

LA EVOLUCIÓN DE LA IMAGINACIÓN - los Fanfiction desde lo pulp hasta la fecha.

Alejandra Guillén, Nicolás Rodrigo, Juan Fariña, Esteban Ceppi

FIC, Udelar

ABSTRACT

En la década de 1930 con las historietas pulp, grandes escritores como Lovecraft y Howard daban sus primeros pasos dentro del mundo literario, creando historias en mundos desconocidos. Más tarde la popularidad de la serie original de Star Trek, llevaba a los fanáticos a crear relatos basados en esta, que serían publicados en revistas amateur dedicadas a la serie. En Japón luego de la Segunda Guerra Mundial, se daba un fenómeno similar con los Doujins, movimiento que se termina popularizando en los 70 con la creación de la Comiket.

Hoy en día con el alcance masivo de la redes sociales e internet, el fanfiction llega a millones de personas alrededor del mundo, facilitando la producción y consumo masivo de este tipo de relatos; al mismo tiempo permitiendo la popularización de historias creadas por autores desconocidos o anónimos, en base a diferentes productos de ciencia ficción, fantasía, entre otros géneros (ej: Harry Potter, Star Wars, Twilight, etc). En esta ponencia nos proponemos contar la historia del fanfiction desde los cómics pulp hasta la fecha, destacando algunos casos dentro de este tipo de relatos, que evolucionaron de un mundo prestado a uno original, por ejemplo 50 sombras de Grey, que nace de un Fanfic de Twilight.

INTRODUCCIÓN

El *fanfiction* invita a "tomar la ficción por mano propia, cualquier aspirante a escritor puede crear y difundir historias originales, pero basadas en personajes o argumentos de otros autores reconocidos, publicados y generalmente masivos. El mismo transita todos los géneros, desde cuentos cortos a novelas, obras de teatro

o historietas, escritos por los fans para otros fans.

Muchos autores se han quejado de cómo aficionados a sus novelas "deciden narrar sus propias historias aprovechando el mundo y los personajes que ellos han creado". Pero podemos afirmar que es en los foros de fanfiction de Internet donde podemos encontrar a la comunidad escritora más activa de toda la historia. En dichos escenarios virtuales democratizan la posibilidad de publicación sin la necesidad de pasar por las viejas plataformas.

Con la llegada del internet, la popularidad de los fanfictions aumentó exponencialmente, y en la actualidad se estima que un tercio de los libros en internet, son fanfictions.

CULTURA PARTICIPATIVA, NUEVAS PRÁCTICAS DE LECTURA E HIPERTEXTUALIDAD

“Es un tipo de escritura realizada por fanáticos de un material en particular, en donde ellos crean universos e historias de ficción sobre la base de los personajes, tramas o ambientaciones de otros autores (publicados y conocidos). Usualmente, el fanfiction tiene su base en historias de libros, películas, dibujos animados y shows de televisión, pero también se pueden hacer sobre personas reales y bandas musicales. Por otra parte, también existen otras creaciones de los fanáticos como los fan-vids (videos reeditados por los fanáticos basados en material creado), los fan-dubs (doblajes de películas, series u otro material audiovisual realizado por fans), fan-pics (fotografías editadas por fans sobre un tema o temas que los apasiona) e incluso remixes musicales. (...)

Lo interesante del fanfiction es que, para participar y ser considerado un usuario en este espacio, no hay que ser necesariamente un escritor: un aficionado que lee y comenta es también un protagonista en esta práctica.” (de Lama Odría, 2016, p.21)

Aunque el impulso por tomar inspiración de otros textos o reescribir ha existido



desde siempre, siendo un ejemplo claro de esto es la Épica Griega, el término "fanfiction" como tal, se origina a finales de 1930 de la mano de las revistas Pulp -en donde surgieron grandes escritores como Lovecraft o Howard que se prestaron también a las reescrituras a las que hacemos referencia- y de la aparición de los fanzines de ciencia ficción. De todos modos, no es hasta la década de los 70 que el término toma el cariz que le damos en la actualidad. Con la masificación de la televisión y la mayor accesibilidad a medios de reproducción editorial aparecen los primeros relatos escritos por fans en fanzines como *Spokanalia* (uno de los más conocidos fanzines de Star Trek). De la misma manera en Japón entre la década de los 60 y 70, aparece una nueva tendencia donde publicaciones de manga independientes o *dōjinshi* -basados en videojuegos, animes o populares mangas-, comienzan a publicarse en los llamados círculos *dōjin*. En 1975 surge la *Comiket*, convención -que continúa realizándose al día de hoy- donde los artistas de *dōjinshi* iban a dar a conocer su trabajo, y que ha sido uno de los factores principales que han ayudado a la popularización de este tipo de publicaciones . Pero es con la llegada de internet que estos fenómenos se vieron amplificados hasta transformarse en lo que son en la actualidad.

Según Martos (Martos García, 2011.), el fanfiction o *ficción-manía* -como él prefiere llamarlo-, no es un nuevo género literario, sino que se enmarca en las nuevas prácticas de lectura que se crean a partir de la *web 2.0*. Es con el nacimiento de la cultura pop que se crea el fenómeno como tal, y con Internet que se establece. Estas nuevas prácticas de lectura que se mencionan forman parte de la cultura participativa (Chartier), que promueve la interactividad, los productos transmedia y multimediales, la creación de sentido de modo grupal y la creación de comunidades alrededor de los productos de los que se apropia y que crea.

Para Martos los fanfiction no devalúan, como puede pensarse en un principio a la cultura clásica, sino que la ubican en los escenarios del siglo XXI, modificando las

formas en que se produce y se consumen los productos culturales. El fanfiction, aunque mayoritariamente centrado en la escritura, es un fenómeno multimedia y transmedia, convirtiendo películas, y hasta bandas musicales populares o canciones (jrock, kpop) en relatos literarios; pero también adaptando un universo literario al mundo cinematográfico o del cómic. Así podemos observar que es un fenómeno intertextual per se (tomando definiciones de Kristeva, Genette y otros autores) -todo texto es intertexto-, en donde el fan hace una apropiación no del texto en sí mismo, sino de su para-cosmos modificándolo y reescribiéndolo y así ubicándolo como parte de la cultura participativa. Martos y Jenkins -otro autor que ha tratado ampliamente el fenómeno del fanfiction- llegan a amparar el fenómeno de la ficción-manía, bajo el término hipertexto propuesto por Landow (y Barthes). Así el fanfiction sería un nódulo dentro de ese hipertexto, que no construye significado por sí mismo, pero sí en conjunto con todos los otros nódulos que forman ese hipertexto y de este modo resignifica el material original.

A medida que han pasado las décadas, quizá lo que más ha separado las grandes producciones de los estudios de las modestas producciones de los fanáticos han sido el acceso a grandes capitales, el acceso a la tecnología y la distribución de las piezas. Estos tres elementos han comenzado a cambiar en los últimos años debido a internet. La aldea global que define McLuhan apuesta a conectar los intereses de los fanáticos consumidores con los fanáticos creadores, gracias a las Tics.

TRASCENDIENDO EL FANFICTION

“(…) No estoy seguro dónde está el límite –podríamos decir que cualquier fan de Batman escribiendo un cómic de Batman está escribiendo fan fiction. Mientras nadie esté haciendo dinero, que debiera ser del autor o creador, con eso, no me molesta. Y creo que hace mucho bien.” (Neil Gaiman, Recuperado el 27 de mayo de 2018 de <http://journal.neilgaiman.com/2002/02/they-just-changed-servers-for-faq-line.asp>).

El acceso a la tecnología ahora no es tan costoso como antes, y cualquier persona con formación puede producir filmes, crear efectos especiales, desarrollar videojuegos y más, en mayor o menor medida. También las herramientas informáticas (todo lo que no requiera hardware) se han “democratizado” y se puede acceder a muy buenos productos por precios accesibles. Internet es un canal multimediático en sí mismo y este no solo permite la distribución de una gran cantidad de piezas a todo el mundo a tiempo real sino la conexión entre fanáticos creadores y fanáticos consumidores. Todo esto ha favorecido la creación de productos *fan-made*, y ha llamado la atención de la industria tradicional a los mismos, dando lugar a un pasaje de algunos productos del mundo cibernético al mundo de las editoriales, por ejemplo.

Uno de los casos más conocidos de esta situación es el de *50 sombras de Grey* trilogía literaria que ha sido adaptada al cine, y que comenzó como un fanfiction basado en la saga de *Crepúsculo*, bajo el nombre *Masters of the Universe*. E.L. James, su autora, cambió el nombre de los personajes así como el título de la obra para evitar problemas con los derechos de autor y también eliminó de la web el fanfiction original y cambió su final en el libro publicado. Un caso similar es el de Cassandra Claire y su exitosa saga *Cazadores de Sombras* (que también cuenta con dos adaptaciones audiovisuales), que comenzó como una serie de relatos basados en las novelas de *Harry Potter*, que evolucionaron con la creación de una mitología propia de la autora; o la serie *After* de la autora Anna Todd, que inició como un fanfiction que narraba los amoríos entre la autora y los integrantes del grupo musical *One Direction*.

La popularidad del fenómeno del fanfiction, sobre todo en casos como los anteriormente nombrados, donde el interés de las editoriales da lugar a la monetización de los productos creados, genera un conjunto de aspectos complejos y problemáticos para los que trabajan en la elaboración de leyes de derecho de autor.



En la mayor parte del mundo, las leyes del copyright le dan al propietario de la obra el derecho de controlar o restringir la publicación de derivaciones de su trabajo original. Aquí se entra en un debate legal sobre si el fanfic está dentro de estas derivaciones y variables que van más allá de la legalidad. Hay muchos autores que se han negado a autorizar que se realicen fanfiction de sus obras, como es el ejemplo de Orson Scott Card, autor del libro *El juego de Ender*, que ha amenazado con demandas a fanáticos por la realización de los mismos; y también otros como es el caso de J.K. Rowling que siempre ha incentivado a sus lectores a escribirlos. Pero el consenso general de los autores es el de permitir la creación de estas obras, siempre y cuando no haya fines de lucro; y por la controversia y mala publicidad que genera que un autor amenace a un escritor de fanfiction, las empresas y editoriales toman muy en serio todos los detalles antes de tomar acciones legales contra los mismos. Un caso interesante al respecto es el sucedido con el *fanfilm Voldemort - Origins of the Heir*, que se publicara en julio de 2016 en la plataforma de *crowdfunding Kikstarter*, logrando en poco menos de un año el dinero requerido para su realización y más de 30 millones de visitas en su tráiler publicado en Facebook. Pese a su éxito, fue denunciada por Warner Bros., la productora que posee los derechos de la adaptación audiovisual del mundo de Harry Potter, por infringimiento de copyright, siendo retirada en un principio de la web de Kikstarter, y llegando a un acuerdo más tarde -y debido a la presión de los fans- donde Warner Bros. permitió la difusión de la película en la plataforma YouTube, siempre y cuando los realizadores no recibieran resarcimiento económico por las visitas a la misma.

CONCLUSIÓN

Bajo todo lo expuesto anteriormente podemos decir que estamos presenciando un cambio de paradigma en el modo de creación y consumo de productos culturales, que pone en jaque los conceptos clásicos de obra, autor y género y desdibuja aún más los límites de la propiedad intelectual. En este contexto las diferencias entre productor y consumidor son cada vez más difusas, y la retroalimentación que se

produce entre ambas figuras (y por lo tanto en los productos que crean), es cada vez mayor. Todo esto facilitado por la tecnología, que hace llegar productos y opiniones a lugares impensados previamente y da la estructura para la creación de las comunidades alternativas que fueron las que desarrollaron el fenómeno del fanfiction, primero con los Fanzines, que por sus propias características de difusión se mantuvieron como una manifestación más *under* y local, y luego con internet que posibilitó una difusión masiva y global del mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álamo, A. (Julio 2017). Novelas de éxito que empezaron siendo fanfiction. Lecturalia. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (<http://www.lecturalia.com/blog/2017/07/07/novelas-de-exito-que-empezaron-siendo-fanfiction/>)

Anónimo. Voldemort: Origins of the Heir. Wikipedia, the free encyclopedia. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (https://en.wikipedia.org/wiki/Voldemort:_Origins_of_the_Heir)

Connick, T. (Junio 2017). Harry Potter's unofficial 'Voldemort: Origins Of The Heir' prequel is officially going ahead. NME. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (<http://www.nme.com/news/film/voldemort-origins-of-the-heir-going-ahead-harry-potter-2083141>)

Cuevas, D. (2016). Fanfic: cuando la ficción se asomó al abismo. Jot Down. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (<http://www.jotdown.es/2016/07/fanfic-cuando-la-ficcion-se-asomo-al-abismo/>)

De Lana Odría, M, (2016), *Fanfiction. Una red social en el espacio de la ficción*, Lima, Perú, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas S.A.C.

Hidálgo, M; Ríos, S; Vera, K, (2015), *FANFICTION: ¿UNA OPORTUNIDAD DE CREACIÓN Y FOMENTO LITERARIO?*, Chile, Facultad de comunicaciones y Artes de UDELA.

Martos García, A. (Diciembre 2011). Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). *Álabe. Número 4*, pp 77-99.

Mercado, J. (Agosto 2012). De las fanfics a la literatura: Cuidado con lo que deseas. Replicante. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (<http://revistareplicante.com/de-las-fanfics-a-la-literatura/>)

Perasso V. (Octubre 2011). Qué es Fanfiction. BBC Mundo. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/10/110927_fanfiction_literatura)

Tones J. (Febrero 2015). Fanfiction, el fenómeno que dio origen a '50 sombras de Grey'. El País. Recuperado el día 27 de mayo de 2018 de (https://verne.elpais.com/verne/2015/02/19/articulo/1424345377_759258.html)