo, pero que subió para que el lector pueda ver en el siguiente link:
https://www.academia.edu/10935554/_Qu%C3%A9_es_la_literatura_y_qu%C3%A9_importa_lo_que_sea_autor_Jonathan_Culler_

literariedad de García-Berrio: “En definitiva, la «literariedad»¹⁷ de la literatura podría residir en la tensión que genera la interacción entre el material lingüístico y lo que el lector, convencionalmente, espera que sea la literatura”. Teniendo en cuenta que entre los cinco rasgos de la literaturidad está el de ser objeto estético, la cita anterior no parece problematizar la idea de García-Berrio (1987, p.180) de la literariedad como: “la propiedad específica de los textos verbales convencionalizados como literatura, en términos de decisión cultural, una opción o iniciativa restringida, puesta en acto en el momento de construir bajo un modelo singular de «norma» un determinado tipo de texto verbal con intencionalidad artística.”

Aclarado lo anterior, se explicará ahora en qué consiste la propuesta de Culler (2004, *La naturaleza de la literatura*) sobre los cinco rasgos conformantes de la literaturidad, parafraseándolo, excepto en lo que está en comillas angulares:

1. «La literatura trae a primer plano el lenguaje». Esto se ve sobre todo en poesía, con la abundancia de tropos, las imágenes de alto vuelo imaginativo, las aliteraciones y otros recursos retóricos, el ritmo, la versificación, etc. Sin embargo en la narrativa, aunque más discretamente, la literatura trabaja el lenguaje y así, por ejemplo, suele suceder que un personaje tiene un habla bien marcada frente a otros (en el Realismo era muy común), que las descripciones son en unos casos detalladas, precisas y de lenguaje exacto, y en otros, figurativo-poéticas, o bien un poco de ambas. Y también en la narrativa vemos que a veces hay un cuidado particular del ritmo, que las elecciones lexicales pueden inducirnos a un determinado estado de ánimo propio de la situación que se nos narra, o que se emplea la elipsis u otro artificio retórico para ejecutar ciertas maniobras a nivel del

¹⁷ Sabemos que Culler escribió originalmente en inglés, pero no es casual que en la traducción se haya usado “literariedad” en vez de “literaturidad”. Tal elección responde a que, como ya se dijo, los dos términos son intercambiables.

tiempo narrativo. Pero estos son solo algunos ejemplos de formas de traer a primer plano en lenguaje, y bien podrían llenarse páginas enteras poniendo otras formas.

2. «La literatura integra el lenguaje». En ella, «los diversos componentes del texto se relacionan de modo complejo». Por ello existen «relaciones entre el sonido y el sentido, entre la organización gramatical y la estructura temática, entre forma y contenido, entre tema y lenguaje». Pero esa integración no nos tiene que llevar a una idea clasicista de armonía estructural, pues a veces, como en las obras de la literatura experimental o vanguardista, la integración juega con tensiones, oposiciones y fragmentariedad, residiendo más bien a un nivel holístico. Así, «al intentar entender en qué contribuye cada elemento al efecto global, hallaremos integración, armonía, tensión o disonancia.».

3. «La literatura es ficción». La obra literaria guarda una relación ficcional con el mundo. En esta relación, proyecta «un mundo ficticio en el que se incluyen el emisor, los participantes en la acción, las acciones y un receptor implícito». Esto no debe llevarnos a pensar que la poesía queda fuera; ya que, entre otras cosas, «el ahora de un poema no se refiere al instante en que se compuso el poema (...), sino al tiempo interno del poema». En concordancia con esto, «la ficcionalidad no se limita a los personajes y los acontecimientos». Vemos así que: «Los elementos deícticos del lenguaje (elementos de orientación, cuya referencia depende de la situación de enunciación), como los pronombres (...) o los adverbios de tiempo y lugar (...), funcionan de un modo particular en las obras literarias.» En síntesis, la relación ficcional se traduce en una referencialidad al mundo interno del texto, en virtud de la cual se da una «separación de los contextos prácticos de enunciación»

4. «La literatura es un objeto estético». Culler nos dice que, en este aspecto, participan los tres rasgos anteriores, y que «una obra literaria es un objeto estético porque (...) conduce al lector a considerar la interrelación de forma y contenido.». En este contexto, su construcción carece de fines exteriores, y sus elementos o partes están organizados para la consecución

de una finalidad interna, centrada en la obra misma. Al respecto, resulta aclaradora la idea de que «considerar un texto como literario es preguntar cómo contribuyen las partes al efecto global, pero en ningún caso creer que la intención última de una obra es cumplir un objetivo¹⁸»

5. «La literatura es una construcción intertextual o autorreflexiva». Una obra literaria se crea, en cierto modo, a partir del resto de obras literarias existentes. Así una nueva obra entabla, con respecto a las obras preexistentes, una dinámica en la que puede integrarse, o bien repetir, rebatir o transformar la interpretación de una o más de aquellas obras. Tal relación, nos dice Culler, suele denominarse a veces como «intertextualidad». Esto otorga al sistema literario una autorreflexividad, en virtud de la cual siempre «podemos preguntar» a la obra literaria «cómo lo que deja implícito sobre la construcción del sentido es un comentario a la manera en que lleva a cabo la construcción del sentido.» De este modo: «En la práctica literaria, los autores persiguen renovar o hacer avanzar la literatura y con ello, implícitamente, reflexionan sobre ella».

Ya explicada la teoría, cabe hacer ciertas advertencias que, según se desprende de las teorizaciones de Culler (2004), deben tenerse en cuenta a la hora de aplicarla: 1) Tomada aisladamente, ninguna de las cinco características es exclusiva de la literatura, 2) La quinta característica está sujeta en parte a la relatividad que representa la mutabilidad de las convenciones de género literario.

Por último, las cinco características de la literaturidad referidas por Culler (2004), serán aplicadas en el último capítulo de este ensayo bajo las siguientes denominaciones: 1-Primariedad del lenguaje, 2-Integración de los elementos¹⁹, 3-Ficcionalidad, 4-Esteticidad, e Intertextualidad

¹⁸ Un objetivo externo, como informar o persuadir.

¹⁹ Ya vimos que, aunque el nombre dado por Culler (2004) sea “integración del lenguaje”, en realidad esta característica va mucho más allá, y se refiere a las distintas formas de integración de los elementos en la totalidad de la obra, principalmente en relación a la vinculación del fondo y la forma.

CAPÍTULO IV

El «fanfiction inspirado en videojuegos» y su «literaturidad»

Método de análisis

En el Capítulo III se dijo que las cinco características de la literaturidad referidas por Culler (2004), serán aplicadas y demostradas con las siguientes denominaciones: 1-Primariedad del lenguaje, 2-Integración de los elementos 3-Ficcionalidad, 4-Esteticidad, y 5-Intertextualidad.

Es conveniente aclarar que, *a priori*, todo *fanfic* posee el rasgo de ficcionalidad, por lo cual éste no habrá de tomarse en cuenta a la hora de analizar casos concretos. La razón de esto es que un *fanfic* es *per se* una ficción. Asimismo, cualquier *fanfic* posee el rasgo de Intertextualidad, dado que pertenece a la categoría del *fanfiction* y ésta, por definición, implica que los *fanfics* se construyen sobre la transficcionalidad, la cual a su vez implica intertextualidad. Por eso ambos rasgos no se tomarán en cuenta en el análisis, a menos que uno o ambos rebasen lo aquí dicho.

Por último, en los Anexos, el lector podrá encontrar un conjunto de links para que profundice en el conocimiento de los universos ficcionales fuentes de los *fanfics* analizados, y otro grupo de links, después de las “REFERENCIAS” para que pueda leer cada *fanfic* analizado y constate su existencia en el ciberespacio.

Análisis de casos de «fanfics inspirados en videojuegos», que presentan «literaturidad»

“Sísifo y el oscuro paso de los años”: lo firma “Aldaris”, y su universo ficcional fuente es la serie *Legend of Zelda*: específicamente, se inspira en el *Ocarina of Time*. El argumento presenta dos líneas temporales, delimitadas gráficamente por líneas de puntos. Este recurso permite percibir cuando hay un salto de una línea temporal a la otra. En la primera, que sirve

de marco, Link, el personaje de la historia visiblemente envejecido, entabla conversación en un bar con un desconocido llamado Carlos, a quien le cuenta su aventura épica en el Templo de las Sombras. Paralelamente, a través de flashbacks, se va reconstruyendo lo que Link va contándole a Carlos.

Primariedad del lenguaje

Lenguaje figurativo. “El eco de tus pasos revolotea por las paredes del pasillo como una bandada de murciélagos.”, “Gotas de frío sudor se deslizan como gusanos sobre tu frente.”, “...el sueño te ha derrotado, te ha vencido y ahora estás ahí en el piso, desparramado como un triste vagabundo con esa barba de tres días...”, “...el fuego de la voluntad, (...), aquello de lo cual brota la determinación de ser más grande que las adversidades que otrora te abatieron y te hicieron arrastrarte por el pantano de la muerte en vida.”, “La sangre corre por la cubierta del barco y la estrella de la angustia se estremece en los ojos de Link, marcando los ritmos de la agonía...”, etcétera.

Descripciones detalladas. Éstas permiten transmitir con el mayor detalle posible lo que, en el juego *The Legend of Zelda, Ocarina of Time*, el jugador encuentra al avanzar por el Templo de las Sombras. Ejemplos: “En el centro del lugar hay una gran estatua en cuyo pedestal hay una pequeña plataforma rectangular de roca con tres pinchos, todo eso (la estatua sobre el pedestal con la plataforma) en el centro de círculos concéntricos...”, “...ves un gran compartimento en que las paredes, el suelo y el techo son de tierra y piedra. Hay dos momias y tres de esos discos espinosos que se desplazan por el suelo siguiendo trayectorias prefijadas.”

Integración de los elementos

Sincronización de las dos líneas temporales. Se va dando a través de flashbacks que reconstruyen la travesía de Link:

— ¡Hey, mira, un cofre ha aparecido!

— ¿Recién te das cuenta?

— No, ya lo había visto, pero el coraje me hacía ignorarlo. Ojalá estén allí las botas flotadoras, porque de lo contrario tocará dejar la empresa

— ¡Anda, mira ya qué es!

.....

— ¿Y qué había en el cofre?

—Las botas flotadoras...

—Encontrar eso debe ser más emocionante que ganar la lotería. ¿Nunca ha pensado en venderlas?

Correspondencia entre el tipo de acontecimientos y las formas de narrar. En la línea del pasado se presentan las siguientes perspectivas: 1) la del narrador omnisciente en tercera persona, empleada para contar los combates de Link, debido a que, por su distancia psicológica con respecto a los hechos, es la forma más adecuada para provocar una experiencia contemplativa de los valores estéticos inherentes a lo heroico desplegado en el ámbito de la batalla (por ello fue la forma propia de la épica clásica), 2) la del narrador omnisciente en segunda persona, que intenta provocar en el lector un sentimiento de identificación con el héroe, haciéndolo sentir que está allí, tal y como el videojugador despliega la trama a medida que virtualmente la vive, y 3) la narración indirecta a través de diálogos. En la línea del presente se emplea casi siempre la narración indirecta a través de diálogos, y muy poco, fundamentalmente al final, un narrador omnisciente en tercera persona.

Para aclarar la naturaleza del narrador omnisciente en segunda persona —utilizado en la línea del pasado— sirven estos ejemplos: “Usas entonces el *longshot* y te cuelgas de un madero. El madero resiste tu peso sumado al peso de las botas. Una vez que te hayas en el otro lado, caminas tranquilamente...” y “Duermes. Cuánto me gustaría que la vieras ahora que se ha puesto a rezar por ti...Entonces recordarías cuando sufrías por ser el niño sin hada de la aldea, recordarías eso y de seguro...”

Esteticidad: La complejidad narrativa que hasta ahora se ha evidenciado, apunta a la consecución de una estética de lo heroico y de lo trágico. Lo primero se manifiesta no solamente en el triunfo del héroe sobre sus enemigos, lo vemos luchar y vencer varias veces, sino sobre sí mismo²⁰ y sobre el tiempo, en el sentido de que, a pesar de que la gente del lugar en que ahora vive no sabe que él es un héroe, conserva su dignidad, su valentía, el resto de sus virtudes morales y hasta el físico fuerte de su juventud, aunque con los rasgos de un hombre maduro, casi viejo. Y a esto se le suma cierta sabiduría, que ha adquirido tras sus crisis existenciales, de las cuales todavía no sale. Sin embargo, si bien Link ha triunfado sobre todo lo dicho, ante el tiempo no solo ha salido victorioso en el sentido mencionado, sino que ha salido derrotado, y esto en un sentido profundo, desgarrador. Así, y en concordancia con lo establecido en el *canon* ficcional de la serie *Legend of Zelda*, el espíritu de Link renacerá una y otra vez, volviendo a luchar contra sus mismos enemigos en otras encarnaciones, en otros tiempos. Volverá a cargar la misma roca pesada del destino heroico del que no puede escapar, cual Sísifo (por eso el título del relato) condenado a subir la misma piedra hasta la cima de la montaña, una y otra vez. Por todo lo dicho, y también porque en muchos de los combates Link sufre, sangra y peligra como el mortal que es, este relato se presenta como un organismo narrativo que pretende representar el valor estético de la sublimidad moral en la forma referida por Milá (2002, p.51):

El sentimiento estético que produce el objeto moral no debe confundirse con este mismo objeto. En la apreciación de la sublimidad moral debe mediar el reconocimiento de una grandeza extraordinaria, ya sea ésta sosegada y serena, ya se manifieste por medio de la lucha. Mas es (...) indispensable

²⁰ En la Parte II, Link experimenta una crisis moral en la cual afloran su fragilidad, su rencor: cree ser manipulado por el destino que le han impuesto los dioses, y por los humanos que lo halagan para granjearse su protección y salvación; su abatimiento y su narcisismo: siente que la gente no es suficientemente agradecida con él.

En este contexto, tiene un sueño en que el que un espíritu sabio, protector y clarividente, que tiene forma de árbol gigante y habla, le da un discurso sobre el significado del heroísmo, y esto lo motiva a superar su letargo moral. De esta manera, logra sobreponerse a su oscuridad-fragilidad interna.

que el objeto reconocido sea viviente y no una abstracción. Así, en el primer caso debe sentirse el valor sumo del objeto moral (...), y en el segundo debe reflejarse en nosotros la lucha entre los diferentes motivos y la victoria conseguida por el motivo superior. Hemos de reconocer a qué costa es grande el acto de un héroe, (...) sufrir con sus sufrimientos, reconocer (...) lo extraordinario del esfuerzo que la victoria ha requerido.

Intertextualidad: En este texto, además de la intertextualidad latente, hay una más explícita. Ésta principalmente se evidencia en que, al comienzo de cada una de las tres partes del texto, hay epígrafes de juegos: *The Legend of Zelda*; de la poesía: Leopoldo María Panero, por ej., y hasta del ensayo: *Aires de Familia*, de Monsiváis.

“La historia de Nekharis”: de autor no identificado, su universo ficcional fuente es *World of Warcraft*. Se trata del primer capítulo de la biografía de Nekharis, aunque en realidad todavía no ha aparecido ningún otro capítulo. No obstante, la historia es narrativamente autosuficiente: tiene inicio, nudo y desenlace. Trata de las pruebas que el malvado elfo Valanar, Príncipe de Sangre, le pide a la poderosa guerrera Valeria para ser “bautizada” como discípula suya. Estas pruebas, encaminadas a medir la lealtad y obediencia de Valeria, le exigirán que asesine a su propia familia, para lo cual deberá volver a su pueblo natal, donde se enfrentará con un conocido capitán y sus guardias antes de volver, victoriosa en su misión, ante el sombrío Valanar, quien la recompensará con una nueva espada mágica además de bautizarla como “Nekharis Vientopena”. Todo esto hará que la protagonista, noble y buena en el pasado, termine por destruir lo poco que quedaba de su humanidad, sumiéndose en la tiniebla moral y espiritual.

Primariedad del lenguaje – Integración de los elementos – Esteticidad.

Una narrativa gótica de estilo definido. A diferencia de los demás *fanfics* que se analizarán, *La historia de Nekharis* tiene una estética tan

marcada que, solo en relación a los procesos de construcción de ésta, es posible la comprensión clara e integral de sus rasgos de literaturidad. En efecto, tanto por sus paradigmas temáticos como por ciertas estrategias de representación usadas de manera recurrente, este *fanfic* pertenece a la narrativa gótica y presenta un estilo definido dentro de ésta.

En cuanto a los paradigmas temáticos, tenemos los siguientes: magia, polarización y lucha entre la Luz-Bien y la Oscuridad-Mal, violencia y horror sobrenaturales, vigencia de un tiempo-espacio correspondiente a una representación mítico-maravillosa del Medioevo habitado por seres fantásticos, paisajística asociada a lo lúgubre y misterioso, exaltación de emociones y sentimientos pesarosos o destructivos, y transgresión de límites morales llevada al extremo.

Por su parte, las estrategias de representación²¹ de los diversos contenidos se basan en la destrucción romántica de los límites entre el yo y lo otro, entre el sujeto y el objeto. De ese modo, se construye una narración que utiliza muchas operaciones metonímicas y, tal y como sucedía en el Romanticismo, el paisaje y los escenarios a veces devienen en símbolos de aspectos subjetivos que crean un tono emocional. Y, aun cuando el paisaje no es particularmente simbólico, se le da una importancia especial con descripciones detalladas. Por otro lado, y he aquí la particularidad estilística de este texto dentro de su filiación a lo romántico-gótico, se emplea un lenguaje frecuentemente poético, y una representación casi siempre indirecta de la protagonista, a quien el narrador en tercera persona casi nunca se refiere a ella por su nombre; esta forma de representarla es un simbolismo sobre su proceso de deshumanización-alienación. Queda ahora ver algunos ejemplos que ratifiquen lo afirmado:

El paisaje, subjetivizado o descrito con detalle: “La brisa de la mañana acababa de llegar a aquella llanura de césped y malas hierbas, rasgando el rocío que se había acumulado en esa madrugada sobre las hojas de aquel

²¹ Las “estrategias de representación” se refieren a los procedimientos que, en el plano del discurso, se emplean para representar los diversos contenidos correspondientes al plano de la historia, que contiene eventos, personajes, lugares, relaciones entre personajes, etcétera.

paisaje umbrío.”, “El cielo herrumbroso cubierto de nubes oscuras clamaba a la tormenta, aunque ni siquiera la lluvia se atrevía a penetrar en aquella atmósfera corrompida por aquel extraño sosiego.” y “Las casas, colocadas de manera aleatoria, se erguían en piedra tosca y madera vieja, en cuyas entradas se encontraban las puertas cerradas a cal y canto con enormes cerrojos forjados en hierro.”

Utilización de recursos poéticos: “El guardia gritó de pavor de nuevo, encogiéndose sobre sí mismo, con tímidas lágrimas recorriendo su tez, muriendo en su barba plateada.”, “El dolor que estrangulaba su alma era profundo y siniestro, la apretaba con fiereza, rigiéndola.”, “Cuando Valeria recuperó la consciencia en sí misma un enorme latigazo de dolor sacudió su mente”, “El estruendo de los aceros al chocar inundaba el ambiente mientras los primeros rayos del sol la deslumbraron, dándole al capitán la oportunidad de retirarse lejos de su oponente.”, “El bastión de Acherus, una ciudadela flotante que vomitaba la peste que cientos de vidas había segado”.

Referencia indirecta del narrador hacia la protagonista: “...*algo* que no era la brisa ni la lluvia si quiera, quebró aquel silencio sepulcral.”, “...*la silueta* se acercó a un viejo poblado”, “El único eco que acompañaba el caminar de *aquel ser*”, “...*la silueta* sin más se acercó al cartel”, “aquella *extraña sombra* había encontrado su destino”, “*La mujer* blandió una enorme espada con runas grabadas.”, etcétera. El narrador casi todo el tiempo le llama “la mujer”; únicamente la llama Valeria en boca de personajes secundarios. Cuando lo hace por cuenta propia, es en las ocasiones en que ella muestra algo de humanidad, como cuando llora tras la muerte de su hermana, cuando se refiere a ella en su versión noble del pasado o cuando ésta, antes de verse forzada a matar a un grupo de soldados, les intenta persuadir de dar marcha atrás para no morir. El nombre propio representa su esencia primera, revestida de humanidad; las formas indirectas, su proceso de alienación y deshumanización; y, el nuevo nombre que el Príncipe de Sangre le confiere luego de haberla felicitado por cumplir su atroz misión, representa la nueva y siniestra esencia que ha alcanzado una vez concluido el proceso de su alienación-deshumanización:

- Valeria Nakar Vientosur ha muerto. Larga vida a Nekharis Vientopena – pronunció extasiado, casi riendo entre dientes.

La mujer permaneció inmóvil frente a la reacción del Príncipe de Sangre, pero sintió como un vacío se cernía sobre su corazón, aun latente, sucumbiendo mientras la llama de la vida se apagaba en su interior, congelándose.

En cuanto a la transgresión y el horror sobrenatural, el texto logra una representación intensa y trágica del proceso de degradación moral de la protagonista, así como del despliegue de sus facetas más oscuras en el ejercicio de la transgresión y el uso indiscriminado de un poder que muestra su vinculación con la fuerza mágica de lo demoníaco.

Degradación moral: «...sus ojos plateados se abrieron de par en par, clavando la mirada para observar cómo la Valeria de corazón noble que conoció años atrás se había sumido en la oscuridad más profunda.» y «...se quedaron boquiabiertos al encontrarse con que Valeria Vientosur, antigua Paladín del Alba Argenta, hija de tierras de Trabalomas estaba frente a ellos, ahora convertida en un monstruo de mirada regia»

Transgresión moral: «De sus brazos colgaban las cabezas de sus propios progenitores y de su joven hermana, cubiertas por una escarcha que les había conferido un aspecto digno de sosiego y calma»

“**Emboscada**”: su autor es León Amaro Mac-Clure y su universo ficcional fuente es la serie *Star Craft*. La historia, contada por un capitán de los marines²², se sitúa en un tiempo futuro muy lejano, cuando la Humanidad ya ha sido capaz de colonizar otras galaxias y ha hecho contacto con razas extraterrestres. Todo empieza en una nave de desembarco, que está volando hacia el planeta Char, donde hay valiosísimos recursos naturales, donde los salvajes Zergs ya se han asentado. La misión del capitán y su

²² No los marines de Estados Unidos, sino los del ejército de Arturus Mengsk, emperador de un planeta distinto a la Tierra.

grupo será erradicar a los obreros zergs para que luego puedan venir mineros humanos a sacar los minerales de la zona. Una vez que la nave aterriza, el capitán entiende que, aquella misteriosa y poderosa mujer que se les había unido antes del desembarco no estaba por casualidad, sino porque ella sabía que se iban a enfrentar a un tipo de zerg: los lurkers, capaces de atacar guarecidos bajo el suelo. Ella tenía la misión secreta de extraer el ADN de los lurkers y, como el capitán termina enterándose, acaba siendo arrestado por la mujer y un grupo de soldados que llega a la zona después del combate.

Primariedad del lenguaje

Uso del lenguaje para caracterizar al protagonista. El relato está escrito en primera persona, desde el punto de vista del protagonista, un capitán del cuerpo de marines. La forma en que está narrado hace que lo más probable, aunque esto nunca se afirme en el texto, sea que lo leído se corresponda con una narración escrita por el protagonista, bastante después de los acontecimientos descritos. El lenguaje usado lo corrobora, ya que muestra: 1) un dominio del metalenguaje castrense y un buen conocimiento de las tecnologías militares, 2) la típica actitud agresiva de los militares, además de rasgos propios de su personalidad, como la tendencia a ser despectivo, mal hablado, y a usar ciertas expresiones del habla popular.

Sobre el referido dominio del metalenguaje castrense y el conocimiento de las tecnologías militares podemos citar estos ejemplos: "...lanzarse a una barricada en medio de un asalto", "...militares asignados a esa área", "...reúnanse en el punto C089", "...reafirmar la línea de mando", "...el reglamento de zona guerra", "...problema en la telemetría de la nave", "Caminamos en formación cerrada", "...rango de disparo" y "...mi visor me envió una imagen infraroja del lugar"

Su lenguaje, usualmente malhablado, agresivo, y con expresiones del habla popular: "...la mayoría de los pobres diablos que desembarcaban...", "...Jack, el hijo de puta más valiente que había conocido", "...Scorch, el bastardo más perturbado con el que me había topado jamás.", "...los Zerg, la

inmunda raza de insectos que se esparcía peligrosamente por la galaxia”, “...usarlos como conejillos de india”, “...hizo que mi piel se pusiera de gallina”, “La voz de la mujer me cayó como un balde de agua fría”, “Aquellos trabajadores descerebrados eran torpes y lentos”, “No me terminaba de sorprender que esos estúpidos insectos fueran capaces de procesar aquellas vetas de poliminerale”, “...sin parar de disparar hacia la maldita masa subterránea”, y “...el maldito²³ monstruo era increíblemente resistente”.

Narración cruda e impactante de las escenas de combate: “...se encontraban en medio de la línea de minerales derramando fuego y balas sobre los indefensos insectos que reventaban y se asaban por doquier...”, “...escuché el grito desgarrador de varios más por el intercomunicador y cuando me volteé a verlos, pude comprobar con espanto que la gran mayoría se encontraban ensartados en esas pavorosas púas”, “...con un grito destemplado emprendió contra el bicho chorreándolo con su llama líquida, dándole de lleno en lo que parecía ser la zona de su cabeza. El bicho emitió un chillido agudo...”, “...contrayéndose espantosamente, el monstruo retrocedió un par de pasos y comenzó a escarbar un agujero, al tiempo que Scorch seguía rociándole napalm en el lomo” y:

...Scorch vociferaba hacia nosotros (...), de espaldas al agujero, por lo que no vio venir la nueva corrida de espinas, una de las cuales lo rajó por la mitad, separándolo por primera vez de su querida arma de combate (...). El cuerpo de Scorch quedó esparcido por todas partes...

Descripciones vívidas de personajes: “...tenía unos exóticos rasgos y una mirada penetrante, sus labios eran abultados y bien delineados, de un rojo salvaje. (...) todo en ella provocaba deseo, era imposible no imaginar lo que había dentro de ese traje” y, aunque mezclada con algo de narración:

²³ “Maldit@” es una palabra-muletilla que el narrador personaje tiene en la punta de la lengua.

...unas patas quitinosas gigantes se aferraban a la superficie, elevando un cuerpo que parecía ser el de un arácnido gigante, el cual terminó de erguirse un par de metros sobre la superficie, dejando un agujero enorme bajo su vientre, donde la tierra comenzó a llenarlo a medias, al mismo tiempo que su correosa y brillante piel se sacudía los restos de material. La criatura se volteó hacia nosotros al tiempo que su cuerpo se contraía con movimientos nerviosos y rápidos, cómo si el mismo sol o el aire fueran un terrible suplicio

Integración de los elementos

Los flashbacks como formas de presentación de personajes o paréntesis de comentario o breve introducción de un hecho importante. El relato comienza con el capitán (narrador-personaje) sentado en la nave de desembarco, junto a su tripulación y mientras el aparato todavía está en vuelo. Tras hablar brevemente de las peligrosas situaciones de desembarco, el narrador usa dos pequeños flashbacks, en los cuales presenta a Jack y Scorch (los dos más aguerridos del grupo) a través de historias cortas, pero muy significativas en cuanto al perfil psicológico de ambos. En la categoría de los flashbacks de paréntesis de comentario, está el usado para comparar al lurker con aquellas cucarachas que pululaban en la calle en que el capitán vivía antes de entrar a la milicia. Y finalmente, en los flashbacks usados para introducir algún hecho o historia que no sea con intención de crear un perfil o comentar un hecho, está el que resume la historia del planeta Char (escenario del relato en la segunda parte) y el que, con el pretexto de una comparación, se emplea en medio de la narración de una parte de la batalla, cuando el capitán nos dice: «Seguí esquivando aquellas púas mientras le disparaba al maldito insecto con una velocidad similar a la que sentí con aquellas drogas experimentales en mi primera expedición a Mar Sara»

Integración de los elementos – Esteticidad

La convergencia de los elementos está tan bien lograda que permite crear un efecto global de verosimilitud. Los rasgos a nivel discursivo hacen

creíble la totalidad del texto como narración del protagonista-capitán. Y es que habría sido ridículo e incongruente que el capitán nos refiera aquellos acontecimientos atroces con una prosa poética de estilo modernista. Así mismo los flashbacks, que han sido colocados como paréntesis narrativos, no están orientados a completar la historia propiamente dicha, sino a presentar pequeñas secuencias narrativas relacionables con la línea argumental que ayudan a comprender mejor la lógica de los acontecimientos. Así, sabiendo en un flashback que Scorch es agresivo y perturbado, podemos entender lo natural que resulta su temeraria actitud en el campo de batalla.

Siguiendo a Culler (2004), siempre que en la totalidad del texto hay convergencia entre forma y contenidos para crear un efecto global, hay esteticidad: en este caso, el efecto global se produce por la verosimilitud.

“Jaque Mate”: fue escrito originalmente en inglés por “Reyser”, bajo el título “Checkmate”. Aquí presentamos la traducción literaria hecha por “belaja”. El universo ficcional fuente de este *fanfic* es el de la serie *Legend of Zelda*: específicamente, se inspira en el juego *Ocarina of Time*.

El argumento tiene dos líneas temporales que se juntan. La primera tiene tanto un sentido real como uno alegórico: en el real, se nos refiere una partida de ajedrez entre Zelda y Ganondorf (su captor), que termina con la victoria de Zelda; en el alegórico, esa partida narra el avance de Link, con todos los obstáculos y enemigos que tiene que enfrentar para llegar hasta Ganondorf, vencerlo y liberar a la princesa Zelda y a su reino Hyrule. La otra línea temporal nos muestra este mismo avance de Link hacia la confrontación final con Ganondorf, pero de forma no alegórica. Justo antes de la confrontación, esta segunda línea absorbe a la primera, y la narración alegórica desaparece.

Primariedad del lenguaje - Integración de elementos - Esteticidad

Lenguaje poético-alegórico: Es el eje que vinculará los rasgos del subtítulo, y ha sido escogido por tres razones. Primera: el lenguaje poético

que se utiliza a lo largo del texto tiene belleza y sublimidad, ambas categorías estéticas. Segunda: sirve para caracterizar a los personajes. Tercera: se usa para referir sucesos cuando adquiere dimensión alegórica. Estos sucesos alegóricamente referidos son los mismos sucesos de la línea temporal en que se ve a Link avanzando hacia su confrontación con Ganondorf. Así, el lenguaje alegórico es lo que da la sensación de que ambas líneas temporales están avanzando paralelamente, ya que en realidad esto no ocurre porque, de todos los días que a Link le tomó llegar hasta Ganondorf y derrotarlo, solo en el último tuvo lugar la partida de ajedrez entre éste y Zelda; pero, como la partida es alegórica, nos da esa impresión de paralelismo, aunque en el fondo lo que existe es la inclusión simbólica de la línea temporalmente más extensa (el avance de Link) dentro de la menos extensa (la de la partida de ajedrez). No obstante, veamos algunos ejemplos de cada una de las funciones mencionadas:

Caracterización de los personajes. Está muy ligada a los elementos recurrentes de la mirada y la sonrisa. Zelda: “Su mirada es azul —tan azul— y parece vacía. No, no está vacía. Dice demasiado para estar vacía”, “...los ojos le brillan como diamantes afilados... afilados, tan afilados que podrían cortarle a él las manos y seguir brillando todavía.”, “...esos ojos suyos (...) poseen la gracia felina de un gato al acecho de su presa. Y de vez en cuando son fríos como el hielo, la nieve, la tormenta, la ventisca.”, “La amplia sonrisa y sus bordes peligrosos y afilados sigue allí.”, “ella sonríe y el tintineo de su suave risa le recuerda a gorriones” y “hermosa, pero hecha únicamente de capas (...). Primero, tonos negros y grises de base. Bajo todos los colores fuertes y vivos no hay más que blanco y gris, el vacío y el pecado.” Ganondorf: “Él la mira, con sus ojos dorados y crueles como lenguas de fuego abrasador.”, “Espera que pueda sentir la intensidad de sus ojos de león.”, “Él se ríe otra vez, y el sonido fogoso hace que ella piense en carne ardiendo bajo el sol del desierto.”, “Ganondorf siente pánico y la mira y, por una vez, por una sola vez, sus ojos leoninos ya no son de león: son los ojos de un cerdo a punto de ser sacrificado”

Narración alegórica. Entre tantos ejemplos representativos, el último fragmento es clave. Cuando se fusionan las dos líneas temporales se corrobora el carácter alegórico de la partida entre Zelda y Ganondorf.

Mueve el caballero hacia delante en su jugada final. Él cierra los ojos. La princesa extiende un dedo delicado, envuelto en un guante, y tira la pieza rojo sangre. Cae el rey. Golpea el tablero de casillas rojas y blancas antes de rodar adelante, parándose justo delante de él. Guarda silencio.

—*Jaque mate*²⁴.

Empuña la espada y el rey salta hacia atrás. (...). La princesa prepara el arco y dispara una flecha. El rey da una voltereta hacia un lado y desenvaina las dos espadas largas y delgadas que tiene en la cintura. (...)

(...) El rey se ríe, se ríe, se ríe. El ruido lo desconcierta.

— ¡Lo sabía desde el principio! —ruge el rey y se gira para señalar a Zelda—. ¡Eras tú! ¡Jamás fue el caballero! ¡Jamás fueron las piezas!²⁵
¡Tú eras quien los controlaba!

Link se pregunta qué ocurre.

Integración de los elementos

Dilatación y contracción del tiempo narrativo. La partida de ajedrez se narra con abundancia de detalles, describiendo gestos, miradas, movimientos, pensamientos y todos y cada uno de los diálogos que entablan los contrincantes. En contrapartida, el avance de Link está repleto de elipsis, ya que apenas se narran sus combates con menos de la mitad de los villanos-jefes secundarios.

Construcción de los personajes. Es realmente formidable como, a la vez que se ha respetado la esencia que los tres personajes del texto tienen en el universo ficcional fuente, se ha jugado un poco con sus perfiles psicológicos sin caer en la transformación a nivel de rasgos esenciales. Así,

²⁴ Las cursivas son usadas en el texto original para señalar que se trata de la línea temporal de la partida de ajedrez. En la otra línea temporal se emplea letra no-cursiva y, como se ve, después del “Jaque mate” hay una elipsis, porque lo que sigue corresponde a la escena final de Ocarina of Time.

²⁵ Aquí se constata que, efectivamente, la partida de ajedrez no fue únicamente alegórica, sino también real.

Link aparece un poco sádico: llega a imaginar cómo sería asesinar a su hada, aunque nunca intenta ponerlo en práctica, disfruta de la carnicería de la batalla, y es un tanto ambicioso. Por su parte, Ganondorf se muestra confiado de su poder, y manifiesta su tan conocida voluntad de control, además de su tendencia a la ira y al odio, aunque la singularidad de su delineamiento está en esa mezcla de atracción, curiosidad y leve temor no admitido hacia Zelda. Finalmente tenemos a Zelda, que es el personaje mejor desarrollado del texto. Así, si los juegos de *Legend of Zelda* la muestran como sabia, inteligente y astuta, el texto la vuelve fría, calculadora y manipuladora, pues, tras haber sido salvada por Link, no da muestras de afecto hacia éste, y simplemente se dirige a ocupar el trono, evidenciando así que Link era solo “una ficha” en su estrategia.

“Después de fusión”: está firmado por “locuas” y su universo ficcional fuente es el de la serie *Metroid Prime*. Es un solo texto compuesto por dos relatos, que funcionan como dos perspectivas de una misma serie de acontecimientos. El primero muestra a Samus Aran, heroína y caza recompensas. Ella llega a su casa, donde rememora todas las luchas que vivió en su cometido de frenar los experimentos de la Federación y la propagación del virus X. Al final, después de que se nos dice que el cadáver del dragón Ridley está en los alrededores de su casa, Samus se topa con un metroid bebé que es clave en la propagación del virus X. No sabe si matarlo o no, y ese es el final abierto. En cambio, el segundo relato es un soliloquio del dragón Ridley, archienemigo de Samus. En éste, nos cuenta todas sus luchas contra Samus, y nos aclara que en verdad se ha estado haciendo el muerto. Luego levanta el vuelo y va rumbo a una base de piratas espaciales, a prepararse para acabar con Samus.

Primariedad del lenguaje

Frases usualmente cortas, y siempre de ritmos pausados en virtud de la puntuación. Ejemplos del primer relato: “Además, ya le había pasado que la reconociera, aún en ropa de civil, algún idiota que quisiera hacerse

famoso atacándola.”, “Camina tranquilamente hasta el fondo de la gran habitación, sube las escaleras, guarda su traje dentro del cilindro y atraviesa la puerta que conecta a la casa, las luces se apagan cuando deja el lugar.” Del segundo: “Estaba débil, y cuando tuve suficientes fuerzas para volver a mi nave, la base explotó.” y “Sus patéticas ideas pacifistas no impidieron que disfrutase con la carnicería. Quizás por la emoción de la misión, quizás por el simple placer de aplastar a esa raza que me desagradaba tanto.”

Reiteraciones. Ejemplos del primer relato: “Fue él quien (...). Fue él quien le había...” y “Tuvo pesadillas toda la noche, acerca de los metroids y (...). Acerca de Ridley (...). Acerca de Adam y (...). Acerca de sus padres y (...). Acerca del bebé...” Del segundo relato: “Fue una larga batalla y casi lograba matarla... pero perdí. Yo PERDÍ ante una basura humana. Perdí...”, “Me costó mucho tiempo. Mucho, mucho tiempo, pero logré asimilar al X, consumirle a él, en vez de él a mí...”, “Mi nuevo yo. (...). Mi cuerpo ahora (...). Mi cabeza (...). Cada mano (...). Mis pies...”

Abundancia de interrogaciones para mostrar la duda y reflexión de los personajes. Ejemplo del primer relato: “¿Por qué? ¿Se habían (...)? De ser así ¿Cómo? Y más importante ¿Qué hacía el cadáver de Ridley allí? ¿Sería (...)? Lo dudaba. Se toca el brazo (...). ¿Su sangre ahora...?”. Del segundo relato: “¿Es una coincidencia que aquella niña (...)? ¿Es una coincidencia que cuando...?” y “¿Quién lo diría? ¿Quién diría que el testigo...?”

Algunas líneas con lenguaje poético. Ejemplos del primer relato: “Trató de sentarse bruscamente, con el sueño aún fresco en su memoria.” y “Un recuerdo llega a ella como una revelación.” Del segundo relato: “...tuve que volver a Zebes y enfrentarme a la "Semilla" que inconscientemente planté con muerte, y regué con ira”

Integración de elementos - Esteticidad

El soliloquio de Ridley. En la ficción madre, Ridley nunca habla; esto hace que el soliloquio, que de por sí ya es inusual en la narrativa, se vuelva todavía más perturbador en lo que respecta a la creación de espacios de indeterminación. Y es que, en el soliloquio de Ridley, el personaje se dirige

a alguien indeterminado que parece coincidir con el lector implícito; pero esto, incluso después de que Ridley ha revelado que en realidad no está muerto, hace que sea inverosímil considerar la emisión de ese soliloquio como un acontecimiento más de la ficción. Esto se debe a que la naturaleza del soliloquio volvería a Ridley un personaje consciente de su ficcionalidad en tanto consciente implícitamente del lector implícito, ya que a nadie más podría estarle dirigiendo un discurso tan teatral mientras está haciéndose el muerto en los alrededores de la casa de Samus. Por lo tanto, Ridley solo emite el soliloquio a nivel del discurso, y esto en virtud de una convención teatral, como cuando los personajes se presentan al público o le hablan. De este modo, si el segundo relato queda revestido por la convencionalidad artística inherente al soliloquio de carácter teatral, y si a toda convención artística le es inherente la esteticidad en cuanto artística, el segundo relato posee esteticidad...

Integración de dos relatos en un solo texto. Existen dos relatos, aparentemente independientes, pero comparten la mayoría de acontecimientos más significativos a nivel de sus respectivas líneas argumentales. Basados en estos puntos de cruce, tales acontecimientos compartidos se presentan desde dos perspectivas enfrentadas. En el primer relato, la perspectiva se desarrolla a través de un narrador extradiegético en tercera persona, que a veces cede la palabra hablada o pensada a su personaje Samus, la heroína. En el segundo relato se presentan los acontecimientos desde la perspectiva del soliloquio de Ridley. La integración de ambos relatos se da, como ya se vio en el resumen, debido a que el soliloquio lleva a reinterpretar el primer relato y a vislumbrar su posible continuación en una tercera parte, en la cual Ridley volvería a atacar a Samus, ya mejor preparado.

“El antihéroe con final feliz”: Lo firma “Bibiene von Heiwa” y su universo ficcional fuente es *Assassin's Creed*; concretamente, se inspira en *Assassin's Creed I* (“AC1”). El texto tiene como protagonista a Malik, un personaje secundario en la serie de *Assassin's Creed*, del cual muy poco se

sabe. Partiendo de eso, el texto construye un retrato de Malik, de su vida, de su cotidianidad y de su cambio interior a raíz de su relación sentimental con María.

Cabe aclarar que el texto es, lo admita o no la autora, un “OOC”, esto es, un “Out of Character”, por usar el metalenguaje de los escritores de fanfiction. Lo es porque en realidad Malik fue un importante asesino: y sin embargo, cualquiera que lea el texto sin conocer la historia del juego o simplemente sin conocer el dato, no tendrá la más mínima sospecha de eso. Y es que el Malik de este texto es una versión suavizada, debilitada, si cabe el término, del Malik del universo ficcional fuente...

Primariedad del lenguaje.

Un toque de lenguaje poético: En su mayor parte emplea un lenguaje no poético, aunque hay suficientes líneas de lenguaje figurativo como para afirmar que existe un toque poético, cuyas esporádicas manifestaciones cumplen el rol de crear picos de intensidad emotiva. Ejemplos: “La soledad se volvió tan grande que creía que todo lo que lo componía estaba construido con pequeños trozos de cristal resquebrajados, piezas de un rompecabezas que ya no existía”, “Sus ojos de miel parecían volverse blandos por instantes, pero nunca débiles...”, “...cuando toda creencia en un futuro agradable murió como una flor en invierno, una pequeña llama surgió y le hizo sentir algo que creyó muerto” y “jamás había imaginado que el sentimiento de soledad podía ser tan aplastante, tan mortífero, tan afilado.”.

Las descripciones del protagonista. El texto se centra en la vida interna de Malik, y a veces, en el propósito por construir una representación vívida de éste, combina lo físico con lo anímico: “Sus ojos de miel parecían volverse blandos por instantes, pero nunca débiles, mientras la cicatriz que atravesaba sus labios se deformaba en una sonrisa torcida pero tan real y contagiosa, que Malik tenía ganas de sonreír también.”, “su semblante frío y severo, además de su cuerpo tullido, creaban en conjunto una primera impresión que no era bien recibida...” y “...no sería más que un hombre con

el rostro demasiado viejo y cansado y un cuerpo impedido. Se convertiría incluso en algo peor que la simpleza de la mediocridad.”,

Primariedad del lenguaje – Integración de los elementos

*Un lenguaje sencillo para relatar la vida interna de un hombre aparentemente sencillo.*²⁶ Lejos de corresponderse con un lenguaje llano desprovisto de mérito literario, el lenguaje generalmente empleado es sencillo, caracterizado por la claridad, la amenidad, la economía de palabras, y unas elecciones lexicales que permiten, junto a lo anterior, conservar casi siempre una tónica emotiva de serenidad, tenuemente matizada por una sensación de abatimiento, y por el ligero pesar de un yo herido por el frustrado deseo de ser alguien. En otras palabras, el texto consigue articular un tono emotivo semejante al de la vida psíquica y anímica de Malik. Ejemplos: “¿Desde cuándo una mujer le sonreía con ternura a Malik? ¿Desde cuándo él podía poner esa expresión tan suave en su rostro?”, “Sin embargo, ella jamás lo había mirado a los ojos con temor o restricción. Se había mostrado tan natural como se le permitía y, aún entonces, a Malik le había parecido la mujer más honesta y agradable...”, “No es que tuviera algo por lo que se hiciera memorable a primera vista, al contrario. Era una mujer tan simple que pasaron años viviendo en el mismo castillo antes de poder conocerse...” y “No se salían de lo normal, de lo adecuado, de lo esperado para personas como ellos. Pero todo estaba bien, porque dentro de su simpleza eran felices, y lo demás simplemente no importaba.”.

Integración de los elementos

Un personaje plenamente humano. Quizá, el mayor mérito del texto está en la construcción del personaje Malik, que no es en modo alguno un personaje arquetípico, no es plano, no es una esencia ya hecha o un ser sin esencia identificable. Estamos ante un hombre viejo, maduro, que ha crecido

²⁶ Al parecer, la autora ha transformado radicalmente la imagen de Malik, en el sentido de que pareciera ser un hombre sencillo. Sin embargo, fue un asesino: http://es.assassins.wikia.com/wiki/Malik_A-Sayf

con el resentimiento existencial de nunca haber sido importante, notorio, pero que, por su carácter sereno y su actitud racional, no permite que su ego herido lleve su oscuridad interna al punto de la destructividad. Es por esto que se nos dice que “siempre terminaba observando de reojo la felicidad de Altair y su familia”, pero que esa envidia no era ruin dada su naturaleza “secreta y poco maliciosa”. Así, incluso es capaz de odiar a Altair, pero ese odio es sosegado, como una desagradable cortina de fondo antes que una llama capaz de originar incendios. Y es que Malik, pese a ser un hombre resentido, es también muy humano, y su soledad le duele, le duele hasta la desesperanza, y la desesperanza le lleva hasta el árido escudo de la amargura, cuyo ropaje es el “semblante frío y severo”. Sin embargo, y como cualquier ser humano real, Malik puede cambiar, y esto es lo que ocurre cuando María llega a su vida, trayendo el renacer de la felicidad, y el surgir de una dulzura, gracias a la cual se vuelve capaz de “poner esa expresión tan suave en su rostro”

Esteticidad

Una estética de lo cotidiano. La naturaleza ordinaria del protagonista, de su vida, y de su historia de amor, en relación con la calculada y trabajada sencillez del lenguaje y de los recursos narrativos, crean una impresión de naturalidad. Esto, sumado a la gran perspicacia psicológica que existe en la construcción de los personajes y de sus interacciones, nos coloca ante un texto que, desde criterios clásicos como armonía y claridad, edifica con gran realismo el retrato de Malik, de su vida, y de su pasión amorosa. Sin embargo, hay que recordar que todo esto se opera en el marco de una transformación eficiente y a la vez discreta que el texto crea del personaje: eficiente porque, al conservar ciertos rasgos que efectivamente posee, pareciera estar reflejando su naturaleza fidedignamente; discreta porque en realidad, por la forma en que el narrador se expresa todo el tiempo del personaje, termina construyendo un ser distinto, hasta cierto punto, del de la ficción madre.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de este ensayo hemos visto cómo el *fanfiction* y el *fanfiction* inspirado en videojuegos se constituyen en interesantes manifestaciones de lo que podríamos denominar como “ficción derivativa”, en la medida en que representan tipos ficcionales cuyas obras siempre son derivaciones de otras ficciones o de partes de éstas, por ende, constituyen una radicalización de la intertextualidad.

El *fanfiction* inspirado en videojuegos se nos muestra como un paradigma de la condición postmoderna de la literatura en el mundo globalizado y, específicamente, en el espacio virtual de ese mundo globalizado. Allí, el *fanfiction* de videojuegos aparece como una manifestación que despliega, transforma, desarrolla y explora construcciones ficcionales originarias de una forma de entretenimiento de masas más reciente que la televisión y el cine: el videojuego.

Por otra parte, cuando un *fanfic* inspirado en videojuegos presenta literaturidad, existe una estetización de la expresión de los elementos ficcionales del videojuego en el espacio del discurso narrativo. Se trata de un diálogo entre la Literatura y la cultura popular en su vertiente más globalizada, virtual (porque estos *fanfics* se dan en el ciberespacio) y tecnológica.

El *fanfic* de videojuegos representa un potencial espacio para el surgimiento de textos literarios capaces de combinar lo canónico con nuevas formas de hacer ficción. Pese a ello, aún no se han estudiado suficientemente estos espacios de creación escritural en los que las expresiones de lo literario evidencian su capacidad para innovar ante los cambios históricos y socioculturales derivados de los avances tecnológicos.

Frente a este panorama, este ensayo se constituye como una aproximación hacia una nueva realidad que debería ser más estudiada.

LISTA DE REFERENCIAS

- Abad, B., (2011). "Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes", publicado en *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*
- Arenas, M., (1997). *Hacia una teoría general del ensayo: construcción del texto ensayístico*, publicado por la Universidad de Castilla La Mancha.
- Badrán, P., (2002), "Intertextualidad y transficción en el cuento colombiano".
- Chico-Rico, F., (2001). "La problemática actual de la ciencia literaria: hacia una teoría y crítica literaria integral o global como modelo científico-literario universal", «Științefilologice». Vol. I, pp. 137-139
- Culler, J., (1989). "La literaturidad". (En AA. VV. *Teoría literaria*. México. Siglo XXI).
- Culler, J., (2004). "Breve introducción a la teoría literaria", en *Crítica*, pp.29-55, Barcelona.
- Dena, C., (2004). "Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design", publicado por Monique de Haas en *Crossmedia communication in the dynamic knowledge society*.
- Derecho, A., (2006). "Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction", en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland.
- Díaz, J., (2009). *Formas emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios* (Tesis de grado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Facultad de Humanidades de la Universidad de Puerto Rico, (2013). "Secuencia Curricular de Estudios Hispánicos: Perspectivas Interdisciplinarias de la Literatura Hispánica", en Certificación Núm. 62, Año Académico 2012-2013.
- García Barrientos, J-L., (2006) "La Teoría Literaria en el fin de siglo: panorama desde España", en *Revista de Literatura*, vol. LXVIII, n.o 136, págs. 405-445.
- García Berrio, A. (1979b), "Lingüística, literaridad/poeticidad (Gramática, Pragmática, Texto)", en: *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 2, pp. 125-170

- García-Berrio, A. (1989), *Teoría de la Literatura (La construcción del significado poético)*, Madrid, Cátedra.
- García-Berrio, A., (1984). "Retórica como ciencia de la expresividad (presupuestos para una retórica general)", en ELUA. *Estudios de Lingüística*. N. 2, pp. 7-59
- García-Berrio, A., (1987). "¿Qué es lo que la poesía es?", *Lingüística Española Actual*, IX-2.
- García-Berrio, A., (1989), "Teoría de la Literatura. Cuatro conferencias del profesor Antonio García Berrio", en *Cursos Universitarios*
- García-Berrio, A.; Albadalejo Mayordomo, T., (1983). "Estructura composicional: macroestructuras". ELUA. *Estudios de Lingüística*. N. 1, pp. 127-179
- Guerrero, M., (2014). *Historias más allá de lo filmado: narrativa transmedia y fanfiction en series de televisión* (Presentación de la tesis doctoral), Universitat Pompeu Fabra.
- Guzmán, B. (2014) *Los palimpsestos de una contramemoria literaria: Una arqueología de la poética novelística de Patricio Manns* (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Hellekson, K. y Busse, K., (2006). Introducción a *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland.
- Jones, R., (2006). "From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture", en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland
- Kaplan, D., (2006). "Construction of Fan Fiction Character Through Narrative", en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland
- Karpovich, A., (2006). "The Audience as Editor: The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities", en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland
- Knobel, M. y Lankshear C., (2011), "Remix: la nueva escritura popular", en *Cuadernos Comillas*

- Kustritz, A., (2014) "Seriality and Transmediality in the Fan Multiverse: Flexible and Multiple Narrative Structures in Fan Fiction, Art, and Vids", en *TV/SERIES #6* Liebler, R. y Chaney, K., (2007). "Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture", en *Media in Transition*
- Martos, E. y Martos, A., (2012). "Lecturas fantásticas y transliteracidad", en *Revista Profissao Docente*
- Milá, M., (2002). *Estética y teoría literaria*, en Verbum Editorial
- Mora, V., (2014), "Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia", en *Revista Caracteres*.
- Morales, C., (1994). *La poética de José Martí y su contexto*, por Verbum Editorial
- Morrison, E. (2012). "In the beginning, there was fan fiction: from the four gospels to Fifty Shades", publicado en *The Guardian*
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. Editorial Routledge.
- Pérez, O., (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra.
- Pozuelo Yvancos, J. M., (1994). "La teoría literaria en el siglo XX", en *Curso de teoría de la literatura*, edic. de Darío Villanueva, Taurus, Madrid.
- Sarlo, B., (1997) "Los estudios culturales y la crítica literaria en la encrucijada valorativa" en *Revista de Crítica Cultural*, No. 15, Noviembre 1997, Santiago.
- Scolari, C., (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto.
- Stasi, M., (2006). "The Toy Soldiers from Leeds: The Slash Palimpsest", en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, (comp. Hellekson, K.; Busse, K.) Jefferson, NC: McFarland
- Viiret, P., (2005), "Literature in Cyberspace", en *Folklore. Electronic Journal of Folklore* (vol.29)
- Zanetti, S., (2000). "¿Un canon necesario? Acerca del canon literario latinoamericano", publicado en *Voz y Escritura*.

LINKOGRAFÍA DE FANFICS ANALIZADOS

“Aldaris”, (2012). “Sísifo y el oscuro paso de los años”, disponible en:
<http://boostertower.blogspot.com/2012/01/fanfics-de-legend-of-zelda-sisifo-y-el.html>

“Nekharis”, (2010). “La historia de Nekharis”, disponible en:
<http://todowow.com/noticias/relato-la-historia-de-nekharis/>

León Amaro Mac-Clure, (2010). “Emboscada”, disponible en:
http://us.blizzard.com/static/_images/community/contests/scwriting/Winner-Leon_Amaro_Mac-Clure-Emboscada.pdf

“belaja”, (2013). “Jaque mate”, traducción de “Checkmate” de “Reyser” (fecha desconocida), disponible en:
<https://www.fanfiction.net/s/9162800/1/Jaque-mate>

“locuas”, (2010). “Después de fusión”, disponible en:
<http://boostertower.blogspot.com/2012/01/un-gran-fanfic-de-metroid.html>

“Bibiene von Heiwa”, (2013). “El antihéroe con final feliz”, disponible en:
<https://www.fanfiction.net/s/9715516/1/El-antih%C3%A9roe-con-final-feliz>

ANEXOS

ANEXO I: Links para profundizar en los universos ficcionales fuentes de los «fanfics» analizados en el Capítulo IV

Para “Sísifo y el oscuro paso de los años”, véase:

http://es.zelda.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

[http://es.zelda.wikia.com/wiki/Templo_de_las_Sombras_\(Ocarina_of_Time\)](http://es.zelda.wikia.com/wiki/Templo_de_las_Sombras_(Ocarina_of_Time))

Para “La historia de Nekharis”, véase:

http://wow-es.gamepedia.com/Portal:World_of_Warcraft

http://es.wiki-errantes.wikia.com/wiki/Nekharis_Vientopena

Para “Emboscada”, véase el siguiente link:

<http://eu.battle.net/sc2/es/game/lore/the-story-of-starcraft/chapter1>

<http://eu.battle.net/sc2/es/game/planet/char>

Para “Jaque mate”, véase el siguiente link:

http://es.zelda.wikia.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

Para “Después de fusión”, véase el siguiente link:

[http://es.metroid.wikia.com/wiki/Metroid_\(saga\)](http://es.metroid.wikia.com/wiki/Metroid_(saga))

Para “El antihéroe con final feliz”, véase el siguiente link:

http://es.wikipedia.org/wiki/Assassin's_Creed

http://es.assassins.wikia.com/wiki/Malik_A-Sayf

ANEXO II: Clasificaciones del «fanfiction»

No existe un único criterio a la hora de clasificar los *fanfictions*, y la noción de género podría resultar problemática si, todas las tipologías que hay sobre el *fanfiction*, se intentan englobar dentro de dicho concepto, ya de por sí teóricamente complejo y hasta cierto punto polémico. No obstante, los lectores y escritores de *fanfiction* suelen hablar de "géneros" y "subgéneros" en los *fanfics*, aunque esto responde más a convenciones de habla antes que a una voluntad de delimitación guiada por criterios académicos.

En relación a este problema, la actitud de los académicos ha sido bastante práctica y democrática; ya que, al menos todos los trabajos que el autor de este ensayo ha leído o simplemente revisado, utilizan los términos clasificatorios que los propios escritores y lectores de *fanfics* emplean.

Adicionalmente, los términos clasificatorios del *fanfiction* se usan casi siempre en su versión en inglés, viniendo a ser anglicanismos para los hispanohablantes. Ello se debe a que fue en el mundo angloparlante donde el *fanfiction* emergió, y es también en el mundo angloparlante donde tiene mayor dinamismo y donde los académicos recién comienzan a tomarlo en serio, aunque todavía no se han preocupado suficiente por el *fanfiction* de videojuegos, que es bastante poco atendido en relación al *fanfiction* de series de tv, comics, películas o novelas.

En cuanto al origen de los términos clasificatorios antes referidos, lo cierto es que, de éstos significantes, solo unos cuantos podrían llegar a rastrearse y la mayoría todavía está sin esclarecer. Y es que, como bien dice Lizbeth Alcibar Vázquez (2014), éstas clasificaciones «nacieron a la par del Internet, por lo que es imposible saber quién o quiénes fueron los creadores (...). Lo que sí se tiene claro es que estos lineamientos son conocidos y acatados de forma mundial.»

Ante este panorama, en este ensayo también se adoptarán las clasificaciones imperantes, que se las puede ver en Wikipedia aunque aquí se desarrollarán un poco más y se pondrán ejemplos, preferiblemente de *fanfics* inspirados en videojuegos. También, se dividirán los conceptos clasificatorios según Anciano (2000), en cuya propuesta hay tres criterios principales para agrupar las clasificaciones: uno, por el enfoque o ajuste que el *fanfic* hace de la ficción madre; dos, por el tono y el tema: y tres, por el formato. Finalmente, y dado que no todos los conceptos clasificatorios pueden englobarse bajo los tres criterios ofrecidos por Anciano, el autor de este ensayo propondrá otros parámetros para agrupar las clasificaciones restantes.

1) Enfoque o ajuste:

- a) **Crossover:** El crossover es un tipo de *fanfic* que mezcla elementos de distintos universos ficcionales. En un crossover no hay límite para el número de universos de ficción que puedan involucrarse, y los elementos pueden ser de cualquier tipo, como personajes,

escenarios, historias²⁷. Las posibilidades de este tipo de *fanfic* son ilimitadas, y no pocas veces los resultados tienen un carácter cómico o muy extravagante. Ejemplos magníficos de lo último los vemos en una entrada del blog Kelkoo, estando entre éstos uno que mezcla el universo ficcional de la serie de tv Charlie Brown con el universo ficcional de los videojuegos de Mario. El blogger resume así este crossover:

Charlie Brown y Linus se encuentran con una nota de Bowser, que va a invadir su pueblo. El grupo de amigos cree que es una broma, pero un vórtex azul les lleva dentro de Super Mario World. Allí, Charlie Brown consigue el poder de lanzar bolas de fuego y mata un Goomba. A Linus y Schroeder, mientras tanto, les crece un bigote y se dirigen a acabar con Bowser. (Kelkoo, 2012. *Los 10 crossovers más delirantes de los fanfics*. Recuperado de <http://blog.kelkoo.es/tendencias/los-10-crossovers-mas-delirantes-de-los-fanfics-2012-12>)

Por otra parte, dentro del Crossover hay subcategorías. Las más conocidas son: el Fusion, que fusiona todos los tipos de elementos de los universos ficcionales involucrados, procurando estructurar una amalgama coherente; el Mega Crossover, que se define por involucrar tres o más universos ficcionales; y el GSIF (Gratuitous Self Insertion Fic.o “Fic de Auto Inserción Gratuita”), que involucra un personaje inventado por el autor, caracterizado por tener gran relevancia, demasiado poder o conocimiento, y por ser generalmente una especie de alter ego del autor, bien a través de la proyección de rasgos, bien a través de una cruda autoficción en que el autor se hace personaje...

- b) **Original Flavor:** Estos son *fanfics* que intentan imitar el tono, los ambientes y el estilo de la ficción madre, además de conservar los personajes con sus caracterizaciones originales. Generalmente este tipo de *fanfics* se desarrollan bajo la forma de un nuevo episodio, o simplemente de una continuación de la ficción madre, en caso de que ésta conste de un solo título aparentemente cerrado, en el sentido de aparecer como un argumento acabado. No obstante, lo anterior implica que no siempre hay una continuación, y que a veces este tipo de *fanfics* simplemente repiten el argumento de la ficción madre, sobre todo cuando ésta pertenece al cine, a la televisión, al teatro o a los videojuegos. Esto se debe a que la narrativa verbal pasa a segundo plano en esos medios de expresión, lo cual no ocurre cuando la ficción madre es una obra literaria. De ese modo, y particularmente en el caso de los videojuegos, el *fanfic* de tipo Original Flavor puede aparecer como una reformulación en la modalidad expresiva de la ficción madre, en el sentido de que ésta, si

²⁷ Por ejemplo, podría hacerse que Mickey Mouse viva la historia de Spiderman, aunque conservando su naturaleza...

en su forma original no fue desarrollada como obra escrita, ahora sí lo será.

- c) **Alternative Universe (AU):** Consiste, según Busse y Hellekson (2006), en situar a uno o más personajes de un universo ficcional en el o los contextos de otro universo ficcional, o bien en uno o más contextos inventados por el autor del *fanfic*.
- d) **What if:** Esta categoría simplemente consiste en que, dada una ficción madre, a ésta se le aplica cualquier pregunta del tipo “¿qué pasaría si?”. La respuesta que se decida para ésta pregunta será lo que determine el argumento del *fanfic*. Es por esto que los *fanfics* de tipo “what if” pueden pertenecer también a otras categorías. Ejemplos son: a AU, si acaso la pregunta implica un cambio de escenario —en cuyo caso pasa a denominarse “what if scenary”—; o a Crossover, si es que conlleva la interacción con personajes de otros mundos ficcionales. Se ve así que esta clasificación es bastante problemática y ambigua, por lo que no tiene mucho valor.
- e) **Side-Story:** Son historias en las cuales existen personajes inventados por el autor del *fanfic*. Estos personajes, ajenos a la ficción madre, suelen aparecer contando sus propias historias, aunque principalmente están allí para explicar acontecimientos que fueron explicados insuficientemente o simplemente no se explicaron, y que pertenecen al mundo imaginario propio del argumento de la ficción madre. Es así que las explicaciones sobre esos acontecimientos configuran una historia paralela; esto es, una línea argumental enganchada al argumento de la ficción madre. Generalmente el final de estas historias paralelas es el mismo que el de las líneas argumentales de las ficciones madre, aunque a veces acaban sin ese enganche del final común.
- f) **Parodia:** Dado que no es necesario indicar en qué consiste la parodia, sería esclarecedor citar lo que Díaz Agudelo (2009) dice al respecto del *fanfiction* de tipo slash, teniendo en cuenta que eso también se aplica a los demás tipos de *fanfiction*, aunque en menor medida. He aquí sus palabras:

El nivel actual del *fanfiction* slash permite que se realicen parodias del mismo: llegados a un punto en que se han escrito tantos relatos y se han influenciado tanto unos autores a otros, se forman lugares comunes y clichés que los lectores/autores más activos en las comunidades del *fandom* no pueden dejar de notar. Esto puede ser indicativo de que el *fanfiction* permite también una crítica metaficcional: el relato cuestionándose a sí mismo y a otros de su categoría. (Díaz Agudelo, Natalia Jenny. 2009. *Formas emergentes de la Literatura: el fanfiction desde los Estudios Literarios*. P42)

2) Por tono o tema:

- a) **Clasificaciones tomadas de la Literatura:** Aquí tenemos el romance, la acción, la novela erótica, la ciencia ficción, el terror, etcétera. Se trata de categorías literarias convencionales, basadas en el tono y/o la temática.
- b) **WAAF (Sensación Cálida y Difusa):** Estos *fanfics* se centran en suscitar sentimientos de ternura y dulzura en el lector, ya que están impregnados de elementos con cargas afectivas, aunque estos se muestran de una manera suave, difusa, dando un aire de calidez emocional a la historia. Como cabría imaginar, este tipo de *fanfics* siempre muestra relaciones románticas, aunque generalmente de un modo platónico.
- c) **Dark:** Son *fanfics* impregnados por lo horrible, oscuro, angustiante, sórdido, sádico, lúgubre, etcétera. Están atravesados por situaciones con carga afectiva o emocional de naturaleza perturbadora, negativa y destructiva, y el estilo narrativo que tienen suele guardar concordancia con la ficción que se va desplegando. Curiosamente, los *fanfics* darks son generalmente reformulaciones de ficciones que, en su forma original, fueron narradas de tal forma que su tono fue de inocencia y/o poco realismo. Ejemplos abundantes los hay con caricaturas infantiles, cuando se toman episodios en que algo malo sucede y se los narra de una manera oscuramente adulta. No obstante, bien puede ser que la ficción madre fuese oscura (lúgubre, sádica, perversa, etc.), y en ese caso el *fanfic* simplemente estaría llevando al extremo dicha naturaleza. Finalmente, dentro del Dark existe una subcategoría de particular importancia: el Angustia-Fic, caracterizado por centrarse en problemas personales de sus personajes y por desarrollar dichos problemas con gran profundización psicológica.
- d) **Lime:** El lime se caracteriza por tratar situaciones de tensión sexual entre los personajes, aunque evitando las situaciones fuertes, y trabajando más bien al nivel de lo insinuado, y de un erotismo que nunca pasa de las miradas, los roces poco explícitos o los besos.
- e) **Lemon:** Es un tipo de *fanfic* erótico con situaciones sexuales explícitas. Puede ir desde el sexo romántico hasta la crudeza del sadismo y las perversiones. Entre sus subcategorías más destacadas están: el Slash o Yaoi, que contiene interacciones homosexuales entre personajes masculinos; el Femlash o Yuri, que es igual al Slash o Yaoi pero trata la homosexualidad femenina; el Rapefic, cuyo tema es la violación; y el Incest-Twincest, que tiene simples incestos o bien incestos entre gemelos o gemelas...

3) Por formato:

- a) **Formas literarias:** Aquí tenemos la novela, el cuento, el teatro escrito, el poema, etcétera. Se trata de los géneros literarios según sus características formales.
- b) **Prosa/Guión:** Esta división se usa bastante entre los lectores y escritores de *fanfic*, y parte del hecho de que, en su forma de escritura, la mayoría de *fanfics* pueden agruparse en esas dos categorías, pues bien sucede que están escritos en una narrativa puesta en prosa, o bien se da que se presentan con el formato de un guion, técnico o no técnico.
- c) **Song-Fic:** Es un *fanfic* cuya historia es desarrollada a través de una canción.
- d) **Vid-Fic:** Estos *fanfics* tratan de narrar la historia con un lenguaje cinematográfico, procurando crear la sensación de que se está viendo un vídeo. Se habla de planos, tomas, paneos y otros movimientos de cámara, de fundidos en negro para cambiar de escena, etcétera.

ANEXO III: Capturas de pantalla que demuestran la comunicación personal sostenida con Henry Jenkins el 22 de enero del 2015



IN THE FIELD | ABOUT US | GIVE

[PROSPECTIVE STUDENTS](#)
[CURRENT STUDENTS](#)
[ALUMNI / PARENTS](#)
[FACULTY](#)
[RESEARCH](#)
[NEWS / EVENTS](#)



FACULTY

[Home](#) » [Faculty](#) » [Communication and Journalism](#) » [Henry Jenkins](#)

[FACULTY BY NAME](#)
[FACULTY BY SCHOOL](#)
[ENDOWED FACULTY CHAIRS](#)
[USC ANNENBERG EXPERTS](#)
[DOCTORAL STUDENTS](#)
[OPEN POSITIONS](#)



Provost's Professor of Communication, Journalism, Cinematic Arts and Education

hjenkins@usc.edu
[website »](#)

Henry Jenkins

Henry Jenkins joined USC from the Massachusetts Institute of Technology as the de la Torre Professor in the Humanities. He directed MIT's Communication Studies degree program from 1993-2009, setting an innovative research agenda and effecting a fundamental change in communication, journalism and entertainment studies.

As one of the first media scholars to chart the changing role of the increasingly pervasive digital content, Jenkins has been at the forefront of the effects of participatory media on society, politics and culture. His research has informed the success of social-networking websites, networked computer games, other advocacy organizations, and emerging news media outlets.

Jenkins is recognized as a leading thinker in the effort to redefine the digital age. Through parallels drawn between the consumption of news information, he and his fellow researchers have identified new models of citizen engagement. Jenkins launched the Center for Future Civic Media Research.






David Alonso Rengel Bustamante 22/01/2015
 Para: hjenkins@usc.edu

Good morning, Mr. Jenkins. Sorry to write in this way without knowing you, but I was wondering if you could answer only a few questions for my fanfictions inspired by a video game, and these fanfictions carry incompatible stories together (for example, of imaginary continuations to the plot that imply the creation of a transmedia fictional universe if you take them in conjunction with the video game in which are inspired? How to conceive the written stories, not the machinima or other expressions) within the transmedia narratives? My doubts are born mostly by the issue of consistency of the universes, because I'm trying to elaborate a theory of the video game fanfiction since the viewpoint of the Literary Theory. Well, I would be very grateful if you certainly put your answers in my thesis, with the screenshot attached so that they know is no invention of mine. Thanks, and once again excuse me for the inconvenience.

Re: A question for my university thesis



Henry Jenkins (hgjenkins3@gmail.com) [Agregar a contactos](#) 22/01/2015
Para: David Alonso Rengel Bustamante

De: **Henry Jenkins** (hgjenkins3@gmail.com)
Enviado: Jueves, 22 de enero de 2015 19:09:51
Para: David Alonso Rengel Bustamante (darb1988@hotmail.com)

You are asking the right questions here. Early accounts of transmedia, including my own, emphasized continuity and coordination across the parts, because it felt distinctive and new about transmedia storytelling. But, increasingly, as a field, we have been introducing greater recognition of multiplicity of perspective. The first is the one you identify that fan produced works do seem a vital part of the transmedia experience of these stories. The second is that the issues of continuity and franchise are difficult when you have so many players producing content so inevitably continuity gives way to something else, and we are seeing some of this with DC and Marvel -- segment off specific playgrounds for different versions of the same franchise. If you want to read someone who is exploring these ideas in a more critical way, see Anne Kustritz's work here --

http://media.wix.com/ugd/93a9a2_27686fb94cab448392588b30cb8de62a.pdf. Good luck with your project.

On Thu, Jan 22, 2015 at 11:26 AM, David Alonso Rengel Bustamante <darb1988@hotmail.com> wrote:

Good morning, Mr. Jenkins. Sorry to write in this way without knowing you, but I was wondering if you could answer only a few questions for my thesis. When creating fanfictions inspired by a video game, and these fanfictions carry incompatible stories together (for example, of imaginary continuities of the game), would anyway imply the creation of a transmedia fictional universe if you take them in conjunction with the video game in which are conceived the fanfiction of videogames (only the written stories, not the machinima or other expressions) within the transmedia narratives? My doubt is mostly by the issue of consistency in transmedia fictional universes, because I'm trying to elaborate a theory of the video game fanfiction since the last time I read your book on Literary Theory. Well, I would be very grateful if you answer; and I will certainly put your answers in my thesis, with the screenshot attached so it is the invention of mine. Thanks, and once again excuse my informality.

ANEXO IV: Capturas de pantalla que demuestran la comunicación personal sostenida con Carlos Scolari el 23 de enero del 2015

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs. The active tab is a Facebook search for 'Carlos Scolari'. The search results show a profile for 'Carlos Alberto Scolari' with a verified status and a message 'Muchas gracias por su respues...'. Below the profile, there is a search bar with the text 'scol' and a button 'Buscar en mensajes'. The search results show a message from 'Carlos Alberto Scolari' dated '23/01/2015'. The message text is as follows:

...dudas, a pesar de que el libro parecería dar la solución: Cuando se crean fanfictions inspirados en un videojuego, y estos fanfictions conllevan historias incompatibles entre sí (por ejemplo, de continuaciones imaginarias al argumento del videojuego), ¿de todas formas implican la creación de un universo ficcional transmedia si se los toma en conjunto con el videojuego en el cual se inspiran? ¿Cómo concibe al fanfiction de videojuegos (las historias escritas, no cuento el machinima u otras formas) dentro de las narrativas transmedia? Mis dudas nacen sobre todo por la cuestión de la coherencia en los universos ficcionales transmedia. Bueno, quedará muy agradecido si me responde; y, desde luego, pondré sus respuestas en mi tesis, con la captura de pantalla adjunta para que sepan que no es ninguna invención mía. Gracias, y nuevamente disculpe la informalidad.

Below the message, there is a response from 'Carlos Alberto Scolari' dated '23/01/2015'.

Todas esas formas que mencionan son parte del mundo narrativo transmedia. Obviamente, los fans a menudo van más allá del canon (en otros casos son sus más grandes defensores y puristas!) y crean parodias, mashups, etc. YO considero a todas estas formas impuras y a veces contradictorias respecto al canon parte del universo narrativo de esa obra. Otros investigadores pueden pensarlo de otra manera 😊

