

MARTOS NÚÑEZ, ELOY

"Tunear los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura.", en *Revista OCNOS* n° 2, 2006, p. 63-77. ISSN 1885-446X.

"Tunear" los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura.

Eloy Martos Núñez
Universidad de Extremadura

PALABRAS CLAVE:

Series literarias, Ciclo, Transficcionalidad, Literatura Fantástica, Mitología.

KEYWORDS:

Literary series, Cycle, Transfictionality, Fantastic Literature, Mythology.

RESUMEN:

La tesis del artículo es que ni las políticas comerciales y mediáticas ni el uso de estereotipos propios de la paraliteratura explican del todo el auge actual de la ficción fantástica entre los jóvenes, sino que ello está muy relacionado con las nuevas prácticas culturales de la lectura y con géneros muy próximos a la narrativa posmoderna, como las sagas o series novelescas fantásticas.

A partir del análisis de estas producciones, se describen sus componentes básicos, así como su repercusión sobre los conceptos clásicos de "obra" y "autor" y su relación con prácticas culturales como el "fanfiction" o los "blogs". Sobre el fundamento de conceptos como "transficcionalidad", se indagan los nuevos modos de lectura apropiados para estas narraciones seriales, volcados más hacia una lectura extensiva y multimedial. Igualmente, son analizados los procedimientos de creación de estas mitologías modernas a partir de patrones folklóricos conocidos (cosmogénesis).

ABSTRACT:

The thesis of the article is either the trade policies and mediatics not even the use of stereotypes of the paraliterature they explain completely the current summit of the fantastic fiction between the young people, but it is very related to the new cultural practices of the reading and to genres very close to the postmodern narrative, as the sagas or fictional fantastic series.

From the analysis of these productions, its basic components are described, as well as its repercussion on the classic concepts of "work" and "author" and its relation with cultural practices as the fanfiction or the blogs. On the foundation of concepts as "transfictionality", there are investigated the new manners of reading adapted for these serial stories, overturned more towards an extensive and multimedial reading. Equally, there are analyzed the procedures of creation of these modern mythologies from folklore bosses acquaintances (cosmogénesis).

El relato está presente en todos los todos los lugares, en todas las sociedades. El relato comienza con la historia misma de la humanidad. No hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos: todas las clases, todos los grupos humanos tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta.

Roland Barthes

Introducción: el auge de la literatura fantástica y las nuevas prácticas culturales

Esta cita de R. Barthes no sólo nos sugiere la *universalidad de la narración* sino que, en su constatación de que la ficción encandila por igual a personas de muy distinta cultura, nos da un indicio valioso para una posible *antropo-*

logía de la lectura. En efecto, fenómenos como la recepción masiva de Harry Potter¹, evidencian la existencia de *algo más* que una demanda favorecida por una cultura mediática.

La ficción, pues, es una necesidad imperiosa en nuestra cultura—se ha llegado a acuñar el concepto "capitalismo de ficción" (Rettenmaier 2005)—y lo que aho-

¹ No es un hecho aislado, ocurre con muchas otras sagas o series, como "Crónicas de Narnia", "Dragonlance" e incluso títulos y autores muy jóvenes, como es el caso de C. PAOLINI con su *Eragon* o, en España, Laura GALLEGO. En todos ellos las ventas masivas contradicen el supuesto desinterés por la lectura.

ra debatimos son las nuevas prácticas culturales de lectura al abrigo de todo lo que está generando la sociedad postindustrial. Sin caer en la tentación de un discurso meramente axiológico, lo cierto es que estas nuevas prácticas culturales están ahí, y que por ejemplo el “ciberpunk” impregna lo mismo novelas como *Neuromante* que películas como *Blade Runner* o *Matrix*, o animaciones como *Akira*, y todo ello puebla el imaginario de nuestro jóvenes tanto (o más) que el patrimonio literario consagrado por el canon.

Así pues, el auge actual de la llamada literatura fantástica, en el concepto más amplio y profano del término (el otro, el concepto *académico*, es objeto de continuas controversias, desde Todorov o Tolkien a los críticos actuales) está generando un inmenso corpus de obras de ficción, que arrastra a un público muy heterogéneo y variado, pero en especial, a un público juvenil, y, cada vez más, infantil, dentro de esos límites imprecisos entre uno y otro.

De hecho, tampoco los géneros son precisos, cuando hablamos de narración fantástica, lo que hay a menudo son formas híbridas entre cuento y novela, a veces con interpolaciones de otros discursos (v.gr. novela gráfica), y pasa lo mismo en relación a la llamada ficción especulativa, que no es más que la intersección entre los subgéneros de fantasía, ciencia ficción y terror, pues a menudo, como sabe cualquier joven por experiencia, un relato de ciencia ficción está contaminado de elementos mágicos o de terror, de tal manera que lo que define a estas narraciones es justamente el planteamiento de universos alternativos, mundos dotados de sus propias reglas, personajes e incluso geografía o cronología, si hablamos ya de las sagas, bien al estilo del género de *espada y brujería*, o bien de las sagas *urbanas y cibernéticas*, como el citado *Neuromante* y sus réplicas en cine (*Sin City*, *El Cuervo...*), de ambientación claramente influida por el “cyberpunk”.

El éxito incontestable de esta *literatura fantástica* se manifiesta en las publicaciones de *sagas* y narraciones que son éxitos de ventas y que además se ramifican en trilogías o series de un número indeterminado de libros, a veces escritos no por el mismo autor. El acercamiento desde la sociología de la literatura (desde las aproximaciones clásicas de R. Escarpit hasta estudios más recientes, como los de Lluch (2003) es sin duda esclarecedor por los estereotipos y mecanismos que pone de evidencia, pero no explica del todo la dimensión que está cobrando el fenómeno. A no ser que, como sospechamos nosotros, sea en realidad síntoma de una serie de prácticas culturales nuevas en relación a la lectura, que trataremos de describir a continuación.

En todo caso, éstos son fenómenos que llevan a desbordar los conceptos clásicos de autor, género o libro para situarnos en otras perspectivas más amplias, la *narración serial*, la *escritura alógrafa* y, más allá de lo literario, la multiplicación de estas ficciones en formatos tan diferentes como el cómic, la televisión, el cine o los juegos de estrategia –véase a este respecto los conceptos de *politextualidad* y *transficcionalidad* en Saint Gelais (2000) ²–.

Si pudiéramos utilizar una analogía que describiese todas estas prácticas, ésa sería la del “tuning”, o modo en que los jóvenes *personalizan* un vehículo a través de diferentes elementos interiores y exteriores. Práctica que, además, se está extendiendo a otros ámbitos, como la informática, y que revela, en definitiva, la necesidad de apropiación que proyecta el joven hacia cualquier “producto”, que es de algún modo recreado. En el caso de la lectura, la desacralización del objeto-libro pasa por una visión más dinámica y participativa que lleva a los lectores a situarse incluso al margen de los canales comerciales y de transmisión “académica” de los mundos, para crear sus propios

foros, comunidades virtuales, “blogs”, etc. donde la obra o saga de referencia pueda ser recreada con la libertad e intensidad deseadas.

1. Los conceptos de “narración serial”, “fanfiction” y “blogs”

Comencemos en primer lugar por el concepto de “Fanfiction” (Fanfics es una contracción de este neologismo), en sentido literal, *ficción de fans* o “fanáticos” sobre una obra ya creada. Es muy significativo que este uso haya aparecido primero entre los aficionados a la ciencia ficción —un género cuasi marginal aún para muchas personas— para referirse a escritos elaborados por fans y publicados en *fanzines*, a diferencia de los escritos publicados profesionalmente.

En realidad, la recreación de unas fuentes previas es algo tan connatural a la literatura que con razón se ha dicho que la *Eneida* pudiera verse como una suerte de “fanfiction” de Homero, en la medida en que las aventuras de Eneas son una continuación realizada por Virgilio del ciclo troyano. Es decir, algo parecido a lo que en el cine se llama el recurso a las “precuelas” o “secuelas” de un argumento como mecanismo de formación de una serie, de modo que la *Eneida* sería una “secuela” del mismo modo que la recreación de las historias anteriores de los héroes troyanos serían una “precuela”.

Otro mecanismo muy frecuente en el “fanfiction” es el “cross-over” o encuentro de personajes de dos series distintas, algo que nos recuerda a lo que Rodari describe en su *Gramática de la Fantasía* como “ensalada de fábulas”. Así, filmes como *Jason vs. Freddy*, o bien los “pulp” o comics que hacían intervenir en colaboración superhéroes o villanos distintos; su motivación es clara, cruzar universos imaginarios para que esa intersección sirva de incitación a nuevas aventuras, reforzar la multiplicidad propia del

relato fantástico al yuxtaponer identidad/alteridad, el *héroe o monstruo* A con el *héroe o monstruo* B, y alumbrar así algo nuevo que no es ya simplemente la suma de las partes, igual que cuando a Batman le agregamos Robin u otros aliados, estamos haciendo más compleja la trama y la interacción entre los personajes.

Lo sustancial es que el lector, en numerosos casos, interactúa con el texto y se vuelve a su vez autor, asumiendo el universo de ficción originario, que se convierte, pues, en un universo compartido y que impulsa definitivamente una escritura alógrafa. Es, pues, un juego dialógico, como la reproducción de una conversación donde el receptor no se limita a un papel pasivo sino que quiere aportar.

Además, este fenómeno del “fanfiction” no es en absoluto privativo de un área específica, por ejemplo, la continuación de un libro o cuento, sino que se está dando a partir de productos de ficción en distintos lenguajes y soportes, ya sean películas, libros, series de televisión, comics, juegos de rol, etc.

Se entenderá, pues, que el concepto de “fanfiction” vaya ligado preferentemente al de ficciones en el sentido de texto abiertos y especulativos, es decir, que puedan ofrecer mundos autoconsistentes susceptibles de ser continuados por los fans a partir de los personajes, geografía, cronología y tramas ya trazados. Éste es el caso de las series y sagas fantásticas, que generan no sólo una serie de libros hilvanados a partir de un patrón o esquema argumental (lo que se ha llamado narración serial) sino todo un epitexto intermedial (Ette 1995: 13-35), ilustraciones, publicidad, versiones en otros discursos y formatos y, cómo no, la efervescencia del “fandom”, del dominio de aficionados que siguen con entusiasmo los avatares y novedades de estos géneros, y con ello, con sus inclinaciones, rechazos o recreaciones,

marcan también el rumbo. A ello ha contribuido sin duda las posibilidades de Internet, pues, por ejemplo, el hipertexto permite un tipo de narración no lineal, un juego de hiperficciones (Pajares 2003) diversas (por ejemplo, construir entre varios internautas una ficción o bien explorar posibilidades alternativas de un relato).

No podemos, por razones de espacio, detallar aquí todos los precedentes histórico-literarios de estas modernas narraciones seriales, como el folletín o la novela por entregas, pero sí recalcar que las temáticas de aquélla se referían más bien a asuntos de carácter social o sentimental (*Los misterios de París*), en cambio ahora estamos hablando de temas claramente fantásticos.

Tampoco deja de ser significativo que las formas más novedosas de narración serial hayan migrado del papel al ciberespacio: es el caso de la “blognovela”, que es una forma de hiperficción que se ha aprovechado del éxito de los “web-blogs”, auténticos diarios o bitácoras personales volcados en Internet. Uno de sus promotores, Hernán Casciari (creador de la “blognovela” de *Los Bertoti*, publicada además en forma de libro impreso como “Más respeto que soy tu madre”), explica así (Casciari 2005):

El narrador online es completamente diferente al tradicional, si es que decide utilizar todos los recursos que brinda el lenguaje multimedia. De lo contrario, no. Quiero decir: si un escritor desea publicar en Internet sus cuentos en vez de hacerlo en papel, sin que éstos tengan cambios con respecto a su origen natural, el rol del escritor será el mismo. En cambio, si el narrador utiliza el diseño y la programación como recursos argumentales, la cosa ya deja de ser un solo de guitarra y se convierte en una orquesta de cuatro instrumentos: escritura, diseño, programación y marketing. Sobre el papel, lo mejor es describir las facciones de tu protagonista, hablar de su voz y de sus gestos. En Internet podrás poner fotos o dibujos animados, las

voces pueden oírse, los gestos multiplicarse. Hay un concepto audiovisual de la obra como complemento narrativo. Y, además, en la versión del escritor online es él mismo quien debe vender la obra, seducir al público para que se encuentre con ella.

(...) La participación de los lectores es vital en varios sentidos. Cada capítulo cuenta con un sistema de comentarios, donde ellos hablan literalmente con Mirta, la protagonista. La aconsejan, la retan, la compadecen. Una de las mayores sorpresas para mí, al escribir esta novela, fue la creación espontánea, una regla tácita, jamás escrita ni por mí ni por mis lectores, en donde nadie habla nunca con el autor. Nadie me da pelota: todos conversan con Mirta. La suspensión de realidad que se genera en la lectura colectiva de cada capítulo es realmente sorprendente. A mí esa marea de reacciones me sirve como termómetro; utilizo las charlas entre los lectores para saber por dónde debo ir...(subrayados nuestros).

Sin duda, el autor nos está hablando del potencial de un nuevo universo narrativo, lo que podría llamarse hiperficción serial, que usa el “blog” como molde o armazón, ya que la bitácora permite esa seriación, aunque en la temática, por ejemplo, no se diferencia mucho del folletín clásico; de hecho, la mirada realista hacia una familia y sus peripecias es la típica novela-saga de familia, que encaja perfectamente con estas narraciones seriadas.

En todo caso, aparte de esta innovación de la “blog-novela”, no olvidemos el alcance general de los “blogs”, que se están convirtiendo en auténticos vehículos de los “fanfics”, pues son muy numerosos los aficionados que ya usan esta vía para dejar sus impresiones, comentarios, relatos... al hilo precisamente de los gustos y aficiones que comparten con otros miembros de la “blogosfera”. En la misma línea está la proliferación de comunidades virtuales, foros, listas y todo un nuevo universo de comunicaciones, tanto síncronas (por ejemplo, el chat) como asíncronas (el correo electrónico).

Volviendo a lo específicamente literario, esta labilidad o imprecisión de géneros, temas o escrituras nos sitúa de lleno en lo que se ha llamado la narrativa posmoderna, y, en todo caso, nos relativiza el concepto clásico de autor o de obra. En efecto, usos como el de “fanfiction” o las “blognovelas” terminan cuestionando dichos conceptos, y de hecho han puesto en jaque el concepto “legal” de autor.

Así, sucede que no siempre es fácil deslindar qué parte de un universo de ficción pertenece a quién, pues, por ejemplo, George Lucas, el creador de *La Guerra de las Galaxias*, y por tanto de los personajes de la misma, dio permiso para que un grupo de fans hicieran *Star War Revelations*, una película sin ánimo de lucro, que ha sido posible gracias al esfuerzo combinado de artistas, fans y la industria del cine local en Virginia del Norte, Maryland y Washington DC, y que se ubica entre el Episodio III y IV de la saga *Star Wars*. Pero igual que hay autores más tolerantes con el “fanfiction”, como Rowling, hay otros autores (y sobre todo productoras o editoriales) claramente en contra, como Anne Rice.

La *propiedad intelectual*, y no tanto la teoría literaria, es lo que está llevando, pues, a arduas controversias, sobre todo porque además el “fanfiction”, normalmente, no oculta sino que ensalza la fuente que recrea, es decir, no pretende ser un plagio sino que establece, respecto a ésta, una dinámica que algunos entienden de enriquecimiento y otros de distorsión, sólo tenemos que recordar el *Quijote* de Avellaneda y cuánto molestó a Cervantes. No obstante, es arriesgado hablar de falsificación, pues en una narrativa posmoderna que se alimenta de la hibridación y el reciclaje de materiales como mecanismo fabulador no cabe recurrir a la autoría como principio absoluto, no en vano muchas de las obras más emblemáticas —como *El Se-*

ñor de los Anillos— se han inspirado a su vez en conocidos materiales folklóricos o literarios.

En definitiva, ¿a quién pertenecen los universos de ficción? Lo que en principio puede parecer un tema legal, es un indicador de los nuevos tiempos: el autor de origen, los otros autores, las editoriales, las productoras, el lector mismo... todos son agentes, comensales de este “festín”, que, además, tiene la milagrosa propiedad de regenerarse a medida que es consumido, es decir, se nutre de una comunicación multilateral. Porque la obra cobra autonomía, vive al margen de sus autores reales o de su editorial o productora: el “fandom” nos demuestra que los aficionados son capaces de apropiarse de obras de autores —vivos o muertos— y de continuarlas por su cuenta.

Sin duda, desde el punto de los fans (pero también de la *educación literaria*) la apropiación sin ánimo de lucro de estos mundos imaginarios es un acicate para el desarrollo de la creatividad personal y de la colaboración en grupo, pues normalmente los *fans* tienden a agruparse y compartir actividades de todo tipo, como “webs”, comunidades virtuales, convenciones, juegos de disfraces, libros de imágenes con sus personajes favoritos, etc. Se forma así una mitomanía lectora que recuerda bastante a lo que en didáctica se describe como currículum oculto o paralelo al currículum oficial, en este caso, como un tipo de lecturas subyacente al canon instituido o prestigiado por la sociedad, la escuela o la biblioteca. No en vano el “fandom” se asocia principalmente a la fantasía, la ciencia ficción y el terror, géneros marginales y al mismo tiempo emergentes.

En cuanto al concepto de narración serial, no abunda la bibliografía crítica; en el ámbito hispánico, Altisent (2001: 31-46) ha descrito de forma muy acertada algunos de los mecanismos de unificación de estas series novelescas, a saber, a saber:

1) La inserción de un marco paratextual, extendido a prefacios, epígrafos, títulos, encabezamientos y epílogos, en el que se hacen explícitas las claves ideológicas del conjunto; 2) la presencia de una conciencia narradora central que sincroniza la cronología exterior con la personal; 3) las coordenadas espacio-temporales; y 4) un diseño de correlaciones intratextuales de tipo contrapuntual, paralelístico o yuxtapuesto, que se desarrolla independientemente del proceso narrativo.

Las series novelescas, así concebidas, tampoco se parecen a lo que en TV o radio se pensó como seriales, o actuales culebrones, cuyos antecedentes son los folletines o novelas del s. XIX, historias realistas o sentimentales, truculentas y simples en el fondo, lejos del barroquismo y de los mecanismos de las sagas fantásticas actuales. Así, los nexos que se dejan entre episodio y episodio son puro efectismo, sólo para despertar el interés por seguir la historia, nada más. Así, como dice Cristina Peñamarín (2005):

Las series abiertas, como “Compañeros” y “Al salir de clase” encadenan cada episodio con los anteriores y los siguientes de modo que los espectadores se encuentran siempre “in media res”, en medio de asuntos que nadie sabe cómo van a acabar.

El sincretismo (mezcla de géneros y de motivos o mitologías) y el dejar en suspenso marcas diferenciadoras antes aceptadas o comunes en los relatos del s. XIX o en la narración tradicional (como la extensión del relato, su veracidad/historicidad, su unilinealidad, la jerarquía de personajes y partes dentro del macrorrelato...) sería, pues, la nota dominante.

Los imanes que mantienen unidas estas series novelescas son el/los héroe(s) y/o el mundo ficcional creado “ad hoc”, que actúa como auténtico “contenedor” de todas las posibilidades de desarrollo. Todo ello le presta, además, un aire muy posmoderno a estas producciones, que

en realidad reciclan y recombinan muchos materiales, y desmantelan códigos o valores obsoletos. Además, el carácter de obra abierta hace que tales series, en su conjunto, tengan la apariencia de un texto de múltiples escrituras que se van superponiendo, puesto que al ser un universo no cerrado sino compartido los sucesivos autores o “versionadores” van reescribiendo los argumentos o añadiendo nuevos elementos.

En consecuencia, muchas de estas obras se configuran como un ejemplo moderno de sincretismo literario, según el concepto descrito por Richtofen (1981), que hace que la obra esté impregnada de rasgos de modalidades diferentes, como el mito, el cuento maravilloso, las leyendas, la tradición literaria, o, eventualmente, la filmografía o las artes plásticas (en el caso del *anime*, por ejemplo).

De este modo, llegamos así a conceptos como transfictionalidad, interfábulas, polidiscursos, politextualidad, que han sido puestos en circulación por el CRILCQ de Québec (*Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises*), el cual ha desarrollado como temática de investigación las literaturas populares y la cultura mediática³.

Lo interesante no es sólo el campo de trabajo y sus distintas categorizaciones (colecciones, series, universos transfictionales), sino que este grupo de investigadores indaga en comportamientos que son típicos de los lectores de sagas, así, cuando sientan estos principios:

(...) les lecteurs n'abordent pas les textes isolément mais en fonction d'autres livres, et souvent d'un parcours à travers les textes et les livres). Cette recherche dépasse aussi les cadres stricts du domaine littéraire en éclairant des phénomènes culturels majeurs de notre époque; l'imprimé, le cinéma et la télévision ont de plus en plus recours à des formes en série (au sens large) qui remettent en question les frontières traditionnelles

³ CRILCQ. [En línea]. Proyecto *Recueil, série, transfictionnalité. La polytextualité en littérature contemporaine*, por el GRR, grupo de investigación sobre la colección (recueil). Accesible a través de <http://www.crilcq.org> [Consulta: 6 de marzo. 2006].

lles imposées par les notions d'œuvre et d'auteur. Si les aspects commerciaux de ce phénomène sont bien connus, leurs aspects esthétiques le sont moins; nous visons à combler en partie cette lacune⁴.

En efecto, el lector moderno cada vez menos lee un texto de forma aislada sino en función de otros libros y lecturas (intertexto) y, a la par, tanto el libro como los otros formatos tienden a “arracimarse” en forma de series, trilogías, etc., con todo lo cual el concepto de texto y de autor se pone en cuestión y se abren otros más conceptos más concomitantes, como los de transfuncionalidad, universos narrativos compartidos...

En suma, en lugar de primar la visión focal o particular de un texto, en su unicidad o en su interior, hay que encuadrar el texto dentro de un “continuum”, de sus relaciones con otros textos y/o discursos. Un ejemplo de ello es la elaboración a partir de clásicos como *El señor de los Anillos*, *Crónicas de Narnia* o *Star Trek* (Saint Gelais 1999: 341-361).

Por cierto, el ejemplo de *Star Trek* nos da pie a otra singularidad de la transfuncionalidad de las series fantásticas novelescas: en el pasado, el itinerario habitual era ir del texto literario o folklórico a las otras versiones audiovisuales, como ha ocurrido con *Conan* o con la obra de Tolkien. En cambio, en las series posmodernas, y por influjo de las crecientes modas audiovisuales, una versión inicial en cine, cómic, videojuego o televisión puede preceder al libro.

Dentro del conjunto transfuncional, caben, como hemos visto, toda clase de variantes. Una posibilidad simple es la versión filmica de Peter Jackson sobre la obra de Tolkien: el cine lo que parece dar es una réplica de lo que hay en la novela. Hablamos entonces de adaptación de una novela o, en el camino inverso, de novelización de una película (*Star War*) o videojuego (*Resident Evil*) que hayan cobrado éxito.

Pero otra posibilidad real –por ejemplo, en *Matriz*– es que el entramado básico de la ficción originaria se vaya

diseminando en los distintos “productos” o discursos de la saga, a través del “merchandising” ya planificado. Así, que los clips de *Animatrix* en realidad explican elementos que apenas si están aludidos en la película, con lo cual los discursos ya no buscan ser simplemente equivalentes o intercambiables sino complementarse. Por consiguiente, vemos que lo que fundamenta la serie novelesca es un armazón básico, lo que en el folklore llamamos *tipo* y que corresponde, más o menos, con lo que publicitariamente se coloca en la contratapa del libro como resumen o sinopsis de la saga, para que el lector “no se pierda”.

De hecho, estas series tienen el mismo principio del cuento popular: a nivel de lo que Segre (1985) denomina “modelo narrativo y fábula”, constan de una serie de núcleos o “motivos obligados”, que se combinan en itinerarios narrativos pautados; y, a nivel de la “intriga y del discurso”, avanzan con concatenaciones que se enriquecen y ramifican gracias a motivos libres y elementos de catálisis. Dicho de forma más simple, una serie, por más larga que sea, se reduce a la estructura narratológica básica (Tipo + Motivos), que se convierte en megaestructura narrativa por la acumulación o recurrencia de ciertos esquemas (viajes, búsquedas, tareas iniciáticas...).

En suma, las variaciones y los encadenamientos de Tipos es lo que hace va haciendo compleja la saga, pero en su origen hay elementos simples, como es el mito fundacional de la guerra del Anillo en *El Señor de los Anillos*. Otro caso similar es *La senda de la profecía*, el primer libro de la saga *Crónicas de Belgarath* (Eddings 1982), que se basa en una línea argumental bastante similar a la obra de Tolkien, con cambios como el sustituir el anillo por el orbe, gema mítica; Torak, el dios maligno mutilado, es Sauron; Aloria se parece a la Tierra Media, etc.

⁴ CRILCO. [En línea], cit. <http://www.crilco.org/grr/recherche.htm>

Por ejemplo, la sinopsis “canónica” que da la editorial Timun Mas y que sirve de hilo conductor de la serie es ésta:

Belgarath el Hechicero atravesó la tenebrosa Ciudad de la Noche bajo la forma de un gran lobo, y guió a Cherek y a sus hijos hacia la torre de hierro de Torak, el dios Maldito. Una vez allí, Belgarath se transformó de nuevo en hombre y condujo a todos hasta los oxidados peldaños de una escalera por la que ningún hombre había subido desde hacía dos mil años. Llegaron a la cámara donde Torak, el dios mutilado, permanecía adormecido y atormentado por el dolor, con su rostro horriblemente marcado y oculto tras una máscara de hierro, porque al principio de la existencia había querido dominar todo el mundo y para ello se apoderó del Orbe creado por Aldur. Pasaron ante el dios y llegaron a la estancia donde el Orbe se hallaba oculto y protegido dentro de una urna también de hierro. Cherek urgió a Belgarath a tomar el Orbe, pero el Hechicero se negó. “Yo no puedo tocarlo. Si cualquier hombre con el más leve asomo de maldad en su interior trata de hacerlo, el Orbe lo destruirá de la misma manera que quemó a Torak. Sólo un ser de corazón puro podrá cogerlo para protegernos a todos del dios Maldito”⁵.

Pero más allá de este resumen más o menos parcial, lo esencial es que el núcleo narrativo a partir del cual se “expanden” todos los hilos viene resumido en el prólogo, *Sobre la historia de la guerra de los dioses y los actos de Belgarath el hechicero, adaptado del El Libro de Alorn* (Eddings 1982: 11), en el que se describen todos los pormenores del mito fundacional y se enumera todo el “mobiliario” de hombres, razas, dioses, objetos mágicos, etc. que conforman este universo:

Cuando el mundo era nuevo, los siete dioses vivían en armonía y las razas del hombre eran un solo pueblo. Belar, el más joven de los dioses, era amado por los alorn. El se instaló entre ellos y los estimó, y los alorn prosperaron bajo su cuidado. Los demás dioses también reunieron gente en torno a ellos y cada dios estimó a su pueblo.

Pero Aldur, el hermano mayor de Belar, era un dios sin pueblo. Aldur vivió apartado de hombres y dioses hasta el día en que un niño vagabundo lo buscó y se presentó ante él. Aldur aceptó al niño como discípulo y lo llamó Belgarath. Belgarath aprendió el secreto de la Voluntad y del Mundo y se convirtió en hechicero...⁶

Vemos, ante todo, que el conflicto se plantea en seguida, y, como ocurre en lo que los anglosajones llaman “high fantasy”, hombres y dioses conviven dentro de un esquema clásico de relato de espada y brujería, con viajes iniciáticos y todo tipo de peripecias fantásticas.

A la vista de todo esto, queda clara que las sagas fantásticas tienen un carácter expansivo y son especialmente “porosas” a los distintos lenguajes de la cultura mediática, de ahí su inclinación al mundo de la imagen, la animación, el cine o el juego estratégico (tanto analógico, el juego de rol, como digital, el videojuego), debido tanto a motivos internos (un argumento que se completa o expande a través de múltiples hilos narrativos) pero también externos, precisamente, por la presión o demanda del “fandom”, de los aficionados, que de algún modo están solicitando la continuación o la versión alternativa de la historia en otro lenguaje o soporte. De hecho, las productoras o editoriales, detectando estas tendencias, son las que rápidamente fomentan estas prolongaciones o transposiciones de la historia en cuestión. Por citar un caso, del éxito del juego de rol *Dragones y Mazmorras* de los años 70 se han generado multitud de cómics, libros, películas, una serie de dibujos animados...

Se produce así lo que Anne Besson (2004) llama acertadamente “sinergias”, que se deben además a factores tanto de producción como de recepción: las productoras, editoriales o distribuidoras, concentradas en “holdings” o en cualquier caso con fuertes vínculos empresariales, y del otro, el lector, mucho más diversificado en sus gustos, que gusta pasar de un soporte a otro,

⁵ *La Senda de la profecía* [en línea]. Base bibliográfica de Ciencia ficción y fantasía. Accesible a través de <http://www.dreamers.com/libroscf/fatepi033.html> [Consulta: 24 de abril. 2006].

⁶ Ídem, ib.

especialmente cuando es “fan” de un determinado producto. En todo caso, la migración de las historias ya no va, como dijimos, en la dirección clásica de la novela al filme, sino de forma mucho más multilateral: así, las series novelescas, que asociábamos al papel impreso, han pasado a “encarnarse” en guiones de película, figuras, cartas, juegos de rol, tableros, cómic, revistas, videojuego o juegos de ordenador. De tal manera que la proficción, lo que sería el núcleo de la saga, ya no se confunde con los textos particulares o los libros concretos: sería más bien un supratexto, que se realiza en forma de textos y/o discursos diferenciados. Tampoco el *cierre* (Lázaro Carreter 1976) de la ficción no se confunde con el *cierre* de los textos: las trilogías, segundas partes, etc., pertenecen a esta última esfera, la ficción tiene un cierre más indeterminado, precisamente porque se presta a la narración no lineal y a la combinatoria o exploración de toda clase de posibilidades narrativas.

2. El lector de la literatura fantástica: nuevas prácticas culturales y su relación con el público juvenil

Podemos decir, a tenor de lo dicho, que ni las políticas comerciales y mediáticas ni tampoco el uso de estereotipos propios de la “paraliteratura” explican del todo el auge actual de la ficción fantástica entre los jóvenes, de modo que habrá que buscar entre las claves de este “boom” algunos de los cambios que se están produciendo en el perfil del lector del s.XXI.

Hasta ahora los estudios de tendencias de los usuarios, tanto en el ámbito escolar o bibliotecario⁷, venían detectando que por ejemplo en las consultas en bibliotecas los jóvenes preferían, por este orden, géneros o temáticas de aventuras, intrigas, comics, ciencia ficción, terror, biografías..., y, en posiciones más distantes, consultaban libros de poesía, teatro o clásicos.

Por supuesto, esto ha llevado a interpretar que las preferencias lectoras de estas edades se decantaban por lo que genéricamente llamamos “libros de aventuras”, pero ahora estamos hablando de otro hecho cualitativamente distinto: un lector que alterna distintos lenguajes y soportes (lector multimedia) y un lector que se “escora” voluntariamente hacia ciertos géneros (por ejemplo, ciencia ficción).

Pero con una singularidad: el joven que se aficiona, por ejemplo, al mundo de “El Señor de los Anillos no sólo conoce esta obra sino toda una gama de libros de apoyo, diccionarios, enciclopedias, libros de imágenes, epistolarios, etc. Con lo cual, en un estudio cuantitativo al uso, nos aparecería como “lector deficiente”⁸. Dicho de otro modo, una práctica lectora que estadísticamente se definiría como escasa, en realidad es muy densa por “los usos sociales que produce”, por ejemplo, esta indagación transversal que lleva al joven a devorar publicaciones de diversa índole —aunque no gocen de reconocimiento— y a “transitar” de un lenguaje artístico-literario a otro.

En consecuencia, vemos que la separación entre lectores y no lectores no es tan tajante como pudiera parecer, ni la lectura de evasión es sólo eso, ni toda ficción fantástica con éxito entre los jóvenes se reduce a un conglomerado de esquemas.

El lector joven que se mueve en estos parámetros de las narraciones *seriales*, del “fanfiction” o de los usos alternativos de Internet lo que está es privilegiando géneros antes marginales y ahora emergentes, como la fantasía, la ciencia ficción y el terror, y está igualmente focalizando nuevas temáticas, personajes y géneros, que resultan de una fusión o hibridación de la mitología, el folklore, los clásicos, las tendencias más modernas (ya hemos aludido al “cyberpunk”), las modas audiovisuales...; de forma que en este amplio

⁷ Véase LÓPEZ FERNÁNDEZ, Juan A. (1996): (Dir.) *Utilización de las bibliotecas públicas en la enseñanza no universitaria. El caso de la Región de Murcia*. Murcia: Universidad de Murcia.

⁸ En terminología de Joëlle Bahloul (1990) “faible lecture o faible lecteur”.

cóctel todo tiene cabida: la literatura vampírica, por citar un ejemplo, sería buena muestra de ello, más que innovar se reciclan continuamente materiales de diversas fuentes.

En resumidas cuentas, en este nuevo panorama de la lectura juvenil, juega un papel fundamental la aparición de un lector masificado, pero también de una clase de lector más *activo*, mucho más diversificado en sus gustos, y que además no tiene una visión compartimentada de las artes, sino que puede pasar de la lectura de un libro al visionado de una película o a jugar en una consola algún juego estratégico, y en todos ellos, de algún modo, puede haber muestras de la serie preferida, como está ocurriendo con *El Señor de los Anillos* y tantos otros.

Al personalizar sus gustos llega a ámbitos como los ya comentados del “fan fiction” y el “fandom”, un mundo de de mitomaníacos, que se identifican de forma especial con determinadas producciones y que “pueblan” este mundo de ficción casi con la misma intensidad que Alonso Quijano “habitaba” las novelas de caballerías, convirtiéndose en fans de los libros, películas, vestuarios, objetos de todo tipo (“merchandising”), reescribiendo textos, etc.

Lejos, pues, de ser un simple tema de moda o un reclamo comercial, las series o sagas fantásticas no son una manifestación de una mente divagante o centrada en puras excentricidades, pues la génesis de estos mundos es sin duda un entrenamiento cognitivo de primer orden para el niño, y, por lo mismo, una fuente de placer para el adulto.

Por otro lado, la amalgama de lenguajes y medios en que se expresa la saga tiene también una vertiente positiva. El lenguaje sincrético de las sagas, el apoyo en diferentes códigos y formatos (por ejemplo, el conocimiento previo de un personaje, como Conan, a través de sus distintas versiones en cómic, cine o libros), todo ello nos lleva al entrena-

miento de amplias habilidades cognitivas. Por si eso no fuera suficiente, cada vez se hace más evidente que tales obras “fantásticas” son en realidad alegorías del mundo presente, tal como han sostenido numerosos críticos a propósito de las obras de ciencia ficción. Optimistas o pesimistas, de ambientación medieval o posmoderna, con la espada o el robot, estas obras siempre ponen sobre el tapete el *imaginario* que nos preocupa y que es capaz de responder, en cada momento, a las preguntas que nos hacemos implícitamente como comunidad y como individuos.

Precisamente, los límites difusos entre personas y cyborgs, por poner un ejemplo, evidencian el tratamiento de la identidad propio de la narrativa posmoderna, la identidad como una (re)construcción, tal como vemos en la última obra de U. Eco, *La Misteriosa Llama de la Reina Loana* (2004). No deja de ser significativo que muchas de estas series arranquen con la genealogía, los orígenes de los personajes principales o héroes, o con los orígenes del universo en cuestión, igual, en suma, que en los mitos etiológicos, cosmogónicos o fundacionales del folklore.

Así pues, la mitología es el armazón de lo fantástico, y por eso no es de extrañar que ésta, en forma de mitologías antiguas o nuevas, sea lo que más atraiga al joven, y que las diversas obras y lenguajes en que se expresa la ciencia ficción, la fantasía o el terror estén impregnadas de motivos y argumentos mitológicos.

Todo ello además en medio de una tradición de marginalidad de estos géneros, que tradicionalmente no han sido incorporados al canon clásico de “lecturas de calidad” e incluso han sido mirados con desdén desde algunos ámbitos académicos. Máxime cuando, no sin razón, la literatura fantástica ha sido vinculada a la literatura infantil y juvenil⁹, cuyo status teórico y científico viene siendo *sido* cuestionado desde

⁹ *Literatura fantástica, literatura infantil, para jóvenes, narrativa juvenil...* son muchos los nombres o etiquetas que han llevado a la formulación paradójica de G. Martín Garzo, en declaraciones a *El Mundo*, 12 de Enero de 2004 “...como alguna vez dijo alguien, la literatura infantil es esa que también pueden leer los niños”. Y es que trazar lindes es siempre conflictivo, por eso la buena literatura –y más la de carácter fantástico– siempre termina atrayendo al público infantil, que de una forma u otra se apropia de ella, es algo que viene ocurriendo desde *Los Viajes de Gulliver*.

diversos ámbitos, a pesar del amplio desarrollo del corpus y de los estudios sobre la misma acaecido en las últimas décadas.

Así pues, objeto de este doble rechazo, las narraciones fantásticas juveniles se han hecho su propio espacio, el “fandom”, que se ha convertido ya en una especie de selva errático, donde es preciso, con todo, reivindicar el carácter auténtico de la fantasía, separándola de las capas de lo truculento, pintoresco o banalizador con que el marketing actual la impregna, pensando que así se puede vende mejor.

La fantasía pone de relieve, pues, las conexiones entre el imaginario popular o folklórico y el imaginario literario individual. Con razón se ha dicho que el cine fantástico es el último “hijo del relato oral”. En este contexto, la apertura de los géneros es algo muy propio de la narrativa posmoderna, que tiende siempre a dismantelar y reconfigurar convenciones, como es esa *hibridación entre fantasía, terror y ciencia ficción*, o entre *narración verbal y narración no verbal*.

Por lo demás, estos nuevos valores de la literatura de imaginación desarman ciertos prejuicios. A este respecto, Graciela Montes critica la “mala prensa” en torno a la fantasía, la imaginación y el mundo de los niños, dismantelando las trampas subyacentes a los clichés de Realismo y Fantasía y, en especial, advierte sobre los peligros de cercenar las posibilidades de creatividad del niño bajo pretextos socializadores o de educación¹⁰:

Según el parecer de muchos, una de las cosas que menos les convendría a los niños sería precisamente la fantasía. Ogros, hadas, brujas, varitas mágicas, seres poderosos, amuletos milagrosos, animales que hablan, objetos que razonan, excesos de todo tipo deberían según ellos ser desterrados sin más complicaciones de los cuentos. El ataque se hace en nombre de la verdad, de la fidelidad a lo real, de lo razonable.

Ya Rosseau había determinado que poco y nada habría de intervenir la literatura en la esmeradísima educación de su Emilio, y muchísimo menos los cuentos de hadas, lisa y llanamente mentirosos.

Y después de él innumerables voces se levantaron contra la fantasía.(...)

En fin, la fantasía es peligrosa, la fantasía está bajo sospecha: en eso parecen coincidir todos. Y podríamos agregar: la fantasía es peligrosa porque está fuera de control, nunca se sabe bien adónde lleva.

Pero ¿de qué se acusa en realidad a la literatura infantil cuando se la acusa de fantasía? ¿Por qué tanta pasión en la condena? ¿En nombre de qué valores se lanza el ataque? ¿Qué es lo que se quiere proteger con ese gesto?

Estoy convencida de que, en esta aparente oposición entre realidad y fantasía, se esconden ciertos mecanismos ideológicos de revelación/ocultamiento que les sirven a los adultos para domesticar y someter (para colonizar) a los chicos.

Fue en esa época de creciente control sobre la infancia cuando empezó a cobrar fuerza la idea de que la fantasía podía ser peligrosa. Se proponía, como alternativa, una especie de “realismo” muy particular que echó raíces y que, con altibajos, sobrevive hasta nuestros días. Crecieron como hongos cuentos de “niños como tú” colocados en situaciones cotidianas, semejantes en todo lo visible a las del lector –cuentos disfrazados de realista–, en los que sin embargo, por arte de birlibirloque, la realidad era despojada de un plumazo de todo lo denso, matizado, tenso, dramático, contradictorio, absurdo, doloroso: de todo lo que podía hacer brotar dudas y cuestionamientos. Así, despojada, lijada, recortada y cubierta por una mano de pintura brillante era ofrecida como la realidad, y el cuento, como cuento realista. Los pedagogos, contentos, porque el cuento informaba acerca del entorno, “educaba” (fin último de todo lo que rodeaba a lo infantil) y no se desmadra por esos oscuros e imprevisibles corredores de la fantasía.

Frente a esta visión alicorta y simplificada de lo que es el niño y de lo que es la literatura, Graciela Montes defiende, lo mismo que respecto al lector adulto, un “contrato” abierto con el texto, un pacto o exploración abierta:

¹⁰ Monter, Graciela. *Realidad y fantasía o cómo se construye el corral de la infancia* [en línea]. Accesible a través de http://www.edicionesdelsur.com/padres_art_11.htm [Consulta: 14 enero. 2006].

... una búsqueda nueva; ni el sueñismo de la fantasía divagante ni el realismo mentiroso. Más bien exploración de la palabra, que es exploración del mundo y que incluye en un solo abrazo lo que suele llamarse realidad y lo que suele llamarse fantasía. Es decir, literatura.

De hecho, la *suspensión de marcas* diferenciadoras entre unos géneros y otros, entre la realidad y la ficción, es una característica del llamado “capitalismo de ficción”, que es, al fin y al cabo, el lado cultural de la sociedad post-industrial. No sólo en los *reality shows*, en multitud de manifestaciones vemos el “cruce” entre historias reales y ficciones, como ocurre en los casos sobre los que asientan muchas series televisivas¹¹ o películas.

3. Conclusiones

La *construcción de imaginarios* es el denominador común de estas series novelescas fantásticas, que utilizan medios recurrentes, como la formación de estos mundos autoconsistentes a través de procedimientos tomados del mito (por ejemplo, las cosmogénesis, genealogías...).

La narración serial y la narración no lineal son inherentes a estas formas narrativas en continua expansión, que a partir de un tronco inicial desarrollan múltiples itinerarios narrativos, sobre la base del marco común de un espacio (geografía), un tiempo (cronología) y/o un repertorio de personajes.

Así pues, sobre estos pilares, hemos construido la tesis de la existencia de un patrón de estas series fantásticas que, más allá de las marcas de los subgéneros clásicos (fantasía, ciencia ficción, terror, espada y brujería...), aspiran a crear mundos autoconsistentes, ensanchando siempre lo que Graciela Montes llama la “frontera indómita” de la creación (Montes 1999: 52), y usando para ello lo mismo héroes bárbaros que intelectualizados, o escenarios medievales que futuristas o de terror.

Al analizar estas series y su “porosidad” hacia otros lenguajes y formatos (A. Besson 2004), nos hemos centrado en otra cuestión importante, el análisis de la misma no desde la perspectiva tradicional “discontinua”, del autor y la obra en singular, sino de su pertenencia a un conjunto o “continuum” de obras (“el ciclo”, en terminología de Besson), que además no son sólo literarias sino que se expanden hacia los otros lenguajes artísticos. “Conjunto transficional” es como lo llama el profesor canadiense Saint-Gelais (2000), y esta consideración del texto en su continuidad y pluralidad y los vínculos con esta unidad macrotextual que formaría el “ciclo”, nos abre una perspectiva interesante, el estudio intertextual e interdiscursivo.

Desde el punto de vista *intertextual*, la consideración de los hipotextos subyacentes a estos textos nos lleva a indagar sus fuentes no sólo en los conocidos patrones de la mitología sino en una gran variedad de textos de la tradición folklórica y/o literaria. Nuevamente, el mito, con todas sus actualizaciones se nos aparece como *referente* continuo. Y esta recepción renovada del mito, el cuento o la leyenda tradicionales nos lleva a plantear la similitud de la (re)elaboración de las sagas con la lecturas rabínica del “midrash”, en la medida que la saga se construye a menudo como un comentario o desarrollo de las fuentes míticas que usa para su (auto)fundamentación.

Todo ello tiene que ver con una cultura de la posmodernidad, que por un lado ha hecho del reciclaje y la hibridación dos mecanismos básicos en su producción artística, lo cual se hace patente en estas series donde el mestizaje de contenidos, géneros y técnicas aparece por doquier; por otro lado, la crisis del *canon clásico*, la indagación de toda clase de géneros y propuestas, está igualmente en consonancia con un género a caballo entre lo clásico y la

¹¹ Es el caso de *CSI*, pero también de muchas otras series que acuden a archivos policiales o a otras fuentes similares.

modernidad literaria, lo folklórico y lo tecnológico/futurista, la tradición o la mitología local y la orientación hacia mundos completos y la globalización.

Las repercusiones sobre la lectura/recepción del texto/mensaje literario/artístico son evidentes; el lector tradicional se centraba en un autor y una obra, y hacía una lectura intensiva; el lector posmoderno tiene que situarse un poco en la *Biblioteca de Babel* de Borges: colocado ante un mundo lleno de fragmentos (cultura mosaico de Moles) debe recomponerlos dentro de una unidad; su punto de mira se ha desplazado, sigue consumiendo libros o películas concretas, pero, si quiere entenderse bien, ha de religarlas a una serie, ciclo o colección más amplia, por ello debe primar más una lectura extensiva y multimedial, que le facilite transitar por escenarios y formatos distintos.

Con todo ello pretendemos reivindicar el valor artístico de, al menos, algunas de estas series, y en todo caso del valor esencial de construir imaginarios, fundar reinos, relacionar razas o seres de todas clases, en suma, ampliar horizontes. En todo caso, esta dimensión de la literatura fantástica como educación ética y estética (creación de valores, habituación a la comprensión de lenguajes artístico-literarios) poco tiene que ver con la dimensión adoctrinadora que se ha dado a la misma —a pesar de sus temas fantásticos— y que no podemos confundir con el concepto de compromiso. Precisamente por su orientación a crear realidades alternativas, la saga fantástica admite, claro, una lectura “escapista”, de evasión, pero también de expresión de la verdad profunda del mito. Ciertamente, se puede hacer una lectura esotérica o exotérica de estas historias, como con las leyendas, pues, al fin y al cabo, su parentesco con ellas es más que notable.

Este —y no el mero índice de ventas—, por nuestra parte, el valor en positivo que damos a estos géneros, dado que

sus autores/recreadores/lectores son millares o millones de constructores de sueños y que, en esa medida, no sólo contribuyen a la educación ética y estética sino que tal vez estén ayudando a la transición de las formas artísticas del s. XX a las del s. XXI.

Y si el imaginario es el motor para construir *utopías* y si, como argumenta Sloterdijk (2000), la utopía debe ser ante todo una voluntad consciente, “motor y gasolina” al mismo tiempo, entonces las sagas sirven para ayudar a crear un “inconsciente a la altura de nuestra preguntas”, para cumplir esa función autohipnótica, a través de la cual el individuo moderno, y sobre todo el grupo moderno, reencuentra una motivación, una fuerza motivadora universal.

La diferencia con el pasado es obvia, son utopías laboriosamente construidas, a vueltas siempre con lo que más interesa al pensamiento posmoderno —las variaciones sobre la identidad y la alteridad— y son utopías individuales que, con todo, van encontrando eco en otras sensibilidades afines. Porque, a fin de cuentas, lo que nos jugamos es:

*Esa una nueva sabiduría consistente en gestionar la propia vida dándonos cuenta que la reserva de energía e ilusión sobre la que reposamos no es infinita, también hemos entrado, por lo que concierne a la utopía y de una manera absolutamente lúcida, en el reino de una autohipnosis consciente. El inconsciente clásico había sido representado bajo la forma de una infinita subjetividad, como una fuente infinita que nos alimentaba de energías inagotables. Pero ahora descubrimos que ése no es del todo el caso. Nuestro tema principal no es el deseo, es la fatiga.*¹²

Pues bien, en esa polaridad que tanto nos incumbe hoy de éxito-fracaso, orden-desastre, creación-destrucción, están estas series novelescas fantásticas, que, no lo olvidemos, tienen “per se” una dimensión colectiva, de construcción de mundos y lazos sociales, que las ubican muy lejos del indivi-

¹² SLOTERDIJK, Meter: “La utopía ha perdido su inocencia”, entrevista con Frabrice Zimmer [en línea]. Accesible a través de http://www.petersloterdijk/texts/es_texts/es_texts_PS_la%20utopia_ha.html [Consulta: 21 febrero 2006].

dualismo o del psicologismo de la novela burguesa del siglo XIX. Verlo así quizás nos cambie ciertos prejuicios. Y si la utopía ha perdido su inocencia, tal como proclama el filósofo alemán, tal vez estas historias encierren el afán de no condescender con la madurez, de generar (auto)ilusiones o esa autohipnosis de que hablábamos, a modo de terapia o catarsis de los conflictos e irracionalidades que vivimos.

En apariencia, estas nuevas utopías no resuelven nada, son un mero elemento de atrezzo o de ocio pero en la práctica las revoluciones políticas están siendo sustituidas por revoluciones tecnológicas o “mentales” y en esto las sagas sí tienen su carga de profundidad. Como bitácoras de esas plataformas gigantes en que según Sloterdijk (2000: 34), navega la Humanidad.

Si admitimos tales premisas, la paradoja está servida: las series novelescas, hijas de la ficción fantástica, se convierten así en un instrumento de esta racionalidad que busca construir ilusiones o utopías útiles para la sociedad del siglo XXI y, por consiguiente, un instrumento potencial para encarar algunas soluciones de los problemas más urgentes que tiene la lectura, como práctica aún depauperada o anclada en ciertos convencionalismos. Los cambios de perspectiva ya se están produciendo, y van en el sentido claro del mayor protagonismo del lector, de ahí el recurso a la analogía del “tuning”: también el lector moderno lo que hace es apropiarse del texto, personalizarlo, hacerlo suyo con diferentes recursos; y, además, es un lector que no sólo quiere ponerse “al volante” sino que se atreve a usar elementos nuevos, a explorar otras posibilidades, lo mismo, a fin de cuentas, que quien se pone a la consola de un videojuego o ante un multimedia.

La prospectiva señala la tendencia a la personalización de la lectura y a la diversificación de las prácticas culturales, que compaginarán la recepción

de una literatura de mayorías y de éxito con la especialización de ciertos gustos y audiencias en algunos géneros/autores/corrientes. En todo caso, igual que en el “tuning”, la apropiación de las lecturas a un consumo personal es una tendencia innegable, de ahí la necesidad imperiosa de una correcta educación literaria y de unos mediadores de lectura profesionalizados, capaces de transmitir criterios para filtrar la ingente oferta (verbal y transficcional) que se avecina.

Todas estas prácticas –al menos ésta es nuestra convicción– no deshumanizarán la lectura sino que, al contrario, servirán a ese nuevo Humanismo de que habla Peter Sloterdijk (2000:67) o a la creación de esos nuevos espacios de libertad y utopía que, según hemos constatado, la literatura es capaz de articular, en esa perfecta simbiosis de la construcción artística: el poder de la imaginación y la capacidad explorativa del juego.

ALTISENT, M.E. (2001). "El cuento secuencial de Francisco García Pavón: A propósito de *Los liberales*", en DICENDA. *Cuadernos de Filología Hispánica*, 19, 31-46

BAHLOUL, Joëlle (1990): *Lectures précaires Étude sociologique sur les faibles lecteurs*, París: Centro Georges Pompidou.

BESSON, Anne (2004): *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, París: CNRS Editions.

CASCIARI, H. "No sé cómo llegué al segundo capítulo", [en línea]. [Ref. 22 de diciembre de 2005]. Accesible a través de <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-1213-2005-12-07.html>

ETTE, Tomar (1995): "Dimensiones de la obra: iconotextualidad, fonotextualidad, intermedialidad." In: Spiller, Roland (Hg.): *Culturas del Río de la Plata (1973 - 1995). Transgresión e intercambio*. Frankfurt am Main: Vervuert Verlag.

LÁZARO CARRETER, F (1976): *Estudios de poética*, Madrid: Taurus.

LLUCH, G. (2003): *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

MONTES, Graciela (1999): *La frontera indómita*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

PAJARES TOSCA, S. (2003): *Literatura Digital. El paradigma hipertextual*. Cáceres: Universidad de Extremadura.

PEÑAMARÍN, Cristina: *Ficción televisiva y pensamiento narrativo*, [En línea]. [Ref. de 12 de diciembre de 2005]. Accesible a través de <http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/Cristin3.htm>

RETTENMAIER, M. et al. (2005): *Além da plataforma nove e meia: pensando o fenômeno Harry Potter*. Passo Fundo: UPF.

SAINT-GELAIS, Richard (1999), "De la constellation Star Trek: science-fiction et transfictionnalité", en *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene.

— (2000): "La fiction à travers l'intertexte: pour une théorie de la transfictionnalité", Coloquio "on line", en *Fabula 1999-2000*, especial sobre "Frontières de la fiction".

SEGRE, C. (1985): *Principios de análisis del texto literario*. Crítica: Barcelona.

SLOTERDIJK, P. (2000), *Normas para el parque humano*. Madrid: Siruela.

VON RICHTHOFEN, Erich (1981): *Sincretismo literario. Algunos ejemplos medievales y renacentistas*, Madrid: Alhambra.

