

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial
del 3 de abril de 1981



“EL DESCUBRIMIENTO DEL HIPERESCRITOR. UNIVERSOS NARRATIVOS
ALTERNOS EN LA OBRA DE HARRY POTTER: EL CASO DE LA FANFICTION.”

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRO EN LETRAS MODERNAS

Presenta

LUIS MARIO REYES PÉREZ SILVA

Directora: Dra. Laura Marta Guerrero Guadarrama.

Codirector: Dr. Lauro José Zavala Alvarado.

Directora: Dra. Laura Marta Guerrero Guadarrama, Departamento de Letras, UIA. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1. Especialista en Literatura Infantil y Juvenil, Narrativa Gráfica, ironía literaria y estética posmoderna, así como en la obra de Rosario Castellanos.

Co-director externo: Dr. Lauro José Zavala Alvarado. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 2. Académico Investigador de la UAM; áreas de trabajo: metateoría, semiótica, narratología, cinematografía, metaficción, ironía, cine y posmodernidad, análisis audiovisual, evolución de los géneros. Su trabajo de investigación es de carácter transdisciplinario.

Lectora: Dra. Gabriela Valenzuela Navarrete. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I. Académica de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, miembro de la Academia de creación literaria, especialista en teoría literaria, narrativa contemporánea y literatura digital.

Capitulado

| | |
|--|----|
| 1. Capítulo I..... | 6 |
| 1.1. Introducción: la pertinencia de <i>Harry Potter</i> en Literatura Infantil y Juvenil..... | 7 |
| 1.2. Hacia una revisión del contexto..... | 16 |
| 1.3. <i>Harry Potter</i> marca, libro y literatura..... | 16 |
| 1.4. La hipertextualidad e intertextualidad en la posmodernidad: Kristeva y Genette..... | 27 |
| 1.5. La relación transtextual: las teorías textuales de Gérard Genette..... | 30 |
| 1.6. Universos narrativos alternos..... | 32 |
| 1.7. ¿Qué es la <i>fanfiction</i> ?..... | 36 |
| 2. Capítulo II..... | 45 |
| 2.1 Ciberespacio: continuación y expansión..... | 45 |
| 2.2. El hipertexto electrónico de George Landow..... | 46 |
| 2.3. “El jardín de los senderos que se bifurcan” como una multinarrativa..... | 46 |
| 2.4. Internet como una multinarrativa..... | 48 |
| 2.5. El hiperlector..... | 50 |
| 2.6. El proceso de lectura en el hiperlector..... | 52 |
| 2.7. “La Biblioteca de Babel” de Jorge Luis Borges..... | 52 |

| | |
|---|-----|
| 2.8. La migración narrativa por Umberto Eco..... | 54 |
| 2.9. El hiperlector de <i>fanfiction</i> | 60 |
| 2.10. La virtualidad en el proceso de lectura del hiperlector..... | 64 |
| 2.11. El hiperescritor..... | 67 |
| 2.12. El proceso de lectura como parte fundamental del proceso de escritura..... | 68 |
| 2.13. La muerte del autor en la <i>fanfiction</i> | 68 |
| 2.14. En la <i>fanfic</i> encontraremos escritores, no autores..... | 76 |
| 2.15. La muerte del autor y Jorge Luis Borges..... | 82 |
| 2.16. La muerte del autor como un juego..... | 84 |
| 3. Capítulo III..... | 88 |
| 3.1. Escritores e hiperescritores de <i>fanfiction</i> en <i>Harry Potter</i> | 88 |
| 3.2. <i>thesugarquill.net</i> : relación intertextual e hipertextual (T) y (H) radical en la <i>fanfic</i> | 94 |
| 3.3. <i>fanfiction.net</i> | 95 |
| 3.4. <i>Harry Potter</i> como un clásico de la literatura infantil y juvenil..... | 97 |
| 3.5. La tradición oral en la literatura infantil y juvenil..... | 97 |
| 3.6. La <i>fanfic</i> como tradición literaria..... | 97 |
| 3.7. La narrativa transmedia: expansión o continuación en la <i>fanfiction</i> | 100 |

| | |
|--|-----|
| 3.8. Principios transmedia: universos narrativos en <i>Harry Potter</i> | 102 |
| 3.9. Expansión o continuación estructuralista en la <i>fanfiction potteriana</i> | 105 |
| 3.10. Acercamiento hermenéutico a una <i>fanfic potteriana</i> | 110 |
| 3.11. La <i>fanfiction</i> no es un “clon de Harry Potter”..... | 126 |
| 4. Capítulo IV..... | 130 |
| 4.1. Una proyección <i>fanfic</i> : <i>PROfanfiction</i> | 130 |
| 4.2. Rowling y el copyright: el caso Dmitri Yemets..... | 135 |
| 4.3. <i>Harry Potter</i> y Francisco Hinojosa: el caso <i>Emma</i> | 139 |
| 4.4. Organización de Defensa Contra las Artes Oscuras..... | 143 |
| 4.5. La <i>fanfiction</i> como empoderamiento..... | 146 |
| 4.6. El juego en la <i>fanfiction</i> | 148 |
| 5. Conclusión..... | 154 |
| 6. Glosario..... | 158 |
| 7. Bibliohemerografía. | |

Introducción: la pertinencia de *Harry Potter* en Literatura Infantil y Juvenil

De acuerdo a la investigadora Gemma Lluch, en su obra *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles* (2003), la literatura infantil y juvenil (LIJ) se define como una literatura que tiene como premisa principal el entretenimiento artístico hacia el lector a través de competencias lingüísticas, narrativas e ideológicas, donde el juego es una parte esencial. A su vez, la LIJ se considera una literatura de frontera, allí donde las tendencias evolutivas literarias y editoriales dialogan para la creación literaria (14).

Es justo en la evolución narrativa de la LIJ donde se configura la saga de *Harry Potter* de la escritora inglesa Joanne Rowling, mejor conocida como J.K. Rowling, que es una colección de siete libros catalogados como literatura infantil y juvenil que cuentan la historia de un joven mago, quien queda huérfano siendo un bebé porque Lord Voldemort asesina a su padres.

La historia de Joanne Kathleen Rowling y la creación de *Harry Potter*, así como su llegada a la fama mundial —una fama jamás conocida para una escritora viva—, es casi tan romántica como la historia del joven mago. Años después de su primera publicación, cuando ya su fama era mundial y su fortuna inmensa, J.K. Rowling contaría una y otra vez en múltiples entrevistas cómo fue que en un tren de Mánchester a Londres surgió súbitamente en su cabeza la idea de *Harry Potter*.
(Corona 66)

La saga de *Harry Potter* se centra en las continuas batallas que el mago conlleva contra Lord Voldemort, mejor conocido como “El que no debe ser nombrado” o “El Señor Tenebroso”. La lucha entre Harry Potter y Lord Voldemort está basada en el sentido de venganza y temor que Voldemort tiene hacia el joven mago, quien sobrevive ante el hechizo

mortal *Avada Kedavra* utilizado contra sus padres; de esta manera, Lord Voldemort consigue herirse de muerte a sí mismo gracias al frustrado intento de matar a Harry Potter, intento que deja una marca en forma de rayo en la frente de Harry, una cicatriz que le recordará por siempre la muerte de sus padres.

El personaje Harry Potter:

Es sin duda muy parecido a los héroes de Dahl: su cualidad es ser más bien tímido, modesto, sin grandes deseos de sobresalir; su valor surge más de una necesidad apremiante de ayudar a los demás que de un arrojo despreocupado de superhéroe; como el Charlie de Dahl, Harry lo gana todo porque no codicia nada; rompe las reglas de los adultos cuando cree que en verdad es necesario; y su gran atributo invencible, su gran magia secreta resulta ser, después de toda la historia, su capacidad de amar. (Corona 84)

Laura Guerrero Guadarrama, en su libro *Posmodernidad en la literatura infantil y juvenil* (2012), califica a *Harry Potter* como parte de las modalidades neo-subversivas de la Literatura infantil y juvenil que surgieron después de la Segunda Guerra Mundial, éstas nacieron “en plena posmodernidad, como una respuesta a los cambios provocados por la violencia y el desequilibrio” (86). En las modalidades neo-subversivas de la LIJ nacieron obras “sin el clásico final feliz. Historias cuyos protagonistas no regresan a la *normalidad*. Los personajes subversivos no sanan sus rebeldías para inscribirse en el mundo adulto aparentemente sano y estable.” (85). De esta manera Harry Potter experimenta el mundo mágico en el que vive desde varias perspectivas, una muy importante es el sacrificio mortal que el chico tiene que realizar para derrotar a Voldemort, historia que también acontece entre el cariño y el amor de sus amigos. Harry Potter no lucha para hacer un mundo como él quiere, sino que lucha para que el mundo mágico en el que vive sea menos doloroso.

Con base en las modalidades neo-subversivas, y según las modalidades temáticas de la narrativa infantil y juvenil, Guerrero posiciona a *Harry Potter* en el género de la fantasía (51). De acuerdo con Laura Guerrero, la fantasía en *Harry Potter* es parte de una modalidad neo-romántica de las modalidades neo-subversivas de la LIJ, en donde hay “una búsqueda nostálgica, ligada al deseo de educar para la paz, fortalecer lo humano y sus valores. Una visión utópica y un regreso a lo natural para contrarrestar la crisis.” (89). En *Harry Potter* la falta más grande en el mundo mágico y el hechizo más despiadado es el asesinato: *Avada Kedavra*: Harry Potter ha sido el único mago de la historia en sobrevivir a él.

El asesinato es una falta a la ética que parece perdida en el mundo *muggle*; es por eso que la batalla contra Voldemort es tan importante para Harry Potter y los demás personajes de la historia, ya que todos ellos lucharán para que el respeto a la vida no se pierda en el mundo mágico ni el mundo *muggle*, una misión para que la paz entre ambos universos no perezca.

La ensayista Elisa Corona Aguilar en *Niños, niggers, muggles. Sobre literatura infantil y censura* (2012), concuerda con la cualidad neo-romántica que describe Laura Guerrero en *Harry Potter* al decir que

El espíritu romántico que encierra la historia del personaje, Harry Potter, es sin duda uno de los principales ingredientes que lo convirtieron en un libro irresistible tanto para niños como para adultos: después de más de un siglo, como aún los hijos de los románticos. Harry es muy parecido a los clásicos de héroes y heroínas del siglo XIX que buscan su origen y su lugar en el mundo, que nunca sucumben a la adversidad y se sienten siempre merecedores de un mejor futuro: un *Oliver Twist*, una *Jane Eyre*.

(76)

Laura Guerrero corresponde con la cita de Corona mencionando a obras como *Momo* (1973) y *La historia interminable* (1979) de Michael Ende, y el propio *Harry Potter* de J.K. Rowling (90) como parte del movimiento neo-romántico.

La importancia de la clasificación de *Harry Potter* dentro de las modalidades neo-subversivas de la LIJ radica en que la obra de J.K. Rowling es una saga posmoderna que “como arte de fin de siglo, es... pesimista, o tal vez sería mejor decir, realista. Parte de la conciencia de que el pasado no puede ser desechado.” (Pavlicic 87). El lector de esta tesis se preguntará cómo es que una obra como *Harry Potter*, donde hay dragones, gnomos, hechiceras y troles, puede ser realista. La respuesta está basada en el género fantástico al que pertenece *Harry Potter*, en el que “lo fantástico trata de una irrupción de lo extraordinario en el orden de lo cotidiano” (Nieto 46). En *Harry Potter* el mundo mágico *entra* (las itálicas son mías) en la vida del huérfano a los once años de edad cuando recibe una carta del colegio Hogwarts de magia y hechicería. En la:

tendencia posmoderna que favorece la fantasía en la que se confunden los límites entre lo real y lo imaginario, hay una interpelación o mezcla; se difuminan los contornos y no existe una distinción clara, los hilos de ambas esferas se entretajan y, al quedar la duda, entramos en el dominio de lo fantástico, aunque la mayoría de las veces aceptamos con naturalidad todo lo sorprendente y sobrenatural. (90)

La posmodernidad en *Harry Potter* se arraiga en el mundo de los magos quienes conviven en secreto con el mundo *muggle*, sin importar que al mismo tiempo estén separados. ¿Cómo puede suceder esto? Ambos mundos son un ecosistema, universos que coexisten. Harry Potter, así como otros magos que son hijos de *muggles*, son un puente hacia el mundo “real” y hacia el mundo mágico, son la conexión entre la *realidad* (las itálicas son mías) y lo fantástico.

El vínculo entre el mundo “real” y el mundo mágico se puede ejemplificar en la parte final de la saga en *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (2007), donde el Primer Ministro de Inglaterra es prevenido por el Primer Ministro de Magia y Hechicería ante el inminente y mortal peligro que significa Voldemort, la amenaza de “El que no debe ser nombrado” llega hasta nuestra *realidad*, una capacidad que la fantasía en *Harry Potter* genera y que está “formada por lo insólito pero, además, está mezclada con lo cotidiano en una nueva realidad metamorfoseada” (Guerrero 91). El mundo *muggle* convive con el mundo mágico de los magos y hechiceras que son parte de un solo planeta, pero no de un mismo tiempo y espacio, son mundos paralelos anacrónicos; de esta manera: un chico puede jugar un videojuego para divertirse en el mundo *muggle*, mientras otro chico puede estar jugando con unos naipes de 500 años de antigüedad en el mundo mágico.

Es importante mencionar que la saga de J.K. Rowling, gracias a su componente posmoderno, establece vínculos con otros géneros o a toda una época (Pavlicic 14). *Harry Potter* también tendrá tintes referentes al género maravilloso, “lo maravilloso no es lo inexplicable sino lo que no requiere explicación. Así, identificamos que lo que no requiere explicación... es igual a una coexistencia de lo anormal y lo normal no problematizado” (Nieto 53). Una vez que Harry viaja a Hogwarts, el mundo mágico es totalmente normal para él, no hay nada raro en volar sentado sobre una escoba o practicar un deporte como el *Quidditch* donde cualquier alumno puede perder la vida. Los dragones, hadas y diversas bestias son parte del entorno cotidiano, no le son extraños a Harry, sino extraordinarios.

No está por demás mencionar que, a lo largo de la saga de *Harry Potter*, Voldemort lleva a cabo una cacería contra todos los magos con sangre *muggle*, o como prefiere llamarlos “El Señor Tenebroso”: los sangre sucia. Todo esto con el objetivo de exterminarlos y así

“limpiar” el mundo mágico de toda persona “impura” y controlar el mundo *muggle* para demostrar su superioridad. Un caso de los llamados “sangre sucia” es la hechicera Hermione Granger, una de las alumnas más sobresalientes del colegio y la mejor amiga de Harry quien se convertirá en Ministro del mundo mágico en *Harry Potter y el legado maldito* (2016).

Retomando las modalidades neo-subversivas de la LIJ, un tema recurrente en *Harry Potter* es muerte ya que “los personajes se enfrentan constantemente a ella, deben aceptarla y continuar con sus vidas teniendo siempre presentes a quienes ya no están con ellos.” (Corona 81). La muerte en *Harry Potter* es una sombra que insistentemente acecha a los personajes en la saga de J.K. Rowling. Harry Potter es consciente de lo peligroso que es el mundo mágico todos los días de su vida, “donde surgen temas como la guerra, los conflictos, los dolores, la discriminación, los abusos ..., el racismo, la enfermedad, etcétera.” (Guerrero 86). Con base en la muerte, la amistad, el dolor y las diferencias raciales, se puede verificar que el mundo mágico y el mundo *muggle* no son tan diferentes como parecen, ya que ambos comparten problemáticas sociales de actualidad; repito, son universos que coexisten.

Es necesario recalcar que, en el mundo mágico de Harry Potter, al igual que en el mundo *muggle*, la muerte no puede ser superada por ningún ser humano. Sólo Harry Potter y Voldemort han logrado engañarla, más nunca rebasarla.

De acuerdo con Elisa Corona, un tema clave en la obra de *Harry Potter* es el constante sentido de la memoria, que naturalmente coincide con otra de las características neo-subversivas de la LIJ: la recuperación del pasado (Guerrero 74).

La memoria es otro de los temas principales y de los ingredientes románticos que sin duda ayudaron al gran éxito del libro. ... [*Harry Potter*] es un constante viaje hacia el pasado de los personajes, hacia la infancia, y el ir y venir con claridad entre sus recuerdos es lo que ayuda a los personajes a vencer el mal. (Corona 81)

La persistente vuelta al pasado entre todos los personajes de *Harry Potter* no es una experiencia nostálgica, sino una práctica de vida donde “la historia se reconceptualiza, reta a la historia oficial y trata de recuperar la memoria volviendo la vista hacia fuentes tradicionales” (Guerrero 93). Es en la memoria donde cada uno de los personajes de *Harry Potter* (re)interpreta y (re)construye su pasado para que los recuerdos encerrados en el olvido sean la clave para derrotar a Voldemort, un enemigo tan poderoso que es capaz de invocar y personificar la muerte en vida.

Curiosamente la memoria será un elemento que no sólo permea la totalidad de la obra de J.K. Rowling, sino que también será una punta de lanza para los lectores y escritores de *fanfiction* alrededor de *Harry Potter*, puesto que gracias a la (re)interpretación y a la (re)construcción del pasado, los escritores de *fanfic* podrán expandir o continuar la obra de *Harry Potter* a gusto y beneficio. Es en este punto donde esta tesis toma impulso con el objetivo principal de definir y caracterizar a la *fanfiction* como un modalidad literaria bajo la escritura-no creativa a partir del fenómeno lector que implicó el éxito de la saga *Harry Potter* en un entorno posmoderno a través de la construcción de universos narrativos alternos en Internet; derivado de éste, se constatará la importancia del hiperlector para imaginar e idear universos narrativos alternos como parte generadora de la escritura no-creativa *fanficcional*, así como distinguir y reflexionar hermenéuticamente sobre los temas recurrentes en los textos de *fanfiction potterianas*

El primer capítulo de esta tesis describe una revisión general del fenómeno *Harry Potter* desde diferentes perspectivas: económica, editorial y audiovisual en un contexto posmoderno, donde el lector encontrará la relación hipertextual e intertextual que los escritores de *fanfiction* ponen en práctica a través de la lectura, con base en las teorías literarias e hipertextuales de Julia Kristeva, Gérard Genette y George Landow como

hipertexto electrónico, un fenómeno acordonando en una era posmoderna explicada por los investigadores Pavao Pavlicic y Lauro Zavala.

En este capítulo se delimitará a la *fanfiction* bajo la modalidad de escritura-no creativa como a una corriente artística o “tendencia emergente en la literatura” que él representa (Goldsmith 11), una teoría del poeta norteamericano Kenneth Goldsmith en su obra *Escritura No-creativa: la gestión del lenguaje en la era digital* (2015). Acto seguido, se explicará el fenómeno de la migración de textos a Internet a través de la apropiación, continuación y expansión de los universos narrativos alternos por medio de hipertextos electrónicos e hipertextos transtextuales.

El segundo capítulo inicia con un acercamiento hacia el concepto de ciberespacio, de dónde proviene, ¿es un *lugar* (las itálicas son mías) o una alucinación? ¿El Internet se encuentra en el ciberespacio? Se ejemplificará el multilinealidad del ciberespacio con el cuento “El jardín de los senderos que se bifurcan” de Jorge Luis Borges. En consecuencia, se definirá al hiperlector: el lector de hipertextos quien “navega” por una hipernarrativa llamada Internet, la cual es el resultado de la multilinealidad del ciberespacio, lo anterior se demostrará con el cuento de Jorge Luis Borges “La Biblioteca de Babel”.

El segundo capítulo continua con el estudio del hiperlector específicamente en la *fanfiction* para describir su proceso de lectura en Internet como una realidad virtual -elemento base para la escritura de *fanfic potteriana-*, el cual culminará en la condición del un hiperescritor, es decir, alguien que practica la escritura en Internet.

El segundo capítulo finiquita con la muerte del autor por medio de la *fanfic* -un juego el cual no todos saben diferenciar- de acuerdo con las ideas de Roland Barthes, la cual se constará con el cuento de Jorge Luis Borges “Pierre Menard, autor del Quijote”.

El tercer capítulo es la culminación de los capítulos anteriores y el inicio para el acercamiento hermenéutico en este trabajo donde se mencionan diversos sitios de *fanfic potteriana* y cómo estos “almacenes” de historias impulsan la escritura en los lectores de *Harry Potter*, incorporando a la *fanfic* a una tradición literaria donde la historia del joven mago se convierte en un clásico de la literatura infantil y juvenil.

La tercera sección finaliza con el acercamiento hermenéutico correspondiente a esta tesis de acuerdo a la temática más representativa del acervo en línea de *fanfic potteriana* y tomando en cuenta las cualidades literarias de dicha obra, de tal forma que se categorizarán sus respectivas relaciones hipertextuales transtextuales e hipertextuales electrónicas, así como las relaciones intertextuales con la saga —hipotexto— de J.K. Rowling. Para dicho ejercicio se utilizó un hipertexto (electrónico y transtextual) *fanficcional potteriano* que lleva por título *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* (2007) bajo la hiperescritura de George Norman.

Este apartado se sustenta en el proceso de análisis hermenéutico de Gloria Prado; se interpretarán algunas de las tendencias más importantes de la *fanfiction potteriana* con base en las relaciones hipertextuales transtextuales e hipertextuales electrónicas, así como la participación del hiperlector en Internet para abordar la creación y lectura de relatos en el ciberespacio, lo que dará como resultado hiperescritores “no-creativos” reconocidos e hiperlectores en la red (Tabau 2011). El acercamiento hermenéutico se realizará con base en los cinco niveles propuestos por Gloria Prado para una aproximación al texto literario en la obra *Creación, recepción y efecto* (2013):

1. Lectura y análisis del texto
2. Interpretación y exégesis
3. Reflexión hermenéutica

4. Apropiación de la reflexión
5. Referencia de la reflexión hermenéutica a la autorreflexión, a la autocomprensión y a la comprensión de la circunstancia propia

El cuarto capítulo es una proyección de la *fanfiction* con ejemplos recientes sobre escritores amateur que ahora son reconocidos por su trabajo literario, lo que se conoce como *profiction*, una proyección de la *fanfiction* a nivel editorial y social, así como diversas ideas entorno a los derechos de autor y el copyright que reducen los derechos de los lectores en prácticas como la *fanfiction*. Dicho apartado corresponde a la cumbre de la práctica *fanfic*: el empoderamiento de los lectores, donde se acabaron las voces unísonas de la escritura, un desarrollo que culminará en la conclusión de este trabajo.

La metodología para la escritura de esta tesis inició por la lectura bibliográfica de la saga de *Harry Potter*, libros teóricos, así como material crítico sobre *fanfiction* para determinar aquello relevante y pertinente —teoría representativa del corpus— para el acercamiento hermenéutico.

La siguiente propuesta metodológica consistirá en categorizar a la *fanfiction* dentro de la narrativa transmedia en los términos de “Serialidad”, “Continuidad”, “Construcción de mundos”, “Expansión” y “Realización”, con el fin de comprobar y estudiar cómo la *escritura-no creativa* migra, se expande o continúa a través de hipertextos transtextuales e hipertextos electrónicos, así como las relaciones intertextuales posmodernas de acuerdo a Lauro Zavala y dentro de la definición de universo narrativo alterno..

Esta tesis se basa en el manual MLA para referencias, citas, y demás información en la que se contempla. Teniendo consentimiento de que el MLA no permite pies de página, el escritor de este trabajo ha agregado pies de página con el objetivo exclusivo de traducir citas en inglés para que cualquier lector tenga acceso a ellas.

Hacia una revisión del contexto

El fenómeno *fanfiction* se puede categorizar bajo una modalidad posmoderna como lo es la escritura-no creativa en términos de Goldsmith y como parte de las evoluciones narrativas de la LIJ, además de caracterizar a la convergencia cultural a través de elementos rizomáticos.

Históricamente, una de las historias más retomadas en la *fanfiction* ha sido la saga de J.K. Rowling, *Harry Potter*, conformada por siete novelas de aventuras dentro del género conocido como fantasía en la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ).

Los creadores de *fanfiction* continúan o agregan información al relato del joven mago creando universos narrativos alternos. Los relatos de *fanfiction* han migrado (Eco 2005) del formato impreso o hipotexto (Genette 1989) de manera rizomática (Deleuze, Guattari 1983) hacia plataformas electrónicas y otros formatos. Estos escritores han concebido hipertextos transtextuales y electrónicos en las dos acepciones conocidas: la referida al texto de Gérard Genette (1989) y al hipertexto electrónico de Landow (2006), con un referente intertextual marcado por su configuración posmoderna. A partir de este momento se utilizará la terminología hipertextos “H” para referir a hipertextos electrónicos y la terminología “T” para hacer referencia a la transtextualidad en las cinco facetas que consideraba Genette: la intertextualidad, el paratexto, la metatextualidad, la architextualidad y la hipertextualidad.

***Harry Potter* marca, libro y literatura**

Desde 1998, cuando se publicó la primera edición de *Harry Potter y la piedra filosofal* en el Reino Unido, “Harry Potter revealed a lot about children’s reading and changed how children’s books were published.” (Sutton 10).¹ Como indica Sutton, *Harry Potter* marcó un *boom* sobre los alcances, formas de lectura y la participación de los lectores en la literatura infantil y juvenil (12).

La saga de *Harry Potter* tiene como antecedentes grandes clásicos de la literatura como *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien o *Las Crónicas de Narnia* de S.C. Lewis, entre otros (Guerrero 51). En este contexto, la tradición literaria en *Harry Potter* apunta hacia un referente posmoderno, donde “la intertextualidad ocupa entre los procedimientos literarios un lugar excepcional” (Pavlicic 87). El factor intertextual en la saga de *Harry Potter* no sólo vive través de la herencia literaria antes mencionada, sino también por elementos grecolatinos, medievales referentes al género maravilloso, entre muchos otros. Karina Boniffati ha realizado un estudio muy interesante para señalar que “los lectores de Harry Potter tienen inmensas posibilidades de leer y entender a los clásicos; y de paso ubicarse en la historia de la literatura occidental” (13). Por tal motivo *Harry Potter* es una obra que está llena de guiños intertextuales, hipertextos transtextuales y de recursos narrativos que la ligan con obras antes mencionadas para favorecer nuevas posibilidades del relato, retomando y reviviendo el pasado.

La fantasía que plasmó J.K. Rowling en sus libros no sólo fue un fenómeno mundial en el ámbito lector, que puede ser catalogado como el mayor *best seller* de nuestro tiempo (Corona 65), sino que “eventually became a multibillion dollar franchise that has included

¹ “Harry Potter reveló mucho acerca de cómo se llevan a cabo los procesos de lectura en los niños, así como las formas y procesos para publicar libros de literatura infantil y juvenil.” (Sutton 10). (Todas las traducciones son de Luis Mario Reyes P.)*

books, merchandise, and a theme park.” (Lukas 417).² La serie de *Harry Potter* se ha transformado en una marca que cuenta con alrededor de 400 productos bajo licencia y su valor estimado oscila alrededor de los 15 mil millones de dólares:

the good fortune of Bloomsbury and Scholastic —the two formerly along publishers of children’s literature who made the right guess on Rowling’s writing— and, to a lesser degree, of the countless translators, distributors, sales and promotion specialists, bookshops and logistics companies: the seven Harry Potter books (one per year of this school saga) have so far sold over 325 million copies worldwide and been translated into 65 foreign languages more. (Braithwaite s/pág)³

En referencia a los 65 idiomas a los que ha sido traducida la historia de *Harry Potter*, no se debe olvidar que la saga de Rowling también ha sido adaptada al cine en ocho películas, así como en varios videojuegos y en dos parques temáticos en los Estados Unidos (Scolari 278), donde el relato —hipotexto— del mago inglés se expande y continúa como un rizoma de Deleuze y Guattari en el que el texto desarrolla “líneas de articulación o de segmentaridad, estratos, territorialidades; pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y de desestratificación” (10). ¿A qué aluden las líneas de articulación antes mencionadas o de segmentaridad de un texto? A las *ramificaciones* (las itálicas son mías) que cualquier obra pueda tener, justo desde antes de su creación, durante y hasta cuando ésta está en posesión de un lector, es decir, la herencia y las “raíces” que un texto

² “eventualmente se convirtió en una franquicia multimillonaria que incluye libros, mercancía de todo tipo y un parque temático.” (Lukas 417).

³ “La buena suerte de las editoriales Bloomsbury y Scholastic que hicieron una acertada apuesta en publicar la obra de J.K. Rowling; y en una menor medida los traductores de la obra —a 65 lenguas aproximadamente—, los distribuidores y promotores de la escritora inglesa, han realizado un buen trabajo vendiendo 325 millones de copias a nivel mundial.” (Braithwaite s/pág).

engendra conforme a otras “raíces” que darán como resultado universos narrativos alternos, tema que se abordará en los siguientes capítulos.

Las ramificaciones de un texto sobre otras creaciones también se pueden entender como una relación de intertextualidad, metatextualidad, paratextualidad, architextualidad e hipertextualidad con otros textos si pensamos en términos de Gérard Genette.

El fenómeno literario posmoderno bajo el nombre de J.K. Rowling, allende del económico, toma relevancia cuando en la posmodernidad “se llegó a la explosión de los nuevos *media*, lo que necesariamente creó nuevos tipos de inserción y nuevas relaciones entre el individuo en la sociedad, nuevas reacciones a esa inserción y nuevas relaciones en el individuo y la colectividad.” (Pavlicic 104). ¿Cómo se puede interpretar la participación de los nuevos *media* en *Harry Potter*? En la creación de universos narrativos alternos a partir de la saga de J. K. Rowling, es decir, hipertextos transtextuales e hipertextos electrónicos, películas, parques temáticos, videojuegos, textos de *fanfic* y cualquier posibilidad narrativa que un medio pueda proponer.

La *fanfiction* se define como una escritura amateur a través de Internet hecha por fans donde se utilizan personajes, situaciones y ambientes de una historia ya creada (Arévalo, Córdón, Gómez s/pág.). Ésta tiene el objetivo de expandir o continuar el relato, siempre con un trasfondo ambiguo sobre lo que significa ser un autor y en un constante debate sobre la reproducción, distribución y circulación de este tipo de contenidos, además de una intertextualidad e hipertextualidad H y T continua, una inquietud posmoderna cuando la intertextualidad es la principal característica de un texto literario, pues éste está destinado a estar unido con otros textos (Pavlicic 113). Una vez más utilizando la lógica del rizoma que echa raíces fuera del relato mismo.

El relato de *Harry Potter* sigue creciendo día a día con mercancías, sitios web, una obra de teatro que se estrenó en julio de 2016, titulada *Harry Potter and The Cursed Child*, y demás universos narrativos alternos dedicados a desarrollar ramificaciones del rizoma. Dicho crecimiento está basado en los lectores quienes indiana, (re)inventan y exigen más sobre la historia del mago inglés.

La expansión o continuación de la historia de J.K. Rowling es un ejemplo claro de la incorporación de nuevos lectores al sistema literario [que] generan nuevas maneras de entender lo literario. Si hablamos de literatura infantil [y juvenil], creo que es necesario crear una tradición de textos canónicos infantiles y juveniles que nos orienten sobre las maneras en que a lo largo de la historia los niños han leído artísticamente el mundo. (Lluch 16)

Aquí es donde se puede plantear a la *fanfiction potteriana* como una modalidad corriente de la *escritura-no creativa* digital posmoderna, la cual es realizada por lectores de *Harry Potter* que se apropian del material del hipotexto, algo más que la copia o el pastiche, ya que en la apropiación se toman elementos que los escritores no crearon para generar nuevos textos. En la *escrita no-creativa* el escritor posmoderno se apropia de un texto (Goldsmith 127).

La *fanfiction* es parte de las preguntas contemporáneas que se hacen los estudios literarios y los modelos posmodernos para estudiar a la literatura, donde el análisis de la estética, la historia y la creación de una obra de arte o un texto no puede ser la obra en sí, sino el proceso de creación que la constituye (Canclini 17). Al inicio de la obra *Qué es la literatura*, cuando Hombrevella pregunta a Roland Barthes sobre la ambigüedad de la literatura en cuanto a su fondo y forma, una mirada a las relaciones hipertextuales T, el autor francés responde que tal

ambigüedad [existe] en la medida que la literatura está constituida por una suma de mensajes, como se tiende a afirmar actualmente, de enunciados muy particulares —el mensaje vehículo de las ideas, de los sentimientos o de las pasiones, como se decía antes—, pero, al mismo tiempo, este mensaje tiene una forma muy terminada, que es de orden estético. (11)

Es así como la *fanfiction* es un vehículo más de ideas escritas que tiene un orden estético específico, y que ésta se puede entender por medio de la propuesta de Kenneth Goldsmith.

Conforme al concepto *escritura-no creativa*, el artista argumenta que la escritura contemporánea se enfrenta ante la enorme cantidad de textos escritos y que el escritor de este tiempo tiene la posibilidad de (re)utilizar las palabras, (re)acomodar los textos existentes y (re)leer todo lo posible para crear “nuevos” textos a partir de lo existente (Goldsmith 11).

De acuerdo con Goldsmith, el escritor de Internet maneja el lenguaje que circula como si fuera su material a través de distintas formas o modalidades (45), es decir, imagen, video, sonido, etcétera. Este proceso “creativo” es totalmente posmoderno puesto que la creación lleva a la utilización de las nuevas tecnologías:

el único dominio en que realmente se podía hacer algo nuevo —el dominio de los nuevos *media*... [donde] los nuevos *media* no contribuyen a cambiar el mundo (por lo menos de la manera en que lo quiere el modernismo), ni están en armonía con el papel mesiánico del arte, ni tampoco con el dogma sobre la integridad y unidad de la obra artística. (Pavlicic 105)

La utilización de diferentes medios para enviar un mensaje, que conlleva a una manipulación de varios lenguajes, también es una característica de la *fanfiction*, pues no

faltarán pequeños clips de video donde se extiendan o continúen la historia de *Harry Potter* mediante el audiovisual —*Harry Potter and Grindelwald's Demise* (Figura 1)—, podcast, ilustraciones, hasta teorías sobre un supuesto *horrocrux* en la casa de los tíos *muggles* de Harry, razón aparente para maltratar al chico durante toda la historia.



(Figura 1). Imagen tomada de <https://vimeo.com/32008400>. Web. 3 de mayo de 2016. (rep.) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas las reproducciones serán hechas por el mismo autor.

El ejemplo anterior es importante porque señala la capacidad que la tecnología otorga para crear contenido y compartirlo en Internet, también reafirma la facilidad de éste por expandir o continuar el relato agregando información a lo que alguna vez escribió J.K. Rowling.

La *escritura-no creativa* en la *fanfiction* es característica de la plataforma donde se lleva a cabo el fenómeno: Internet. La red es fluida, plástica y maleable (Goldsmith 36), lo que incurrirá en nuevas formas de leer el mundo —hiperlector (Tabau 2011)—, así como a

reflexionar en torno a lo que significa ser un autor y la integración del arte en la sociedad (Canclini 11). Así como a los nuevos paradigmas sobre los modelos tecnológicos para escribir literatura. “Algunos coincidirán con otras literaturas, otras constituirán nuevas formas de hacer, pero todas enriquecerán las múltiples propuestas literarias dirigidas a los diferentes lectores. Y juntas reforzarán el edificio literario” (Lluch 16). Además de las incontables propuestas literarias que nos puede brindar la *escritura-no creativa*, no se puede dejar de mencionar la incansable participación del hiperlector de *Harry Potter* en toda la red para reforzar y configurar nuevas formas de creación y recepción lectora.

Retomando la cita de la investigadora Gemma Lluch donde argumenta sobre las nuevas formas de entender lo literario y los procesos en que los lectores de la LIJ leen artísticamente el mundo (16), es pertinente preguntar: ¿qué significa leer artísticamente el mundo y las múltiples propuestas literarias entre Internet y el mundo de “aquí y ahora”? Una respuesta que Henry Jenkins responde con la idea de la convergencia cultural, en su obra *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2008). La convergencia cultural es “where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways” (166).⁴ La convergencia cultural es la base de la interacción económica, social, divertimento, etcétera, que tiene el lector/jugador/consumidor/hiperlector con medios como el cine, la televisión, Internet, libros y cualquier otro que pueda surgir en el futuro, es por eso que el objeto de estudio de esta investigación proviene de Internet, ya que la LIJ ha roto con las fronteras del libro y la convergencia cultural habla sobre un ecosistema de medios que interactúan y cooperan entre sí para contar una historia, lo que devendrá en una

⁴ “donde los viejos y los nuevos medios de comunicación colindan, donde las raíces de cooperación entre ambos se encuentran, donde el poder del productor de contenido y el poder del consumidor se combina como nunca se había visto antes.” (166).

narrativa transmedia (Scolari 2013). Esto se puede pensar como “un diálogo entre lo artístico y lo social” (Canclini 11) donde la globalización y la conectividad a través de Internet será una herramienta básica para la práctica de la *escritura-no creativa* e hipertextos H y T que nacen para compartir una afición, es decir, de lo personal a lo comunitario.

La convergencia cultural es un paradigma posmoderno que “indica que las audiencias toman el papel principal, ya que ellas son quienes deciden qué medios consumir y de qué manera hacerlo” (Jenkins 181), siempre tomando en cuenta gustos tan específicos como la inclinación hacia un personaje en concreto dentro de la narrativa o hasta la capacidad de seleccionar un formato de lectura y canales por donde la historia de *Harry Potter* se pueda contar de maneras distintas y con efectos aún más variados de lectura, entretenimiento o experiencias en el lector/jugador/consumidor.

El paradigma formado a través de la convergencia cultural en la saga de J. K. Rowling no se debe entender como una vorágine tecnológica que busca extinguir el libro o los relatos como se conocen. No hay nada más falso, ya que la convergencia cultural es una forma de convivencia entre distintos medios.

Janet Murray en su obra *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1997) argumenta que la computadora no es el enemigo del libro, sino que es un vástago de la cultura impresa, y que tal máquina es el resultado de cinco siglos de investigación e invención humana que la imprenta hizo posible (19). Los escritores de *fanfiction* son el resultado de las posibilidades que ofrece el ciberespacio para la creación, pues el escritor de hoy es más un “programador quien conceptualiza, construye, ejecuta y mantiene una máquina de escribir con certeza” (Murray 11). Es momento de observar lo que los nuevos escritores tienen para ofrecer desde la *escritura-no creativa* y entender cómo es

que el relato de *Harry Potter* se extiende o continua sin autoridades que demarquen el camino de un texto, hablando de los mismos autores, editoriales y empresas privadas.

La LIJ, como se ha dicho antes, rompe la frontera del libro para adaptarse a su lector, pues el texto es mutable y para entender la expansión o continuación del relato de *Harry Potter* es necesario mencionar a Carlos Alberto Scolari y su obra *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* (2013), donde afirma que “La expansión del mundo narrativo de Harry Potter fue desde sus inicios celosamente gestionada por la madre del personaje, la escritora inglesa J. K. Rowling.” (274). Es bien sabido que J. K. Rowling, editoriales, profesores, bibliotecarios y grupos religiosos no estuvieron de acuerdo con la *escritura-no creativa* que los fans de *Harry Potter* realizaban en Internet, un ejemplo de ello fueron “las guerras de Potter” (Jenkins 175), movimientos organizados por los lectores de *Harry Potter* para abogar por sus derechos lectores.

Lo que Rowling, editoriales, bibliotecarios y demás autoridades no tomaban en cuenta en “las guerras de Potter” es que los textos de los fans, más allá de un plagio cuestionable, tenían una relación de hipertextualidad H y T con su obra. De acuerdo con Henry Jenkins, en una entrevista que está dentro de la obra de Carlos Scolari *Narrativas Transmedia: Cuando Todos Los Medios Cuentan*, una de las claves de las narrativas transmediales:

es que en la obra exista una intertextualidad radical —o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo—, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado desde una cultura de red. Todas estas cosas vienen juntas. (340)

La *fanficción potteriana* tendrá una relación radical tanto intertextual radical como hipertextual H y T con las obras de J. K. Rowling mediante la creación de universos

narrativos alternos que tienen el fin de agregar información al hipotexto, entiéndase como: expresar, indagar e incurrir en aspectos que no se saben de la historia (re)escribiendo y (re)utilizando situaciones ya creadas por Rowling. Lo que más adelante se definirá como espacios de indeterminación (Iser 1987). En síntesis, la *fanfiction* referente a *Harry Potter*, como muchos de los relatos más populares de la LIJ, migra fuera del libro, no como mero paratexto que gira alrededor de la obra, sino como parte de una constelación de planetas en una misma galaxia, el ecosistema del rizoma. El ciberespacio es el límite.

Para finalizar esta contextualización económica, literaria y global sobre *Harry Potter*, no se puede dejar de lado su riqueza como una obra literaria que sin lugar a dudas ha sido una pieza clave en la LIJ (Sutton 10). Aquí recae la importancia del estudio de la literatura infantil y juvenil con base en las tendencias evolutivas que menciona Gema Lluch, las cuales pueden explorarse y conocerse como polisistemas —un término fundado por Even-Zohar en *Teoría de los polisistemas* (1999)—, que básicamente es una teoría que conlleva y entiende los conjuntos de relaciones simbólicas en la cultura, específicamente en la lengua y la literatura (16). En estos polisistemas los textos no son el inicio de las relaciones simbólicas, sino lo que está alrededor de ellos —rizoma—, es decir, los agentes que los generan, la periferia social y económica alrededor de éstos, así como las tecnologías relevantes. Gemma Lluch señala que se identifica con la propuesta de Even-Zohar porque “entiende a la cultura (y con ella a la literatura) como un sistema global, como un conjunto heterogéneo de parámetros con lo que los seres humanos organizan sus vidas.” (16). La teoría de los polisistemas es una visión posmoderna porque ahora el mundo, y lo que está dentro y fuera de él, es un texto (Nieto 92).

Bien dice Gemma Lluch que la LIJ evoluciona y tiene constantemente nuevos paradigmas que la hacen única, por lo tanto, es nuestro deber estudiar a la LIJ desde sus respectivos fenómenos y no como una simple investigación de símbolos, tradición o movimientos económicos. Es momento de estudiar a la LIJ desde la posmodernidad como lo ha delimitado la Laura Guerrero, puesto que la LIJ está conformada por rasgos característicos de la contemporaneidad como, el pastiche, la parodia, la ironía, la contradicción, el humor y la memoria (17), ingredientes que también se encuentran en la *fanfiction*.

La posmodernidad, como la describe Fredric Jameson en *Teoría de la postmodernidad* (1996), está relacionada con la sociedad de consumo, con la sociedad de la información y sobre todo con los medios de comunicación (25). La posmodernidad invita a entender “que en la actualidad los creadores principales del currículum cultural de los niños ya no son los educadores y padres sino las entidades comerciales como Disney, Mattel, Warner Brothers o McDonald’s, cuyo poder radica en la producción de placer para niños y jóvenes” (Lluch 21). Un paradigma que guste o no está pasando y forma parte del imaginario narrativo de la LIJ.

Las propuestas de entender a la literatura como un ente global nos dirigen “a una salida: hablar de literatura como una propuesta única ya no es válido desde que nuevos lectores asaltaron la catedral de «lo literario»” (Lluch 15). Es así como “lo literario” estará en constante estudio dentro de esta tesis con la noción de la *escritura–no creativa*, así como lo que significa ser un autor en Internet, un genio no-original como indica Goldsmith citando a Perloff (II), gracias a que la literatura infantil y juvenil es campo propicio para la búsqueda, sin obedecer al canon y creando sus propias reglas, fenómenos y hasta universos narrativos alternos, características que la LIJ establece como posibles.

Estamos ante más preguntas que respuestas conforme al libro, lo que está fuera y dentro de éste, fronteras que están más allá de las hojas y que se construyen en forma de hipertextos H y T que continúan o expanden las historias de los hipotextos, de nuevo la lógica del rizoma. El paradigma digital, por su naturaleza voraz de avances tecnológicos, parece ser un tema alejado de la literatura que nos hace caer en una paradoja, pues objetos tan comunes como computadores, tabletas o consolas de videojuegos son cruciales para entender el fenómeno literario actual y, no obstante, pocas veces son analizados desde los estudios literarios.

La hipertextualidad e intertextualidad en la posmodernidad: Kristeva y Genette

Para el inicio de este acercamiento hermenéutico, se definirá el concepto de literatura desde una perspectiva que aproxime el objeto de estudio de esta tesis y permita actualizar y desacralizar la noción.

De acuerdo a la filósofa Julia Kristeva en su libro *El texto de la novela* (1969): “Definiremos como literatura todo discurso que sea exponente del modelo intertextual, es decir, que tome cuerpo añadiendo a la superficie de su propia estructura definida por la relación sujeto/destinatario, el espacio de un texto extraño, al que modifica.” (24). ¿Qué es lo Kristeva quiere decir por intertextual y “texto extraño”? En la obra de Francisco J. Hombravella, *Qué es la literatura* (1973), explica que

el adjetivo “intertextual”, aplicado a “modelo”, viene referido al género de la novela, la cual define la autora como un “diálogo textual” o una “intertextualidad”, “es decir un diálogo de múltiples textos”. Pretender atrapar el cuerpo huidizo, esa especie de

trucha de río que es la literatura, puede llevarnos por insospechados caminos, de los de “irás y no volverás”. (43)

Para comprobar el diálogo entre múltiples textos del que habla Kristeva por medio de la intertextualidad sólo es necesario recordar una novela contemporánea, cualquiera, incluyendo *Harry Potter*.

Después de haber estudiado el trabajo de Mijaíl M. Bajtin, Julia Kristeva introdujo el término “intertextualidad”, a finales de los años sesenta, en una época en la que se cuestionaba fuertemente al estructuralismo como corriente estética y analítica predominante en Francia y, a la larga, daría paso a lo que se ha conocido como postestructuralismo (con los trabajos de Roland Barthes, Jacques Lacan, Jacques Derrida, entre otros). (Valenzuela 43)

Hombravella hace un pequeño recorrido histórico para esbozar las relaciones intertextuales en la novela y tratar de figurar de dónde viene ésta:

En su devenir, en su evolución histórica, la novela se presenta como una especie de producto residual de la epopeya clásica. La novela sería algo así como el género épico, como la epopeya de nuestro tiempo. Una serie de causas y de concausas histórico-filosóficas que determinaron la extinción, la desaparición de la denominada literatura épica, vinculada —en cierta manera— a una visión algo maniqueísta de la existencia (es decir, de conflicto entre buenos y malos, o mejor dicho, entre personajes arquetípicos, revestidos de extraordinarias prerrogativas y cualidades, igual a lo que suele suceder en los *westerns* cinematográficos). Los protagonistas, los héroes, de la epopeya antigua son, en líneas generales, personajes de una sola pieza, modelos arquetípicos idealizados. (Hombravella 61)

Lo que Hombravella entiende y estudia como novela empata con el concepto de novela de Forster: “una obra de arte que se rige por sus propias leyes; leyes que no son las mismas que la vida real.” (68). La definición que escribe Forster explica la intertextualidad en la novela, es decir, toma en cuenta el diálogo entre múltiples textos que se encuentran en y alrededor de la misma.

Es así como se puede comprobar que, en el caso específico de la saga de *Harry Potter*, ésta proviene de una tradición épica que se ha modificado con el tiempo, y que sobre todo se ha alimentado de todos los impulsos culturales, políticos y sociales para crear otras obras. Ya que como obra posmoderna que parte del “reavivamiento de lo viejo, al tiempo que lo viejo es interlocutor y maestro” (Nieto 90). Un efecto que se puede ejemplificar con el rizoma de Deleuze y Guattari que crece y se reproduce fuera del árbol raíz (11), extendiendo ramificaciones narrativas donde el género épico, de aventuras, mitología celta, creencias religiosas y entre muchos otros aspectos de valor artístico que se mezclan entre sí para contar una historia y entablar diálogo. ¿De qué forma se da este diálogo? ¿Cómo el lector se puede acercar y comprobar la relación que hay entre textos a lo largo del tiempo? ¿Cómo se puede señalar la intertextualidad en un texto? El rizoma de Deleuze y Guattari puede dar la respuesta, así como la intertextualidad que describe Gérard Genette y que se explicará a continuación.

Gérard Genette, en su obra *Palimpsestos. Literatura en segundo grado* (1989), con base en los estudios de Julia Kristeva en *Séméiotikè* (1969), define como transtextualidad o trascendencia textual del texto a “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta con otros textos” (9). Genette categoriza la transtextualidad en cinco tipos, los cuales no se deben considerar “como clases estancas, sin comunicación ni entrelazamientos recíprocos.

Por el contrario, sus relaciones son numerosas y a menudo decisivas.” (17). Por lo tanto, se puede encontrar combinaciones entre unas y otras, y a continuación se presentan:

- Intertextualidad: Una relación de comparecencia entre dos o más textos, es decir, la presencia efectiva de un texto en otro. Su práctica más tradicional es la cita, el plagio y la alusión. (10). Aspectos que se deben mantener en mente al hablar del *fanfiction*.
- Paratexto: Constituido por la relación en el todo formado por una obra literaria, el texto propiamente dicho mantiene con lo que sólo podemos nombrar como su paratexto: título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc. (11-12).
- Metatextualidad: Es la relación que une un texto a otro texto que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo (13).
- Architextualidad: Se trata de una relación completamente muda que, como máximo, articula una mención paratextual (14).
- Hipertextualidad: Comprende toda relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es el comentario. (14).

Esta tesis se centrará en la relación de intertextualidad e hipertextualidad H y T de la *fanfiction* con el hipotexto *Harry Potter*, tomando como hipotexto la saga de J.K. Rowling —texto anterior A— y como hipertextos H y T la *fanfiction* dedicada a *Harry Potter* entre otras obras que enmarquen la construcción literaria de la saga.

Una de las formas hipertextuales a las que se refiere Genette a lo largo de *Palimpsestos. Literatura en segundo grado* son los hipertextos relacionados a la continuación y expansión de algún hipotexto. En este sentido, Genette dice que “Cuando una obra queda inacabada por muerte de su autor o por cualquier otra causa de abandono definitivo, la continuación consiste en terminarla en su lugar, y eso sólo lo puede hacer alguien que no es el

autor... No se trata aquí de terminarla sino de prolongarla” (201-202). De esta manera se comprueba que la *fanfiction* funciona como una *escritura-no creativa* hipertextual H y T sobre la saga de *Harry Potter*; donde el relato, al contrario de su autora, no morirá (Barthes 76), ya que se prolongará por la decisión de los lectores o hiperlectores de la saga y de esta forma lograrán la continuación o expansión del mismo.

Es así como se puede aterrizar en la continuación y prolongación de la obra de J. K. Rowling a lo largo de múltiples hipertextos T y H en Internet, todos ellos con el objetivo de resurgir la obra o simplemente alargar el relato, con la especificación y condición personal de agregar información a este mismo en cualquier forma transtextual, es decir, que la historia se alargue con información paratextual, metatextual, architextual, hipertextual e intertextual o que simplemente migre del hipotexto.

La idea de migración es expuesta por Umberto Eco en su libro *Sobre literatura* (2005), donde el semiólogo italiano razona que

Los personajes migran. [Y] Podemos hacer afirmaciones verdaderas sobre los personajes literarios porque lo que les pasa está registrado en un texto, y un texto es como una partitura musical... algunos personajes literarios —no a todos— les pasa que salen del texto en el que nacieron para migrar a una zona del universo que nos resulta difícil delimitar. (Eco 16)

Por supuesto que resulta difícil señalar con exactitud la migración de la que habla Eco, además de ser sumamente controversial la medida en que se lleva a cabo, desde la forma, medio y hasta en términos autorales, ya que se trata de definir quién es el responsable y autoridad de tales migraciones. Sin embargo, como lo demarca Eco, los personajes narrativos migran de texto a texto, del texto a la pantalla, o del texto a Internet; o en términos

transtextuales: del hipotexto al hipertexto T o H. Un juego de escritura donde las fronteras de realidad y ficción son ambiguas, además de que la escritura posmoderna:

admite como premisa ontológica la textualidad del mundo (la realidad considerada como texto, la intertextualidad como única referencia posible). ... la escritura posmoderna descrea de la “autoridad narrativa” de una única voz privilegiada que da cuenta de la verdad y de la coherencia del relato. ... la obra posmoderna admite no sólo la intertextualidad (es decir, el recurso a otros textos), sino incluso el plagio y la citación irónica, en un intento por relativizar el proceso mismo de significación, entendido éste como algo clausurado con la sola presentación de la obra al lector.

(Rodríguez 140)

En la posmodernidad, la intertextualidad es un procedimiento omnipresente. Es importante mencionar que la *escritura-no creativa* estudiada por Goldsmith también rompe con las figuras de autoridad (11). Admitiendo el plagio y la citación irónica donde “Ya no es posible idealizar al artista como genio, sacralizado sus obras, atribuir el goce que ofrecen la inspiración, o a virtudes misteriosas que nada deberían al contexto social (Canclini 11), tales convicciones sostendrán a la *fanfiction* como una práctica transgresora de universos narrativos alternos.

Universo narrativo alterno

Antes de definir lo que se entenderá por universo narrativo alterno es importante estudiar lo que se conoce como contenido narrativo. La investigadora Luz Aurora Pimentel en su libro *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa* (1998) argumenta que:

El contenido narrativo es un mundo de acción humana cuyo correlato reside en el mundo extratextual, su referente último. Pero su referente inmediato es el universo

de discurso que se va construyendo en y por el acto narrativo; un universo de discurso que, al tener como referente el mundo de la acción e interacción humanas, se proyecta como universo diegético: un mundo poblado de seres y objetos inscritos en un espacio y un tiempo cuantificables, reconocibles como tales, un mundo animado por acontecimientos interrelacionados que lo orientan y le dan su identidad al proponerlo como una “historia”. Esa historia narrada se ubica dentro del universo diegético proyectado. (11-12)

Se puede decir que el contenido narrativo se basa en la acción de seres en un espacio y tiempo determinado, es decir, personajes que realizan acciones, puesto que “no existe en el mundo un sólo relato sin «personajes»” (Barthes 7). Por lo que no será posible la existencia de universos narrativos alternos sin personajes.

¿Dónde se llevan a cabo tales acciones? Ahora bien, es tiempo de definir el término diegético, entendido desde el punto de vista de Gérard Genette donde la palabra *diegético* —diégesis— corresponde al espacio-temporal que el relato designa (376), dígase, el universo donde el personaje realizará acciones. “El mundo narrado se inscribe sobre coordenadas espaciotemporales concretas que son el marco necesario a esa acción humana. Ambas dimensiones, la espacial y la temporal, son indispensables; no se concibe la acción humana fuera del tiempo” (Pimentel 17). Por lo tanto, se puede decir que la historia se “escribe” o se “plasma” en la diégesis o en un espaciotemporal determinado donde se lleva a cabo la acción de los personajes.

Como último punto para definir el concepto de universo narrativo alterno que enmarca esta tesis, es prudente definir el relato:

Un relato... es la construcción de un mundo y, específicamente, un mundo de acción humana. En tanto que acción humana, el relato nos presenta, necesariamente, una

dimensión temporal y de significación que le es inherente. Por ello, hemos de considerar ese mundo de acción no simplemente como un “hacer” exterior y/o aislado (Pimentel 17).

El mundo de la acción humana corresponde a las acciones de los personajes, ellos son quienes “viven” en la diégesis, lo que refiere a niveles de realidad, demarcaciones temporales, espacios, objetos; en pocas palabras el “amueblado” general que le da su cualidad de “universo” a un relato. (Pimentel 11). Los términos que menciona Pimentel como “amueblado” y la cualidad de “universo” son términos ya investigados por Genette en *Palimpsestos. Literatura en segundo grado* donde define el universo como “aquello donde la acción de un relato o de una pieza dramática «ocurre», como se dice bien en un espacio-temporal más o menos precisamente determinado: en la Grecia arcaica o legendaria, en la corte del rey Fernando o en los tiempos de Napoleón.” (377). Este marco histórico-geográfico es lo que Genette llama diégesis, el cual estará “amueblado” de objetos, situaciones, personajes, descripciones, etc. que le darán coherencia a tal universo.

Es así como se puede definir el término “universo narrativo alternativo” que se utilizará a lo largo de esta investigación: es un relato, construido por medio de la sucesión de hechos —trama— en un espacio y tiempo determinado a través de las acciones de personajes, el cual tiene la cualidad de tener una relación intertextual o hipertextual H y T radical con el hipotexto al cual expande y amplía. Tales universos narrativos alternos (a partir de este momento me referiré a éstos como UNA) tendrán la característica de haber migrado del libro como soporte narrativo.

Es así como el espacio y tiempo determinado de un UNA es una integración de sucesos específicos para construir un relato, los cuales pueden ser continuos, discontinuos y heterogéneos; el espacio y tiempo determinado de tales UNA es una integración narrativa, lo

que Barthes llama mimesis (32) siguiendo una larga tradición sobre la representación aristotélica. La integración de la mimesis configurará un relato.

La relación de intertextualidad radical de los UNA emana de que las obras posmodernas establecen vínculos intertextuales con otras obras para añadir “un nuevo texto a los significados ya existentes” (Nieto 94). Los universos narrativos alternos parten, sí de una relación inminente de intertextualidad con un conjunto de textos, pero además de una independencia narrativa, no una autonomía total, ya que los textos posmodernos entran en una red de vínculos con otros textos (Nieto 97-98).

Pimentel explica la autonomía narrativa, cuando el universo diegético de un relato, independientemente de los grados de referencialidad extratextual [o en términos de Genette intertextual] conforme el nivel de realidad donde actúan los personajes; un mundo en el que los lugares, objetos y actores entran en relaciones especiales que sólo en ese mundo son posibles. (Pimentel 17)

De esta forma los UNA tendrán una pertenencia intertextual y una independencia narrativa simultánea.

Así pues, en el posmodernismo el texto ya no está cerrado, ni es autosuficiente, incluso ya no es siquiera el centro de la acción literaria misma. Es, por definición, intertextual, porque entra intencionalmente en relaciones con otros textos literarios y no es comprensible al margen de la relación con ellos. (Nieto 98)

Se aplicará la propuesta del rizoma de Deleuze y Guattari a los vínculos del universo narrativo alternativo con otros textos, con base en el funcionamiento de la *fanfiction*, recordando que el texto desarrolla “líneas de articulación o de segmentaridad, estratos, territorialidades; pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y de desestratificación (8).

¿A qué aluden las líneas de articulación o de segmentaridad de un texto? A los

“ramificaciones” que cualquier obra puede tener, justo desde antes de su creación, durante y hasta cuando ésta está en posesión de un lector; es decir, la herencia y las “raíces” que un texto engendra conforme a otros que darán como resultado hipertextos T y H de *fanfiction*. El rizoma de un texto sobre otras creaciones también se puede entender como una relación de intertextualidad, metatextualidad, architextualidad, paratextualidad e hipertextualidad si pensamos en términos de Gérard Genette.

¿Qué es la *fanfiction*?

Henry Jenkins en *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (2006), expone que en el pasado los fans eran personas marginales, ridiculizados y estigmatizados hasta ser acarreados a una periferia social por una supuesta ineptitud (I). A lo largo del tiempo la marginalidad del fan ha permutado en una comunidad, la cual es capaz de reaccionar como un ente social en donde ellos ahora pueden interactuar, participar y tomar decisiones, tal comunidad abrió paso al *fandom* (2). De acuerdo a Scolari el *fandom* es una comunidad o un grupo de fans (5477). Así es como la *fanfiction* nace por medio de una comunidad de fans que se organizará y planteará sus necesidades y opiniones a través de la ficción.

La particularidad participativa en Internet es abordada por Sam Ford y Joshua Green en *Spreadable Media* (2013), donde demuestran que Henry Jenkins fue quien acuñó el término “participatory culture” (1992). Este tipo de fenómenos se refiere a la colaboratividad en la red entre comunidades de fans —*fandoms*—, con el objetivo de producir contenidos y diferenciarse de los simples consumidores de medios (Pugh 219). De esta manera, los fans comenzarán a producir y distribuir contenido fuera de los medios establecidos para

compartirlo dentro de sus comunidades (2). La *fanfiction* forma parte la libertad de expresión, sentimientos e ideas de una comunidad.

Se definirá *fanfiction* de acuerdo a Alonso Arévalo, José Córdón y Raquel Gómez, en su artículo “La autopublicación, un nuevo paradigma en la creación digital del libro”:

(literalmente, «ficción de fans»), a menudo abreviado *fanfic*, o simplemente *fic*, hace referencia a los relatos de ficción escritos por admiradores de una película, novela, programa de televisión, videojuego, anime o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original o de creación propia del autor de *fanfic*, y se desarrollan nuevos papeles para estos. (s/pág.)

La principal característica de la *fanfiction* es la creación, mientras que la esencia es “Imaginar, soñar, pensar qué hubiera ocurrido si... Por ejemplo, que pasaría si Harry Potter se fugara de Hogwarts para huir” (Fernández párr.1). Uno de los objetivos al escribir *fanfic* de acuerdo a Fernández es que los relatos “Abarcan desde la no conformidad con el desarrollo de la obra original a prever qué pasará en la historia. Otro móvil es el de ampliar el mundo del autor, [que en el caso de la *fanfic potteriana* es el mundo de J.K. Rowling,] explorar tramas, profundizar en personajes ... finalizar el argumento” (párr. 7). Es fundamental subrayar la cualidad de ampliación sobre cualquier obra dramática que Fernández señala, puesto que tal carácter dará pauta a la construcción de universos narrativos alternos; es decir, a la creación de hipertextos T y H con la meta de expandir o continuar un relato.

Pugh sustenta dos premisas básicas en las que creen firmemente los escritores de *fanfic*, la primera está centrada en que el autor de cualquier obra no puede pretender saber todo sobre su trabajo (222). Esta situación implica todo lo relevante a las *fanfics*, desde personajes hasta todas las situaciones nuevas en las que se pueda indagar; e inmediatamente

se establece la segunda premisa, pues los creadores de *fanfiction* tienen la firme convicción de que los personajes de ficción son capaces de trascender el contexto original en el que fueron trazados (222). Es decir, tienen la atribución de migrar como lo había imaginado Eco. Y no sólo en términos en que los personajes pueden ser tomados para después meterlos en un libro o, al contrario, donde los personajes salen del libro para entrar a nuestra realidad (Forster 71). No, mejor dicho, los escritores de *fanfic* jugarán con los límites entre lo “real” y lo “ficticio” (Pugh 228). Ésta es una característica de la escritura posmoderna, por ello la *fanfiction* rompe y juega con las barreras de la figura autoral, ya sea a través del relato o por medio de la ficción al convertir a éstos en personajes (Pugh 226) de sus historias.

Pugh destaca que los vínculos de los escritores de *fanfic* con la tecnología son relevantes cuando éstos transgreden los límites entre lo “real” y lo “ficticio” (228), donde Internet es una plataforma conveniente para poner en tela de juicio lo que significa *ser* (las itálicas son mías) un autor y lo que está dentro y fuera del ciberespacio.

Por otra parte, no se debe perder de vista que la *fanfiction* inició –y continua– como una escritura sin fines de lucro

Fanfic writers accept that having chosen to write in this genre debar from ever publishing for profit — most of them aren’t really interested in making money out of writing anyway. But they do sometimes feel bitter about the way the genre, which produces as wide spectrum of quality as any other, is automatically dismissed and mocked by those outside the fan community who have heard of it. (Pugh 239)⁵

⁵ “Los escritores de *fanfic* aceptan que al haber escogido a la *fanfiction* como género inhabilita la publicación con fines de lucro —la mayoría de ellos realmente no están interesados en hacer dinero de todos modos—. Por otro lado, algunas veces los escritores de *fanfiction* se sienten desanimados por las burlas de los lectores que están fuera de la comunidad de fan, retirándose del *fanfic* a pesar del espectro tan alto de calidad en las obras” (Pugh 239).

La *fanfic* comprende una red construida por todos los fans, lectores o consumidores de narrativas, los cuales buscan, reconstruyen, crean y se afianzan diversas narrativas ficticias tal y como sucede en la *escritura-no creativa* practicada por el poeta Goldsmith, lo anterior alude a que la *fanfiction* es un género posmoderno menester de que

es escrito con la intención de que se una a otros textos literarios, y no con la intención de que sea completamente distinto de ellos y esté completamente separado de ellos. Esto se deriva de que los autores posmodernos son conscientes de que todo texto se une a algo, y por eso se esfuerzan por dirigir ellos mismos esa unión o por influir en ella. (Pavlicic 98)

La *fanfiction* es un fenómeno perteneciente a la transtextualidad, donde sus cualidades paratextuales, intertextuales e hipertextuales T y H resaltan a la luz con el objetivo de relacionarse con otros textos que utilicen como medio principal de difusión por medio de Internet, sólo basta “A quick Google search with words «fan fiction web sites» throw up over a quarter million answers, and that is with considering printed fanzines” (Pugh 11)⁶. Pese a que la *fanfic* se ha expandido a través de Internet por millares, esta modalidad de *escritura-no creativa* no es un fenómeno que se haya “inventado” hace poco tiempo.

Escritores como Jacqueline Lipton (427) y Sheenagh Pugh (18) marcan como inicio de este fenómeno los últimos años de la década de los 60 con la producción de relatos, imágenes, audio y videos relevantes a la serie de televisión *Star Trek*, década en que Pavao Pavlicic delimita el término del modernismo y el nacimiento del posmodernismo con las revoluciones estudiantiles en Europa y América en 1968 (103). De acuerdo con Pugh, la expansión de la televisión como medio de comunicación masivo trajo consigo el ascenso del

⁶ “Una búsqueda rápida en Google con las palabras «páginas de *fanfiction*» para que el buscador vomite 25 mil respuestas, las cuales sólo considerarán los fanzines impresos” (Pugh 11).

entretenimiento de masas, creando nuevos cánones y héroes ampliamente conocidos en un mercado lleno de oportunidades, donde la gente que leía libros y veía la televisión a finales de los 60 publicaba y editaba *fanzines* (19). Los *fanzines* son publicaciones periódicas producidas por fans, lo que significa que eran fotocopiados, fabricados de una forma casi artesanal y que circulaban de mano en mano sin fines económicos (19). Este rasgo será importantísimo para que la *fanfiction* cuente con una legalidad abierta y simple al momento de ser acusada por plagio.

Pugh señala que en la década de los 70 y 80 tales *fanzines* estaban inspirados en programas de ciencia ficción y de índole policiaca como *Star Trek*, *The Professionals*, *Miami Vice*, *Starsky & Hutch*, *Blakes 7* (19). Programas donde los televidentes pensaban yo podría hacer eso (Pugh 223) dando comienzo a la expansión o continuación de sus programas favoritos por medio de hipertextos T.

En los 90 programas como *Xena, La princesa guerrera* o *Buffy, Cazavampiros* eran comunes en la *fanfic* (Pugh 21). De acuerdo a Michelle Chatelain en un artículo titulado “Harry Potter and the Prisoner of Copyright Law: Fan Fiction, Derivative Works, and the Fair Use Doctrine”, la *fanfiction* explotó en la década de los 90 gracias a la popularidad de Internet (200). Proveyendo a la *fanfic* de un foro maleable, infinito y accesible para la navegación y la creación, ahora los hipertextos no sólo serían de índole transtextual, sino también electrónico.

Es importante señalar que la *fanfiction* era realizada en su mayoría por mujeres en los 70, quienes vieron potencial en los personajes y en las tesisuras que se presentaban en las series de TV (Pugh 19). En la *fanfic* de los 70 sobresale el carácter sentimental y sexual de los personajes (20), así como una búsqueda por personajes femeninos fuertes física y mentalmente, contraponiéndose ante personajes masculinos vulnerables física y

emocionalmente (21). Estos señalamientos son importantes pensando en que los programas de TV de los años 70 y 80 estaban destinados a un público varonil (18).

Teniendo en claro que la *fanfiction* es realizada por y para una comunidad de fans, y como la definición de la *fanfic* lo establece, en este género florecerán nuevos papeles, nuevas situaciones y nuevos personajes; es decir, se expandirá o continuará la historia que alguna vez algún autor escribió, grabó, expuso, etc. por medio de hipertextos T y H.

Hay diferentes tipos de *fanfiction*, las cuales enraízan su escritura en relaciones intertextuales, metatextuales, paratextuales, architextuales e hipertextuales con cualquier obra —hipotexto—. A continuación, se establecen algunas de las temáticas en que se divide a la *fanfiction* de acuerdo a Sheenagh Pugh (242-243):

ATG: *Any Tow Guys/Gals*, término despectivo para las *fanfics* donde el contenido sexual es incidental entre los personajes, pero al mismo tiempo es decisivo para el texto.

AU: *alternate universe* (“universo alterno”), alude a los relatos de *fanfic* que en un momento determinado rompen el canon —hipotexto— en el que están basados. Por ejemplo: un *fanfic* basado en la saga de *Harry Potter* (fantástico clásico y maravilloso) que migrará hacia el género erótico.

BUAR: *Beat up and rape* (“golpear y violar”), concierne los textos más extremos de la *fanfic* con finales violentos.

CLOSED (Of canon): el *fanfic* no puede traspasar los límites del canon o el hipotexto en el cual está basado.

Crossover: *fanfics* en donde se mezclan historias. Por ejemplo: relatos donde los personajes de *Harry Potter* se mezclen con los personajes de *La historia interminable* de Michael Ende.

F/f (*aka femlash*): *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales entre mujeres solamente.

M/f: *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales estrictamente heterosexuales.

M/m: *fanfics* que involucran relaciones sentimentales y sexuales estrictamente entre hombres.

GEN: textos remitidos a cualquier tipo de audiencia, no contienen violencia, escenas sexuales, etc.

H/C: *Hurt/comfort* (“Herir/comodidad”), *fanfics* donde los personajes tienen problemas de índole psicológico, mental o emocional, los cuales serán consolados por otros personajes.

HET: textos con escenas sexuales estrictamente heterosexuales.

K/S: *Kirk/Spock*, *fanfics* que involucran a ambos personajes de *Star Trek* en relaciones sexuales y sentimentales.

LotR: *Lord of the Rings* (“El señor de los anillos”), *fanfics* dedicados exclusivamente a *El señor de los anillos*. Usualmente son textos provenientes de las películas de la saga de J.R.R. Tolkien.

Metafic: *Fanfics* que narran acerca de escribir *fanfiction*.

Missing Scenes: (“Escenas perdidas”), relatos que se centran en momentos del canon —hipotexto— que no fueron mostrados por el autor pero que pudieron o deberían haber pasado.

Mpreg: *Manpregnant* (“Hombre embarazado”), *fanfics* donde un personaje masculino se embaraza.

OC: *Original character* (“Personaje original”), texto donde se le agrega un personaje totalmente nuevo al hipotexto.

OTP: *One True Pairing* (“una verdadera pareja”), relatos que apuntan hacia dos personajes de cualquier hipotexto que se enamoran porque “están hechos el uno para el otro”.

PWP: *Plot? What plot?* (“¿Trama? ¿Qué trama?”), *fanfics* en los que la interacción del personaje con sus semejantes es más importante que la trama, usualmente son escenas sexuales sin necesidad de una trama relevante como excusa.

RP: *Real person* (“Persona real”), *fanfics* que narran escenas sobre personas reales. Por ejemplo, textos que involucren actores, cantantes, escritores, etc. en ficciones.

Antes de continuar, es importante recalcar que las *fanfics* dentro de las modalidades LotR y K/S se tipifican por la temática, y no por su estructura como las otras modalidades.

Los hipertextos H y T nacientes de la *fanfiction* tienen el afán de agregar información a una historia o en su defecto modificarla de acuerdo a las estructuradas antes señaladas, las cuales satisfacen los deseos y necesidades de una comunidad de fans. El carácter de agregar o modificar información a una historia se iguala con el término de “amplificación” de Gerard Genette (336) y la construcción de universos narrativos alternos que resultará de la práctica de *fanfic*.

Para Genette:

La amplificación es una de las fuentes fundamentales del teatro clásico, y particularmente de la tragedia, desde Esquilo hasta, al menos, finales del siglo XVIII. La tragedia tal como la conocemos nace esencialmente de la amplificación escénica de algunos episodios míticos y/o épicos. Sófocles y Eurípides (y sin duda

algunos más), a su vez, amplifican a menudo a su manera los mismos episodios, o, si se prefiere, transcriben en variación los temas de su predecesor. (339)

Genette hace una especificación al utilizar el término *amplificación* cuando al relato se le agregan personajes y sucesos, lo que se conoce como *amplificación por figuras* y *circunstancias* respectivamente (344). Lo que refiere Genette con la *amplificación por figuras* es a la introducción de agentes al hipotexto: personajes (336). Genette explica que la *amplificación por figuras* se practicaba antiguamente en un grado estilístico para un fin escolar, sobre todo en las fábulas de Esopo (336). Mientras que la *amplificación por circunstancias* complementa, agrega y explota descripciones, retratos, diálogos, emociones, etc. al hipotexto (337), lo que da como resultado un conjunto de información desconocida para el lector e indagaciones en las cuales el autor del hipotexto no había inmiscuido.

Genette ejemplifica la *amplificación del relato* en la historia de Tito y la princesa judía Berenice, una comparación de versiones entre los poetas Pierre Corneille y Louis Racine en 1670 (339), exactamente cuando Tito le propone matrimonio a la reina Berenice:

La parte de expansión es más o menos la misma en los dos poetas. Consiste en hinchar, hasta cubrir dos horas de espectáculo, ese mínimo de dudas, de deliberaciones, de presiones contradictorias y de enfrentamientos diversos, contraídos por Suetonio en un «de inmediato» manifiestamente hiperbólico. Todos estos retrasos-preparativos nutren, tanto en Corneille como en Racine, el suspense dramático con un alimento propiamente retórico; es decir, una circulación de argumento políticos y de chantajes afectivos. Pero ninguno de los poetas se atrevió a reducir el debate a una simple elección entre el amor y el poder o el respeto a la ley: siempre la necesidad de «llenar la escena», incluso en aquel que se enorgullecía a este propósito de «hacer algo a partir de nada». Necesidad, pues, de *extender*

añadiendo uno o dos personajes suplementarios encargados de complicar el juego, pero divergencia en la elección de estas adiciones. (339)

Lo importante de este extender en Genette es la añadidura de uno o dos personajes en los relatos de Corneille y Racine. Ambos poetas enriquecen el relato por medio de la ampliación por figuras y circunstancias del hipotexto, el punto de la ampliación está en que el relato se haga más rico, al suspense que remite Genette.

Ciberespacio: continuación y expansión

Rheingold en *Realidad Virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas* (2002) argumenta que la palabra ciberespacio fue acuñada por el escritor William Gibson en su novela *Neuromancer* (1984), donde el ciberespacio es una alucinación consensual, una compleja representación gráfica de datos en el sistema humano (22). Gibson nombró a esta representación gráfica como *Matrix*, la cual deviene en una infraestructura global.

El ciberespacio es un entorno con geografía —lugar distante— que se visita a través de una pantalla (Murray 92). Murray señala que los entornos digitales se caracterizan por representar un entorno navegable por el cual nos podemos mover (91). Es en este punto cuando el ciberespacio se vuelve *navegable* (las cursivas son mías) a través de una computadora o demás dispositivos electrónicos, donde la máquina es sólo el motor, no el fin último.

La consideración de estudiar el ciberespacio como plataforma para practicar la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic* repercute en que el posmodernismo utiliza a las nuevas tecnologías como punto de partida y herramienta principal para la creación artística (Nieto 105), momento en que la teoría literaria y computacional (hipertextos

electrónicos) convergerán (Landow 1). Tras la convergencia entre la literatura y las tecnologías, el escritor de *fanfiction* fundirá el concepto de hipertextos electrónicos de Theodor Nelson (1945) o George Landow (2006) con la teoría transtextual de Gérard Genette (1989) por medio de las relaciones hipertextuales, intertextuales, paratextuales, architextuales y metatextuales en la práctica de *escritura-no creativa* en Internet.

De acuerdo a Sheenagh Pugh en *The Democratic Genre. Fan Fiction in a literary context* (2005) la evolución de Internet fue un elemento clave para la formulación de fenómenos como la *fanfic*, el cual tiene un sistema de comunicación en línea que facilita el intercambio de información de forma instantánea y formal, donde una comunidad de personas se relacionan entre sí por gustos e intereses afines (3). Gabriela Valenzuela Navarrete sostiene que “el término «hipertexto», a la manera de Internet, se les debe a los científicos de la computación Vannevar Bush (1890-1974) y Theodor H. Nelson” (59). En este caso, el hipertexto electrónico tiene una connotación no secuencial en el ciberespacio, además de su composición comunicativa —diálogo— con otros hipertextos electrónicos, el cual es probablemente el avance tecnológico más importante que el ser humano ha desarrollado para intercambiar información de manera asincrónica y simultánea (Landow 32).

George Landow, en *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2006), afirma que el hipertexto es un “Texto compuesto de bloques de palabras (o imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos [—hiperenlaces (Tabau 1748)—], cadenas o recorridos en una teatralidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *enlace*, *nodo*, *red*, *trama* y *trayecto*.” (24). La definición de Landow sintetiza lo que es un hipertexto electrónico; sin embargo, como se ha estudiado en

esta tesis, el término hipertexto no sólo pertenece a la terminología electrónica, sino también a la transtextual y viceversa.

De acuerdo a Tabau las lexias o textrons son “la unidad de contenido más importante de los hipertextos, aunque no la única.” (370). Las lexias son “Esas cosas que se conectan mediante los hipervínculos” (Tabau 1835). Las lexias son las “células madre” que viajan a través de los hipervínculos o hiperenlaces las cuales se dividen, se diferencian, se renuevan y mueren de acuerdo a la capacidad de conexión de estos y que dan “vida” al hipertexto electrónico.

Tabau ejemplifica la función de los hiperenlaces (o hipervínculos) y lexias con el cuento “El jardín de los senderos que se bifurcan” de Borges donde las lexias son las unidades básicas y más simples de todo el jardín. El escritor Jorge Luis Borges se adelantó a George Landow, Vanner Bush y a Theodor Nelson en aquel lejano 1941 cuando se publicó “El jardín de los senderos que se bifurcan” donde el hipertexto T es explicado como una infinidad de posibilidades que van de un lugar a otro en lo que todavía no se conocía como World Wide Web (Tabau 1568), una herramienta de búsqueda.

Tabau explica que el cuento de Jorge Luis Borges “es el primer texto en el que se expresa con claridad la idea del hiperenlace, o al menos de la hipernarrativa... En el relato de Borges se propone una trama que se ramifica hasta alcanzar una complejidad inabarcable” (1586). El segmento al que alude Tabau en “El jardín de los senderos que se bifurcan” es el referente al sinólogo Stephen Alert cuando conversa con el espía Yu Tsun:

A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos

que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. (Borges 116)

Los hiperenlaces o hipervínculos son esas “infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa” los cuales proporcionan una vastedad de opciones para recorrer un universo, opciones que se bifurcan, se acortan o se ignoran; éstas son conexiones y caminos que el hiperlector -término que se expondrá más adelante- tendrá que relacionar, acomodar y explorar, ya que la experiencia de lectura a través de hipertextos electrónicos no se puede hacer de otra forma (Landow 3). En consecuencia, las ligaduras entre hiperenlaces crean hipertextos H, formas textuales compuestas por bloques de todo tipo de información que permite una exploración de lectura no lineal (Landow 44).

La repercusión al señalar los hiperenlaces o hipervínculos reside en que éstos, gracias a que conforman un entramado de conexiones hipertextuales H, pueden llevar a cabo un proceso de relaciones transtextuales en una bastedad de hipertextos electrónicos de *fanfic*.

Es así como Borges en “El Jardín de los senderos que se bifurcan” ya había supuesto que algún día cada uno de nosotros se perdería y navegaría por la red en un sinfín de posibilidades y de relaciones hipertextuales H, intertextuales, hipertextuales T, metatextuales, paratextuales, etc. Por tal motivo, “Borges es considerado el santo patrón del mundo digital, de internet y de la hipernarrativa” (Tabau 1560).

Con base en el cuento de Jorge Luis Borges, Tabau define a Internet como “una gigantesca hipernarrativa [la cual se encuentra en el ciberespacio] en la que unos enlaces nos van llevando a otros” (1785). Para Tabau la hipernarrativa y el hipertexto electrónico son equivalentes (1822), ambos son narrativas donde se utilizan hiperenlaces y contenido hipermedia que corresponde ya no sólo al texto “sino también... imágenes, sonidos y vídeos”

(1808). A consecuencia de que “los ordenadores no trabajan ya sólo con texto, sino también con imágenes, sonidos, videos” (1806) la hipernarrativa en Internet sobreviene en un espacio virtual, es decir, el “lugar” por donde el hiperlector navegará para encontrar, entender o inventar una narrativa a través de imágenes, sonidos, videos, etc. Lo anteriormente planteado dará lugar a la multinarrativa de Internet (Tabau 1560) en la *fanfic*: una trama que se ramifica y es inabarcable gracias a estructura infinita que brinda el ciberespacio, lo que se conoce como multilínea:

we must abandon conceptual systems founded on ideas of center, margin, hierarchy, and linearity and replace them by ones of multilinearity, nodes, links, and networks. Almost all parties to this paradigm shift, which mark a revolution in human thought, see electronic writing as a direct response to the strengths and weaknesses of the printed book, one of the mayor landmarks in the history of human thoughts. This response has profound implications for literature, education, and politics”. (Landow 1)⁷

La multilínea es el conjunto de nodos y enlaces que bosqueja un proceso de lectura en Internet donde la World Wide Web es el principal motor de búsqueda. La multilínea exige el surgimiento del hiperlector para ejecutar un proceso de lectura a través de hipertextos electrónicos y transtextuales. El hiperlector se fundamentará en la estructura de hipertextos, tanto en términos de Nelson o Landow como de Genette.

En resumen: el ciberespacio es ese “lugar” donde habitan los hipertextos electrónicos multilíneaes que contienen nodos, hiperenlaces y demás información. Los

⁷ “Tenemos que abandonar los sistemas conceptuales basados en ideas centristas, marginales, jerárquicas y lineales, para remplazarlos por conceptos como multilínea, nodos, enlaces y redes. Casi todas las partes de este paradigma enmarcan la revolución del pensamiento humano, como en el caso de la escritura electrónica que es una respuesta directa a las fortalezas y debilidades del libro impreso, uno de los mayores hitos en la historia del pensamiento humano. Este paradigma tiene profundas implicaciones para la literatura, la educación y la política.” (Landow 1)

hiperenlaces son la unión entre hipertextos electrónicos (Landow 44) en un entorno electrónico; dígase: Internet. De esta forma el hiperlector de *fanfic* podrá navegar en la multilinealidad del ciberespacio por medio de la hipernarrativa en Internet gracias a los hiperenlaces entre hipertextos H y T en los diferentes sitios dedicados a la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic*: *mugglenet.net*, *the-leaky-cauldron.org* o *fanfiction.net*, etc. Dichos sitios sobreviven en la multinarrativa hipermedia de la historia de *Harry Potter*, historias que nacen, crecen y se reproducen: una experiencia de lectura multilineal que representa el ciberespacio. El ciberespacio no ofrecerá un camino, sino senderos que se bifurcan para el hiperlector (Tabau 2357), caminos que tendrá que leer en varios sentidos; el “camino” o el “sendero que se bifurca”, recordando a Borges, es Internet y el “jardín” es el ciberespacio.

Los sitios de Internet mencionados son ejemplos de los múltiples caminos que tiene el hiperlector para expandir o continuar la historia que alguna vez escribió un autor, quien quiera que éste sea: William Shakespeare, Arthur Conan Doyle o J.K. Rowling, teniendo siempre la posibilidad de ser un creador como lo demarca la definición de *fanfiction*.

El hiperlector

Ya está claro que el ciberespacio es el “lugar” donde el hiperlector se puede mover, aventurar, *sumergir* (las comillas son mías) y leer. Lo que nos lleva a la pregunta, ¿quién es el hiperlector?

el lector de este libro analógico quizá se preguntará por qué antes sólo había lectores y ahora hay hiperlectores o ciberlectores. La respuesta es que antes no había hipertextos [en términos de Landow, electrónicos], sino textos. Eso nos lleva a una

nueva pregunta: ¿y qué es lo que ha hecho posible que haya hipertextos? Ya sabemos que la respuesta es el «hiperenlace», la conexión automática de textos relacionados.

(Tabau 1748)

El hiperlector es quien navega en Internet y toma decisiones conforme al hipertexto, acciones que se llevan a cabo a través de una pantalla (Tabau 2375), donde éste puede alterar y modificar el sentido de los mismos; es por eso que el hiperlector tendrá una experiencia de lectura multinarrativa, tanto en términos hipertextuales transtextuales de Genette, como en términos hipertextuales electrónicos de Landow. En definitiva, el hiperlector es alguien que realiza un proceso de lectura a través de hipertextos electrónicos y transtextuales.

Se definirá el concepto de proceso de lectura con base en Wolfgang Iser como “el acto de fijar la estructura oscilante del texto en significados que, por lo general, se producen en el proceso mismo de lectura.” (104). ¿Qué supone el “acto de fijar la estructura oscilante del texto en significados”? Wolfgang Iser explica que por medio del proceso de lectura se configura el texto y que los significados sólo adquieren efecto a través de las relaciones establecidas con el lector (100). Los significados no son verdades absolutas en una obra, más bien, estos son tareas de interpretación para el lector, uno de los múltiples caminos de sentidos que puede incubar el texto (124). Con respecto a lo antes planteado, el lector orquestrará la estructura simbólica de un texto por medio del proceso de lectura y con base en la experiencia de éste, es decir, su historia de vida, ya que él es el verdadero receptor del texto (121). Bajo este orden de ideas, el hiperlector estructurará, organizará y articulará su lectura con base en la conectividad de hipertextos electrónicos e hipertextos a la manera transtextual en Internet, una lectura multilineal llena de posibilidades para la *fanfic*.

El hiperlector tendrá una experiencia inmersiva a través de la lectura de hipertextos H y T en Internet. La inmersión se puede concebir como un proceso de lectura de acuerdo a

Marie-Laure Ryan en *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004); la autora lo explica de la siguiente manera:

La concepción de la lectura como experiencia inmersiva se basa en una premisa de que la crítica literaria ha hablado con tanta frecuencia que tendemos a olvidar la naturaleza metafórica. Para que tenga lugar la inmersión, el texto tiene que ofrecernos un espacio en el que podamos sumergirnos y que, a pesar de lo que indica la metáfora, no sea un océano sino un mundo textual. (116)

El mundo textual al que se refiere Marie-Laure Ryan es una idea que desarrolla a la metáfora del texto como mundo, donde “el texto se considera una ventana hacia algo existente fuera del lenguaje y se extiende en el tiempo y el espacio mucho más allá del marco de dicha ventana” (118). El espacio y tiempo al que hace referencia Marie-Laure Ryan es la propiedad espaciotemporal de un texto -diégesis-, donde se reafirma que el mundo textual no sólo está en los libros sino en otros soportes narrativos como el ciberespacio, un “lugar” donde el hiperlector se “sumergirá” para ejecutar el acto de leer.

Se ejemplificará el proceso de lectura en el hiperlector, con base en la capacidad multinarrativa de Internet, en el cuento “La Biblioteca de Babel” de Jorge Luis Borges.

“La Biblioteca de Babel” es una propuesta para “ordenar” Internet. “Nuestro tiempo... abrazó la metáfora borgesiana de la «Biblioteca de Babel» como imagen de su relación consigo mismo y el arte, y revivió así —una vez más— la idea del mundo como texto y la interpretación de la cultura en esa línea.” (Nieto 192). En suma, “La Biblioteca de Babel” es una forma de explorar lo desconocido.

La Biblioteca existe *ab aeterno*. De esa verdad cuyo corolario inmediato es la eternidad futura del mundo, ninguna mente razonable puede dudar. ... el universo, con su elegante dotación de anaqueles, de tomos enigmáticos, de infatigables escaleras para el viajero y de letrinas para el bibliotecario sentado, sólo puede ser obra de un dios. (Borges 362)

Es así como el proceso de lectura en Internet se puede entender como un universo “total” de anaqueles, infinitos muebles llenos de libros, atiborrado de sitios en donde el hiperlector puede perderse y navegar a su entera satisfacción dentro del ciberespacio; recuérdese la multilinealidad inabarcable de éste, la cual devendrá en una multinarrativa que significa Internet.

En relación a que “ser hiperlector es tener la posibilidad de ocupar el lugar de otro lector y, desde ese nuevo e inesperado punto de vista, ver otras posibilidades del relato” (Tabau 1768), en este punto se puede deducir que el hiperlector resaltaré el componente intertextual posmoderno en Internet, donde la intertextualidad es el destino e instrumento de todo lo que se encuentra en ella (Nieto 95). Como lo describe Borges en “La Biblioteca de Babel”, “la eternidad futura del mundo” está en el ciberespacio.

“La Biblioteca [de Babel], al comprender todos los libros posibles, vuelve imposible la innovación, la creación de otros libros más, porque cualquiera que se agregue será idéntico pues contiene todas las combinaciones posibles del alfabeto” (Nieto 219). En este contexto, la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfiction* denota la (re)utilización, (re)recuperación y modificación del lenguaje porque ya no hay “nada nuevo bajo el sol” (Nieto 220); e “ilustra [el] agotamiento de los programas preconcebidos en la creación artística” (Nieto 220). No obstante la negación creativa de lo anteriormente planteado, el factor de que la Biblioteca de Babel sea la Biblioteca Universal (Nieto 220) cimienta su

riqueza en las posibilidades infinitas y vertiginosas de todo el lenguaje como imágenes, videos, audio y cualquier otra forma de lenguaje que este escritor olvide articular, además del componente metatextual, architextual, paratextual, intertextual e hipertextual T y H que esto significa; de nuevo, la multinarrativa que establece la multilinealidad por medio de la hipermedia.

Borges nos narrará la historia de una biblioteca de la que *no se sale* y en la cual la búsqueda de la palabra verdadera es infinita y sin esperanza. Borges, menos idealista, decidió que esa biblioteca era como el universo; y se entiende, entonces, por qué no volvió a experimentar la necesidad de salir. (Eco 115-116).

Así se percibe el hiperlector a Internet: una biblioteca navegable y (multinarrativa), un lugar en el cual sólo se puede sumergir (inmersión) y que no tiene salida (multilineal). Aquí es cuando se trata de controlar el Internet hasta el punto de utilizarlo como una herramienta creativa, comunicacional, etc.

La idea de la Biblioteca de Babel ha contraído ya nupcias con la idea igualmente vertiginosa de la pluralidad de los Mundos Posibles, ... la Biblioteca descrita ... de Borges ... se parecería curiosamente a la biblioteca de Don Quijote, que era biblioteca de historias imposibles que se desarrollan en mundos posibles, en los que el lector perdía el sentido de los límites entre realidad y ficción. (Eco 121)

Es en la vertiginosidad y pluralidad de los mundos posibles donde la *fanfiction* se colocará como una herramienta para la construcción de universos narrativos alternos donde los personajes, relatos y demás objetos podrán migrar del papel al ciberespacio gracias a sus elementos posmodernos hipertextuales electrónicos y transtextuales.

A lo que refiero como migrar, es al argumento de Umberto Eco sobre que este concepto no sólo abarca el desplazamiento de los personajes a diversas formas narrativas

como desde el libro a la película (15) o de éstos al hipertexto electrónico en configuraciones poco conocidas, sino también al cambio sustancial de su propio relato, es decir, versiones narrativas que migran de los prototipos o hipotextos.

Tomemos el caso de Caperucita Roja. Las dos partituras más célebres, las de Perrault y la de los hermanos Grimm, difieren profundamente. En la primera, la niña es devorada por el lobo y la historia se acaba, inspirando severas reflexiones moralistas sobre los riesgos de la imprudencia. En la segunda, llega el cazador, mata al lobo y devuelve a la vida a la niña y a la abuela. Final Feliz. (16)

La migración que estipula Eco no sólo es en términos de soportes comunicativos, sino también por los mismos personajes como el ejemplo pasado lo revela, quienes son “un *efecto de sentido*, que bien puede ser del orden de lo moral o de lo psicológico, pero siempre un efecto de sentido logrado por medio de estrategias discursivas y narrativas” (Pimentel 59). En resumen, un personaje es alguien o algo que realiza acciones y que puede migrar para continuar o expandir el relato, recuérdese la amplificación por figuras o circunstancias de Genette.

Eco compara la historia de “Caperucita Roja”, tanto la versión de los hermanos Grimm como la de Perrault, para ejemplificar la migración de texto a texto de los personajes con base en las diferentes versiones de una misma historia, que de acuerdo a la comparación que realiza Genette entre los poetas Pierre Corneille y Louis Racine con el relato de la princesa Berenice, se puede observar que los ejemplos de cada uno de ellos son semejantes entre sí gracias a la extensión, continuación y modificación del hipotexto que comparten tales equiparaciones, puesto que la base de ambos ejemplos son las migraciones y amplificaciones por figuras o circunstancias del hipotexto, así como la evidente relación de intertextualidad e hipertextualidad T entre sus respectivas versiones.

De esta manera, [la princesa Berenice,] Caperucita Roja, D'Artagnan, Ulises o Madame Bovary se convierten en individuos que viven fuera de sus partituras originales, y pueden pretender hacer afirmaciones verdaderas al respecto incluso personas que nunca han leído la partitura arquetípica [dígase hipotexto o texto base]. Aun antes de leer *Edipo Rey*, yo había sabido que Edipo se casa con Yocasta. (Eco 17)

Lo que Eco señala como *partituras originales* (las cursivas son mías) no sólo es cuestión de textos, o hipertextos T, sino también de medios de comunicación, por ejemplo, el cine, la televisión, la pintura, etc., donde el relato es capaz de migrar, ya que las acciones de los personajes pueden ser transportadas de una diégesis a otra, lo que Genette llama transdiegetización (378). Basta con que tales medios sostengan el relato:

el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversión. (Barthes 7)

De esta forma, se puede acertar en alegar que las historias escritas por cualquier autor no sólo se conocerán a través del hipotexto o saga, sino a través de diferentes intertextualidades e hipertextos H y T “regados” en otras obras, tal y como lo menciona Eco al referirse a *Edipo Rey*, que sin importar dónde reconozca el autor tal información, quizá éste ya tenía conocimiento del relato en alguna película, cómic o rumores entre conocidos.

Eco visualizó el poder que Internet otorgaría a los usuarios pues ellos podrían explotar la posibilidad de hacer evanescentes y móviles a cualquier personaje u obra literaria

para así convertirse en creadores. De acuerdo a Eco, el nacimiento del hipertexto electrónico favoreció que los personajes y los textos mismos obtuvieran la cualidad de migrar: “Gracias al hipertexto ha nacido también la práctica de una escritura creativa libre. En internet podemos encontrar programas con los que escribir historias colectivamente, participar en narraciones cuyo curso es posible modificar hasta el infinito.” (20). La *fanfiction* será un método para este tipo de prácticas literarias migratorias por medio de hipertextos H y T, prácticas que no se caracterizan por ser una escritura creativa como lo menciona Eco, sino como un juego de libertad creadora con base en la *escritura-no creativa*.

Internet, de hecho, es el vehículo ideal para esta práctica de escritura: publicar una de estas “historias derivadas” no cuesta nada y no hay límites geográficos para los lectores; es más, el número de lectores-autores (en términos de Barthes) de estas obras hipertextuales fácilmente haría palidecer de envidia a los grandes grupos editoriales (por ejemplo, el número de “fanfictions” publicados sólo en un sitio web, *fanfiction.net*, derivadas de series de televisión muy populares, como los *Expedientes secretos X*, rondan los 10 000 títulos, mientras que las referentes a los libros de Harry Potter casi alcanzan las 700 000. Un autor promedio en este sitio alcanza las 15 000 “visitas” a las páginas de sus historias, con lectores de veinte o treinta países diferentes). (Valenzuela 61-62)

El *boom* de Internet explotó el fenómeno literario conocido como *fanfiction*, cuando de acuerdo a Scolari las tecnologías digitales se volvieron maleables y manipulables para los usuarios de la World Wide Web (3636). Por consiguiente, la *fanfiction* es un fenómeno que no sólo abarca textos escritos, sino también, como se ha dicho antes, conlleva

[a] la creación de las primeras organizaciones: un club de fans, un blog, una página en Facebook. ... Algunos consumidores se encargarán de extraer un contenido del

flujo televisivo [cinematográfico, literario, etc.]... De esta forma nacerán las primeras extensiones narrativas en *fanfiction* y las parodias no tardarán en llegar a Youtube... (Scolari 3626)

Scolari menciona que las organizaciones y los resultados de éstas —*fandom*— son el deseo individual de participar y compartir un mundo; y que gracias a las tecnologías digitales de fácil acceso las prácticas de *fanfiction* se acrecentaron por medio de la producción de video, audio, etc. (3626), es decir, gracias a la hipermedia como lo señala Daniel Tabau.



(Figura 2). Imagen tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=OGHBwk0quxs>. Web. 11 de mayo de 2016. (rep) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas las reproducciones serán hechas por el mismo autor.

Un ejemplo de ello en la *fanfiction potteriana* es el cortometraje (Figura 2) *Severus Snape and the Marauders – Harry Potter Fan Film* (2016) producido por Broad Strokes Productions en YouTube.

La página de perfil de *Broad Stroke Producitons* en YouTube cuenta con 56.283 suscriptores y con alrededor de 7.800.694 de visualizaciones (11 de mayo de 2016), además la productora señala que el canal está dedicado a brindar entretenimiento, ya sea a través de producciones originales o *fan films* sin fines de lucro.

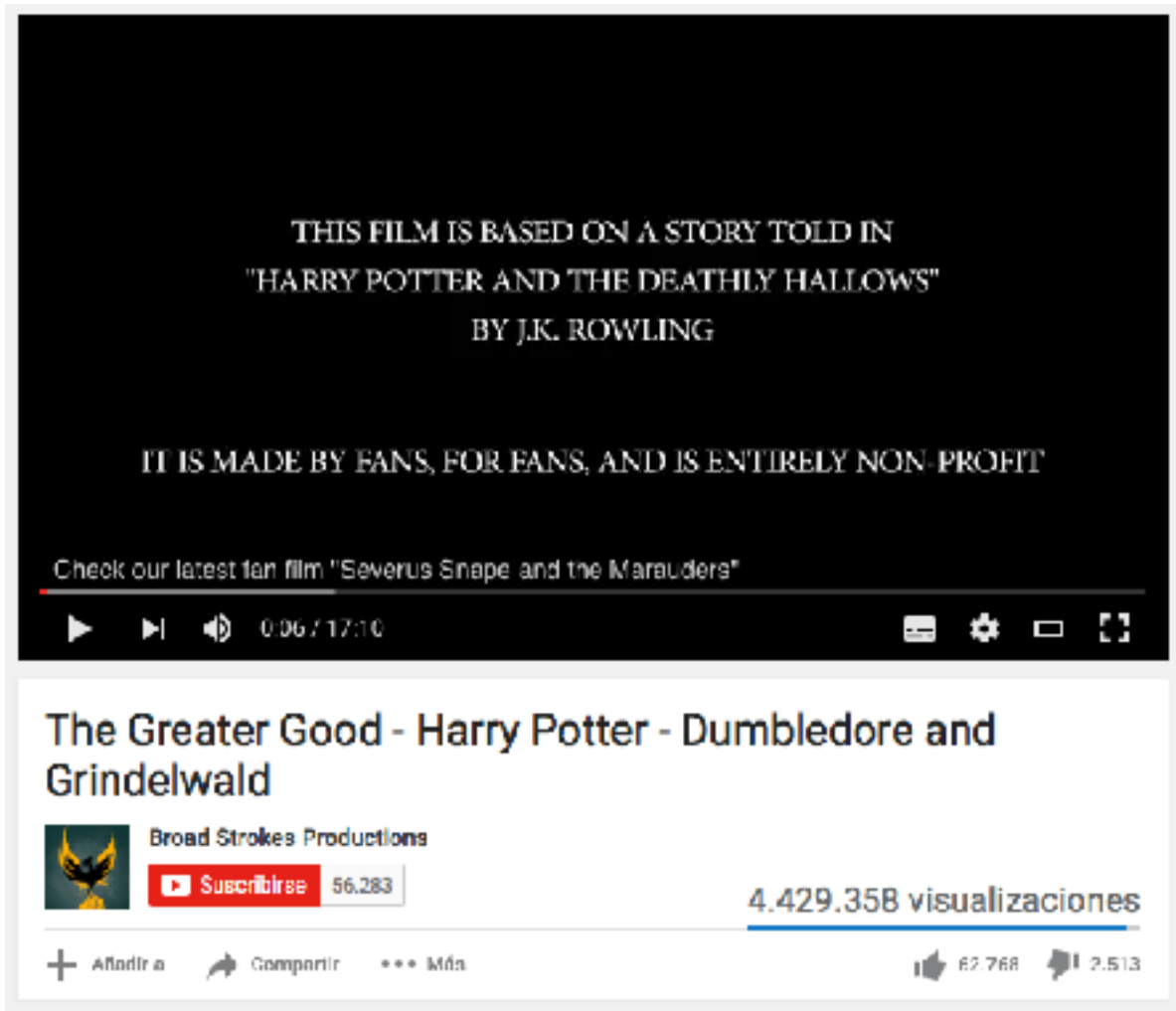
Al inicio de *Severus Snape and the Maureder* se hace evidente el fin no lucrativo del cortometraje (figura 2), así como su nula afiliación con Warner Bros. o J.K. Rowling como marca registrada. El video inicia con la siguiente leyenda: *IT IS MADE BY FANS, FOR FANS*. (“Es hecho por fans, para los fans”). Lo que habla de una firme línea creadora que tiene por objetivo último la exposición hacia el *fandom* de *Harry Potter*.

De esta manera se aterriza en dos características comunes de cualquier tipo de *fanfic*: darle crédito al autor original de una obra (Pugh 228) y la exposición gratuita.

Es conveniente señalar que *Severus Snape and the Marauders* no es el único *fan film* producido por *Broad Strokes Productions*; en su perfil de YouTube también se encuentra el cortometraje *The Greater Good - Harry Potter - Dumbledore and Grindelwald* publicado en 2013 (figura 3) y con 4.429.358 visualizaciones (11 de mayo de 2016). Como la imagen lo revela, los productores del cortometraje hacen literal la paratextualidad, hipertextualidad T y H e intertextualidad radical del video con la saga de J.K. Rowling, así como su fin no lucrativo y la realización por y para el *fandom* de *Harry Potter*.

Los cortometrajes presentados se comportan como hipertextos T y H del hipotexto de J.K. Rowling, sin importar la forma y medio en que se realice, ya que la intertextualidad

tiene caracteres transdisciplinarios (Zavala 3), en este caso, intertextualidades entre el lenguaje



(Figura 3). Imagen tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=EmsntGGjxiw>. Web. 11 de mayo de 2016. (rep) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas las reproducciones serán hechas por el mismo autor.

escrito y el lenguaje audiovisual, recuérdese la hipermedia de la hipernarrativa.

Con base en el glosario para el estudio de intertextualidades de Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico* (2003), los audiovisuales estudiados contienen una intertextualidad de la siguiente índole: “adaptación cinematográfica” y “apropiación”, ya que ambos son evidentes adaptaciones de la obra de J.K. Rowling y a su vez fueron absorbidos

por el *fandom*. Ambos cortometraje son migraciones de personajes como del mismo relato de J. K. Rowling en hipertextos T y H de índole audiovisual en Internet, los cuales amplifican y continúan por figuras o circunstancias el relato de *Harry Potter* como lo marca el rizoma: una línea de fuga que abarca el movimiento y la desterritorialización y desestratificación del texto (Deleuze y Guattari I); en otros palabras, las creaciones de *fanfiction* que migran a diversos soportes, algo que queda totalmente fuera del control y de alcance de quien “sembró” el árbol raíz: el autor. Lo anterior es otra forma de explicar la multinarrativa de la *fanfic* en Internet, una trama que se ramifica y que es inabarcable, nada ni nadie puede “conocer” su totalidad.

El hiperlector de *fanfiction*

Fernández establece que los escritores de *fanfiction* son lectores y que bajo esta estipulación la *fanfiction* se autoalimenta (párr. 6). En este sentido, los escritores de *fanfic* son hiperlectores en Internet.

Sheenagh Pugh argumenta que en la *fanfiction* las comunidades de fans realizan una (re)lectura y una (re)escritura de series de televisión, libros, películas, cómics, etcétera (33). Con lo anteriormente planteado, la *fanfiction potteriana* es una forma de (re)escritura y (re)lectura de los hiperlectores y de “los millones de fieles lectores [que] se han encargado de dejar huella de sus lecturas, de sus interpretaciones tan plurales y variadas, de su propio proceso de invención” (Corona 68), dado que la *fanfiction* es una forma de apropiarse de cualquier obra para su (re)lectura (Pugh 40).

El constituyente posmoderno en la *fanfiction* confirma que los textos posmodernos son una (re)escritura de textos a partir de la (re)lectura, donde la ironía y el simulacro son los “aceites” de la posibilidad fantástica (Nieto 220). De igual forma el componente intertextual

“no es algo que dependa exclusivamente del texto o de su autor, sino también, y principalmente, de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen posible” (Zavala 2), dígase el lector o el hiperlector si esta lectura se lleva a cabo en Internet.

En este sentido, se puede afianzar que en el caso de la *fanfiction potteriana* los escritores de este tipo de *escritura-no creativa* llevan a cabo una (re)lectura y (re)escritura de la saga de J.K. Rowling con la puntualización de expandir o continuar el relato a través de universos narrativos alternos en Internet; con base en lo planteado anteriormente, la *fanfic* no sólo conlleva una (re)lectura, también significa escribir, bajo un método donde los textos, videos o imágenes que se generen a partir de la *escritura-no creativa* sirvan a los intereses del *fandom* en Internet.

Por lo que podemos afirmar que nunca antes un libro para niños había sido escrito de esta forma: bajo la constante influencia de niños que alrededor del mundo expresaban sus expectativas, compartían teorías y hasta escribían sus muy personales capítulos para convertirse en partícipes del proceso creativo de Rowling. (Corona 68)

Abundando en la (re)escritura y la (re)lectura de textos de los escritores de *fanfic*, y tomando en consideración que toda obra es “el hecho constituido del texto en la conciencia del lector” (Iser 122), se puede decir que la (re)escritura y la (re)lectura tienen un nivel de complejidad alto, ya que de acuerdo a Linda Hutcheon en *Theory of Adaptation* (2006), el proceso de apropiación de un texto es un procedimiento de creación, donde siempre están envueltos la (re)interpretación y la (re)creación, sustentándose en una apropiación y un “salvamento” del texto (8). Con base en lo estipulado, se asevera que el proceso de lectura en la *fanfiction* es parte nuclear del proceso de escritura.

La apropiación de la que habla Linda Hutcheon coincide con la visión de Sheenagh Pugh sobre la *fanfiction* cuando los creadores de *fanfic* pugnan porque cada lectura que ellos realizan puede y debe de ser tomada en cuenta como una (re)escritura basada en afectos personales y placenteros (40). De esta forma el escritor de *fanfiction* es un hiperlector que tiene todas las capacidades y oportunidades para expandir o continuar cualquier relato, puesto que la hipernarrativa de Internet es el mejor soporte para ello, así como las habilidades de (re)interpretación y (re)escritura que éste ha aprendido gracias a las facilidades que la tecnología le ofrece.

Gabriela Valenzuela Navarrete atribuye a que el proceso de lectura es una parte fundamental del proceso de escritura, enfatizando el rol del

lector como el responsable de la producción de sentido de un texto, lo que dejaba en claro [Roland Barthes] cuando distinguía entre dos tipos de lectores: los “consumidores”, que son aquellos que leen un libro en busca de un significado estable y unívoco, y los “lectores”, que son quienes realizan una lectura productiva e interpretativa y, al hacerlo se convierten, en término de Barthes, en “escritores” del texto. (47)

Por tanto, el escritor de *fanfic potteriana* tendrá que ser un hiperlector en Internet; y una vez que el hiperlector decida convertirse en un escritor, será un hiperescritor donde el hipertexto T y H se (re)elaborará, revelará y potenciará cualquier lectura o escritura.

Para entender el concepto de escritura a través del hipertexto electrónico en Internet. Se debe tomar en cuenta

[a] large numbers of very active readers who receive little notice from the publishing and academic establishment. [And then] The wide availability of low-cost information technologies —first mimeographs and photo-offset printing and later

desktop publishing and finally the World Wide Web— permitted the creation of self-published rewritings of popular entertainment. (Landow 7)⁸

Las posibilidades tecnológicas dieron lugar a la autopublicación de lectores en Internet, pero eso no lo es todo: como se demostró en los párrafos anteriores, el hiperlector es la piedra angular de la escritura en la World Wide Web para la producción de contenidos en múltiples lenguajes, es decir, hipermedia: audio, video, textos, imágenes, etcétera separándose de los simples “consumidores”.

El hiperlector, al igual que el prosumidor, produce sus propios contenidos porque ambos

no son sólo espectadores, lectores o simples degustadores, porque no se limitan a recibir estímulos como si fueran sujetos de un laboratorio conductista, sino que son buscadores activos de información y estímulos, exploradores inquietos de mundos que sólo pueden ser conocidos cuando se recorren. (Tabau 2375)

Los hiperlectores, de la misma forma que los prosumidores, son “proactivo[s]: se interesa[n] por todo lo que rodea a sus juegos favoritos, crea[n] club de fans, foros de discusión en internet, comparte[n] trucos, descubre[n] nuevos aspectos de ese mundo que tanto les interesa” (Tabau 2204). El hiperlector es algo así como un aprendiz de Dios, alguien que puede elegir entre distintos puntos de vista (1768). Lo que Tabau aspira a comunicar con la oración anterior es que el hiperlector podrá explorar una historia desde diferentes perspectivas con toda la libertad que le sea posible gracias a multiplicidad —multinarrativa—

⁸ [Un] gran número de lectores activos que reciben poca atención de las editoriales y de la academia. [Y después] La amplia disponibilidad de tecnología de bajo costo, los primeros mimeógrafos e impresiones instantáneas, más tarde la autoedición, y finalmente la World Wide Web, permitieron la creación de (re)escrituras bajo la autopublicación para el entretenimiento popular”. (Landow 7)

de los hipertextos T y H en Internet, una experiencia de lectura que exige un lector activo (Landow 6).

En los hipertextos transtextuales y electrónicos no habrá fronteras y el hiperlector será capaz de explorar todo un conjunto de ángulos; estas características las comparte con el jugador de videojuegos quien “puede experimentar una secuencia narrativa diferente a las de los demás... El usuario de videojuegos toma constantemente decisiones... Pero lo asombroso no es que tome decisiones... sino que el mundo ficticio responda a sus acciones.” (Tabau 2375). Para Tabau el hiperlector tendrá la capacidad de percibir varias perspectivas de un mismo relato porque es alguien capaz de determinar el rumbo de una narrativa, la experiencia multilineal de lectura de hipertextos T y H en Internet así lo concede.

Por ello el hiperlector es un descubridor, lo que significará que él tendrá que describir el sentido del texto por sí mismo (Iser 114). Gracias a la cantidad de contenido al que el hiperlector está expuesto, él tendrá varias posibilidades de lectura, rompiendo con la linealidad del positivismo y utilizando a la teoría cuántica como metáfora de este último (Nieto 172). Nuevamente sobresale la multilinealidad del ciberespacio, así como la multinarrativa de la *fanfic* en Internet.

La virtualidad en el proceso de lectura del hiperlector

El hiperlector y el jugador de videojuegos tienen una lectura de carácter virtual (Iser 113). De acuerdo a Iser toda lectura tiene un carácter virtual basándose en que el lector podrá “mirar conjuntamente hacia posiciones contrarias” (113). ¿Qué significan las miradas contrarias que señala Iser? Éstas implican que

siempre que leemos algo, encontramos que nuestra atención se mueve en dos direcciones al mismo tiempo. Una dirección es hacia afuera o centrífuga, en la que

tendemos a ir hacia afuera de nuestra lectura, partiendo de las palabras individuales hacia las cosas que significan o, en la práctica, hacia nuestra memoria partiendo de la asociación convencional entre ellas. La otra dirección es hacia adentro o centrípeta, en la cual tratamos de configurar, a partir de las palabras, una idea del modelo verbal más amplio que hagan. (Frye 73).

El carácter virtual de la lectura emana de la simultaneidad del proceso lector centrífugo y centrípeta en el hiperlector, contraponiéndose, sin anularse, para el provenir de significados en un texto.

Tales contraposiciones producen operaciones de nivelación y ya que éstas no están expresadas en el texto mismo, la constitución del sentido se convierte en un acto de lectura. Su lugar es la fantasía del lector, pues apenas ahí surge en sentido de la combinación ideada de posiciones. Como sentido virtual, es susceptible de la matización más diversa en una nueva lectura. (Iser 113).

La virtualidad del proceso no despunta específicamente en Internet como plataforma de lectura para el hiperlector, a consecuencia de ello, es la fantasía del lector en donde tiene lugar la intención del texto (118). En síntesis, es en la fantasía del lector donde se generarán significados, condicionados por el texto, en el acto de lectura (119). Este sumario adviene tanto en el hiperlector de hipertextos electrónicos como en el jugador de videojuegos o en cualquier otro tipo de lector:

El carácter virtual de un texto también se puede explicar de la siguiente forma:

la obra literaria posee dos polos que se podrían denominar el polo artístico y el polo estético; el polo artístico designa al texto creado por el autor y el polo estético designa la concretización efectuada por el lector. De una polaridad así resulta que la obra literaria no es exclusivamente idéntica ni con el texto ni con su concretización;

ya que la obra es más que el texto, debido a que aquélla gana vida sólo en la concretización y ésta, a su vez, no es totalmente libre de los planes que el lector introduce en ella, aun cuando tales planes sean activados bajo las condiciones del texto. (122)

La concretización de la obra es el momento donde el lector y el texto convergen, es decir, la ejecución del proceso de lectura, este proceso es de carácter virtual porque no puede ser reducido a la realidad (122). Como consecuencia de la concretización de la obra,

el lector... entra en el juego de la lectura al seguir las reglas propuestas por el texto y suspender la incredulidad. Vamos a este juego con nuestro bagaje, con el cúmulo de experiencias y lecturas, con nuestro repertorio; con nuestros juicios previos o prejuicios; con todo aquello que nos permite comprender lo leído y, al mismo tiempo, enriquecer nuestra visión. (Guerrero 63)

El juego de la lectura es una interacción entre el texto y el lector: una experiencia de lectura (Iser 123). Con respecto a lo antes planteado, se puede demostrar la multiplicidad de hipertextos H y T que el hiperlector puede leer en Internet. El juego de lectura en los hipertextos electrónicos y transtextuales se basa en que

el usuario tiene que detectar la estructura, las diversas lexias, y también debe de decidir cómo pasar de una a otra. Lo primero que hay que aprender cuando se lee un hipertexto es que un vínculo no es sólo una palabra o imagen más: es información pura. (Tabau 1910)

La información a la que está expuesto el hiperlector, en forma de imágenes, videos, palabras (hipermedia) es explorada —nunca en su totalidad— gracias a la capacidad de decisión del hiperlector; éstos son los puntos diferenciales del hiperlector sobre el lector

habitual o el consumidor: el contenido multimedia de la multinarrativa que desarrollarán los hipertextos electrónicos.

Con respecto al lector habitual, Espen J. Aerseth en su libro *Cybertex: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), escribe que esta clase de lectores son como espectadores de un partido de soccer, donde ellos podrán especular acerca de lo que puede pasar durante el partido, así como conjeturar y hasta extrapolar hasta los gritos, pero nunca serán jugadores (4). Mientras que el lector hipertextual H ya no es un *voyeur* de la narrativa, él ahora es influyente y puede intervenir (4) (re)leyendo, (re)escribiendo y navegado entre hipertextos electrónicos y transtextuales en los múltiples sitios de *fanfiction* en Internet que realizaron los hiperescritores de carácter participativo y placentero para continuar o expandir un relato apropiándose de éste.

Antes de ser un escritor de *fanfic potteriana*, el prosumidor (Scolari 232) o fan de *Harry Potter* deberá de tener la cualidad de ser un hiperlector tanto de la saga de *Harry Potter* como de *fanfiction*, puesto que la (re)escritura posmoderna “deviene únicamente por la compulsión de leer, incluso de leer y releer a los mismos autores hasta develar su poética” (Nieto 223). Y como lo establece Wolfgang Iser, los mundos fictivos sólo se construyen en el proceso de lectura (103); por lo cual es indispensable que el hiperescritor de *fanfic* sea un hiperlector.

La virtud de que los practicantes de *fanfic* pueden fusionar las competencias de lectura y de escritura en Internet no es de extrañarse.

When one considers the history of both ancient literature and recent popular culture, the figure of the reader-as-writer hardly appears at all strange, particularly since classical and neoclassical culture theory urged neophyte authors to learn their craft by reading the masters and then consciously trying to write like them. Anyone who's

taken an undergraduate survey course will know that Vergil self-consciously read and rewrote Homer, and that Dante read a rewrote Homer and Vergil, and Milton continued to practice. Such very active readers appear throughout the past to centuries. (Landow 6)⁹

La cita pasada de Landow coteja con el argumento que sostiene al proceso de lectura como una parte fundamental del proceso de escritura. De esta forma los lectores de las obras de J.K. Rowling y de *fanfiction* serán capaces de simular la escritura de Rowling, así como el emprendimiento para y con su propio estilo de escritura que continuará en la creación de UNA en Internet donde se hace “manifiesta la conciencia de la influencia del lector sobre el sentido de las obras” (Nieto 98). De acuerdo con Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico* (2003), la influencia es una relación intertextual que se basa en la imitación (14). La influencia del lector sobre la obra del autor sobreviene con la participación activa del hiperlector en Internet para transformarse en un hiperescritor.

La muerte del autor en la *fanfiction*

El término autor se empleará de acuerdo a Michael Foucault en *¿Qué es un autor?* (2015), definiéndolo como una figura a la que se le atribuye algo dicho o escrito (65). ¿Cómo es que la *fanfiction* surge para ejemplificar la muerte del autor por medio de la *escritura-no creativa*

⁹ “Cuando se tiene en cuenta que la figura del lector-escritor no es nada extraña desde la historia antigua hasta la cultura popular, sobre todo en las teorías de la cultura clásica y neoclásica que instaron a los autores neófitos a aprender su oficio mediante la lectura de los maestros, para que conscientemente trataran de escribir como ellos. Cualquier persona con un poco de nociones literarias, reconocerá que Virgilio conscientemente leyó y re-escribió a Homero, y después Dante leyó y re-escribió a Homero y a Virgilio, para que Milton continuara con la lectura y re-escritura. Los lectores activos como los pasados, han aparecido a lo largo de la historia.” (Landow 6)

en Internet? Henry Jenkins en su libro *Convergencia Cultural. La Cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008) explica que

Para estos jóvenes escritores, el paso siguiente fue el descubrimiento de la ficción *amateur* en Internet, que brindaba modelos alternativos de lo que significaba ser autor. Al principio puede que se limiten a leer relatos, pero la comunidad de aficionados ofrece muchos incentivos a los lectores para que atraviesen el último umbral para escribir y presentar sus propias historias. (187)

Como lo escribe Jenkins, la ficción *amateur* o *fanfiction* ofrenda modelos alternativos de lo que significa ser un autor. La *fanfic* no trata de responder a la pregunta qué significa *ser* autor (las itálicas son mías), más bien es una disyuntiva a lo que se ha conocido a lo largo del tiempo como autor; allende de lo planteado con anterioridad, la *fanfic* busca deconstruir y desenmascarar la autoría de cualquier texto. Bajo este mismo orden de ideas, la figura del autor en la *fanfiction* se desmitificará, ya que en este fenómeno todos somos escritores potenciales, no más autores, como la misma palabra referencia, que funjan como autoridades de textos, ni editoriales, ni intermediarios que obstaculicen el acceso a obras, ya que “el nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor” (Barthes 80). De acuerdo a Barthes en un breve ensayo titulado *La muerte del autor* (2009), el deceso del autor se origina cuando éste comienza a escribir:

Siempre ha sido así, sin duda: en cuanto un hecho pasa a ser relatado, con fines intransitivos y no con la finalidad de actuar directamente sobre lo real, es decir, en definitiva, sin más función que el propio ejercicio del símbolo, se produce esa ruptura, la voz pierde su origen, el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura. (Barthes 77)

La *escritura-no creativa* y la *fanfiction* aceptan el rol que tiene el escritor como mediador del lenguaje y que éste es un material comunicativo, el cual se mueve y se transforma a través de textos y ecosistemas digitales (Goldsmith 45). En la *fanfiction* el escritor sabe que entrará a su propia muerte, y tal muerte será una de muchas otras que éste tendrá a lo largo de un hipertexto T y H, aquí es donde se puede reflexionar sobre el ciberespacio como el cementerio más grande del mundo, en términos de autoridades sobre las historias.

Los escritores de *fanfic* fundamentarán sus creaciones en el libre uso del lenguaje, es éste “y no el autor, el que habla; escribir consiste en alcanzar, a través de una previa impersonalización —que no se debería de confundir en ningún momento con la objetividad castradora del novelista realista— ese punto en el cual sólo el lenguaje actúa” (Barthes 78). El escritor de *fanfiction* no es más que otro mediador del lenguaje que ofrece marcos nuevos de creación literaria. Es por eso que el autor en Internet ha muerto y esta muerte acaba con un poder autoritario y económico que la figura del autor había tenido desde hace mucho tiempo:

A medida que se expande el acceso a la distribución masiva por la red, se modifica necesariamente nuestra comprensión de lo que significa ser autor y de la clase de autoridad que debería atribuirse a los autores. Este cambio podría conducir a una conciencia acentuada de los derechos de propiedad intelectual, pues son cada vez más los que tienen un sentimiento de propiedad sobre las historias que crean.

(Jenkins 184)

La posición del autor como autoridad se desvanecerá en la *fanfiction*, pues éste goza de una importancia desproporcionada que la sociedad le ha brindado y, como consecuencia, ha ensalzado los derechos de los autores como un pilar de la creación, cuando la razón de tal importancia está basada en un recurso comercial para hacer del autor y su obra un producto

diferenciado (Rendueles 50). Estas son razones suficientes para que las corporaciones e industrias persigan a la *fanfiction* argumentando ilegalidades por medio del copyright y los derechos de autor, un aparato político que en el fondo devela la verdadera razón para tomar las riendas en contra de la escritura *fanfiction*: pérdidas monetarias para empresas privadas (Scolari 1904).

La *fanfic* es una manifestación reaccionaria a las figuras de autoridad, donde la ganancia máxima de este género es la naturaleza gratuita y sin fines de lucro:

[Fanfiction] which makes no money for anyone, is in a way the triumph of market forces, readers and viewers finding that the product on offer did not entirely meet their desires and manufacturing one that did. Sometimes they even manage thereby to influence the creators of the source material and get it tailored more to their mind.

(Pugh 224)¹⁰

La victoria de los escritores de *fanfic* sobre las fuerzas del mercado, líderes e intelectuales, confluye con lo que Roland Barthes explica como el fin de “los líderes literarios, [pues] se acabaron los grandes escritores investidos de esa especie de halo sagrado. El último de ellos pudiera ser Jean-Paul Sartre” (76). Roland Barthes constata que la figura del autor es ambigua y porosa, una cualidad que resaltarán los hiperescritores de *fanfiction* por medio de la *escritura-no creativa* que propone Kenneth Goldsmith.

Por tanto, por medio de la *escritura-no creativa*, la *fanfiction* podrá cuestionar “Los conceptos de autoría, crítica y recepción, profundamente asentados en el medio impreso, [que actualmente] están cambiando sus competencias y significados al hilo de fenómenos únicamente imputables al contexto digital” (Alonso Arévalo, José Cordón, Raquel Gómez s/

¹⁰ “[La *fanfiction*] no hace dinero para nadie, esto es en cierto modo un triunfo de los lectores y espectadores sobre las fuerzas del mercado y de los productos que no cumplen con sus gustos. Con ello, tanto lectores como espectadores, algunas veces han logrado influir en el material de origen y conseguir que se adapte más a ellos.” (Pugh 224)

pág.). El Internet no es el paradigma que hay que resolver para entender las prácticas de la escritura en un contexto digital, sino que es un modelo para experimentar todas y cada uno de las posibilidades que éste regala. Así como

Las posibilidades de intervención de todos los participantes en el ecosistema de la comunicación literaria y científica, a través de conversaciones con autores y lectores, editores y autores, redes sociales, páginas de opinión sobre obras de todo tipo, grupos de lectores etc., [que] han modificado los sistemas de legitimación tradicionales para configurar un proceso más horizontal y democrático. (Arévalo, Alonso; Cordón, José; Gómez, Raquel s/pág.).

¿Qué supone un proceso más horizontal y democrático? La *escritura-no creativa* de Goldsmith les da sustento a las posibilidades de intervención a los escritores de *fanfiction*, donde el diálogo entre estos se puede llevar a cabo en cualquier lugar sin importar distancias, nivel socioeconómico, educación y estatus social: la *escritura-no creativa* está abierta a quien la quiera hacer (Goldsmith 115).

César Rendueles en “Copiar, robar, mandar” (2008), argumenta que “la propiedad intelectual es una farsa que se fundamenta en un mito romántico (el autor), al que la sociedad burguesa ha dado estatuto jurídico” (51). Es por eso que el autor ha muerto a través de la *fanfic*, porque el discurso de la autoridad que “todo lo sabe y lo controla” se quiebra en la democracia creativa en Internet.

La escritura de *fanfiction* es un tema delicado para varios autores, empresas y sobre todo para las leyes de derechos de autor o copyright porque los textos que nacen a partir de esta modalidad subvierten el estereotipo del plagio, una característica intertextual posmoderna (Zavala 7). A su vez, como punto clave transgresor, la *escritura-no creativa* está en defensa del plagio como una estrategia creativa, una técnica que ya nos había enseñado

Borges para demostrar que toda la literatura es un plagio en mayor o menor medida (Nieto 221). Esta aventura convierte a la *escritura-no creativa*, bajo la modalidad de *fanfiction*, como una práctica contestataria, subversiva y atrevida que se basa en un riesgo artístico y legal cuando mucha de la literatura existente está bajo el yugo de corporaciones que tienen el control total de los derechos de la obra (Lipton 431-432), derechos que suspenden las libertades y garantías del lector sobre la literatura.

Nadie sabe a ciencia cierta si la ficción *amateur* cabe bajo la protección actual del uso justo. La ley vigente de propiedad intelectual [en EUA] simplemente no tiene categoría para aplicarse a la expresión creativa *amateur*. Allí donde se ha incluido un «interés público» en la definición legal de uso justo (como el deber de proteger los derechos de las bibliotecas a hacer circular los libros, de los periodistas a citar o de los académicos a citar a otros investigadores), se ha promovido para clases legítimas de usuarios y no como un derecho público generalizado a la participación cultural. (Jenkins 193)

La práctica contestataria que resulta ser la *fanfiction* es parte de “transgredir lo establecido, burlarlo, suscitar el asombro se ha vuelto una de las metas de que el arte reactive nuestra insatisfacción, o, como se dice en el fútbol, se “desmarque” de las retóricas encubridoras, se asocie a la construcción de futuros diferentes” (Canclini 142). ¿Cómo es que el arte se reactiva por medio de la *fanfiction* ya sea *shakesperiana*, *potteriana*, etc.? En otras palabras, ¿cómo es que la *escritura-no creativa* renueva la actividad creativa? La respuesta se iniciaría al gestar las incontables creaciones que los escritores o hiperescritores de *fanfiction* realizan sobre *Romeo y Julieta* o *Harry Potter* y de cualquier otra obra, dado que ellos generan “incontables relatos de *empoderamiento* juvenil, cada vez que los personajes se rebelan contra las injusticias que encuentran a diario” (Jenkins 187). De acuerdo a Jenkins,

este *empoderamiento* juvenil comienza con algunas historias de romance o relatos agrídulces sobre el ingreso a la mayoría de edad, situaciones que caracterizaban a la *fanfiction* en sus inicios (Pugh 20) donde la consumación sexual es parte del relato (Jenkins 187), temas no muy frecuentes en obras de la LIJ: “Cuando comentan estas historias, los fans adolescentes y adultos hablan abiertamente sobre sus experiencias vitales, aconsejándose mutuamente sobre cuestiones que trascienden el argumento o la caracterización” (187). Gracias a que la *fanfiction* se produce de lo personal a lo comunitario, más allá de compartir experiencias de vida, se encuentra el conocimiento que puede ser difundido y comentado por medio de la fantasía del relato y el soporte comunicativo que ofrece el ciberespacio.

La escritura de *fanfiction* democratiza y hace horizontal la relación entre escritores y lectores. En la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic* “Hablamos... de una democratización general del acceso a las artes y a los productos del ingenio, de un proceso que se brinca las barreras geográficas y sociales. Y digámoslo también con todas sus letras: las barreras *de clase*” (Wu Ming 1 25). En este proceso, transgredir es parte de los impulsos que se pueden experimentar en la *escritura-no creativa* (Goldsmith 22). La escritura en Internet tiene sus propias reglas fracturando las barreras *de clase* señaladas por Wu Ming 1 y estigmatizadas por la figura del autor, “ser que todo lo sabe y lo controla”, por eso hay que entender que la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic* está fuera de seguir al canon o figuras autoritarias; este punto no se debe interpretar bajo la lógica de que la *escritura-no creativa* busque violar la Ley, no. De hecho, una característica general de la *fanfiction* es el reconocimiento inmediato del autor original de la obra que se reescribe.

La ambigüedad demarcada en la autoría de una obra “A menudo, [hace que] los legisladores, las fuerzas del orden...[tropiecen] con estas piedras y se lastimen las rodillas” (Wu Ming 1 30). En la actualidad la *fanfiction* pone en práctica técnicas artísticas

posmodernas cuando “Noche y día millones de personas, solas o en grupo, rodean, violan, rechazan el copyright. Lo hacen apropiándose de las de las tecnologías digitales..., distribución (redes telemáticas) y reproducción de datos (quemadores, escáner)” (Wu Ming 1 27). Es importante recordar, otra vez, que la *fanfiction* no tiene por objetivo violar el copyright y los derechos de autor, empero, llegará hasta sus límites por medio de la *escritura-no creativa*, y no se debe olvidar el acto subversivo que es.

Como Barthes lo menciona en una entrevista en *Qué es la literatura* de Francisco J. Hombrevilla, “Los derechos de autor no protegen la idea, sino la forma que, en realidad, es la marca intelectual, la marca individual del autor sobre la obra” (11). La aportación de un autor al mundo de los relatos es la marca o la forma en que se presenta, no la historia en sí.

De nuevo los principios de la *escritura-no creativa* salen a la luz, donde se argumenta que las palabras existen para ser movidas y manipuladas (Goldsmith 26). Por eso, también el autor muere en la *escritura-no creativa*, porque no hay ninguna figura de autoridad que marque el rumbo del lenguaje (136), sólo filtros y mediadores del mismo. Basta con entrar a Internet y comenzar a jugar con el lenguaje —hipermedia— a modo de hipertextos electrónicos y transtextuales sin imposiciones autoritarias como el copyright que persigue una supuesta idea creativa única o de una política de derechos de autor que ignora totalmente los derechos del lector. Ya Umberto Eco había escrito sobre la flexibilidad del hipertexto H como juego para desencadenarse de todo modo de represión artística:

Alguien ha dicho que al jugar con mecanismos hipertextuales eludimos dos formas de represión: la obediencia a peripecias decididas por otro y la condena a la división social entre los que escriben y los que leen. Esto me parece una majadería, pero desde luego, jugar creativamente con los hipertextos, modificando las historias y contribuyendo a la creación de otras (16)

En el juego del lenguaje posmoderno “hay que resaltar la nueva concepción del lenguaje como no representacional sino *creacional*, en la literatura como en la ciencia, la religión o la filosofía” (Nieto 196). De este modo, los escritores de *fanfiction* nunca serán autores omniscientes, ni lectores que sepan todo sobre un relato (Pugh 222). Los escritores de *fanfic* juegan con el lenguaje porque su lectura también es recreo, ocio y divertimento.

En la *fanfic* encontraremos escritores, no autores

La *fanfiction* rompe con la figura moderna del autor traspasando las fronteras que este último impuso en el libro impreso, reglas que se extienden hasta la invención de la imprenta.

“Como es sabido las primeras organizaciones legales de la industria de la imprenta aparecieron en Venecia a finales del siglo XV en forma de monopolios otorgados por la autoridad a ciertos impresores a cambio de lealtad política” (Rendueles 55). Lo mismo se puede decir del copyright que se inventó aproximadamente hace tres siglos, que operaba “como el arma de un empresario contra otro, no de un empresario contra el público, [práctica con la que los escritores de *fanfic* están familiarizados]” (Wu Ming 1 43). Hace tres siglos el público no tenía la posibilidad de hacer una copia “exacta” de alguna obra, dígame con ánimo o sin ánimo de lucro, pues los editores dueños de imprentas eran amos de todo lo referente al libro (42), pues el acceso a la lectura, más allá del entrenamiento necesario para el acto, tenía como principal puerta de entrada el intercambio económico, es decir, quien podía comprar el libro tenía acceso a él.

El autor es un personaje moderno, producido indudablemente por nuestra sociedad, en la medida que ésta, al salir de la Edad Media y gracias al empirismo inglés, el racionalismo francés y la fe personal de la Reforma, descubre el prestigio del individuo o dicho de manera más noble, de la “persona humana”. Es lógico, por lo tanto, que en materia de la literatura sea el positivismo, resumen y resultado de la ideología capitalista, el que haya concedido la máxima importancia a la “persona” del autor. (Barthes 76).

Los escritores posmodernos se apartarán de los autores modernos porque los primeros concebirán “al texto como un fenómeno enredado en una espesa red de complejas relaciones con una serie de fenómenos, y ante todo con una serie de otros textos” (Nieto 99). En el posmodernismo, y en cualquier otra época, los escritores “no crean sus textos de la nada, sino que los «compilan» de otros textos pre-existentes; una obra literaria no es un objeto aislado, sino una colección de referencias textuales y culturales” (Valenzuela 46). En el posmodernismo los escritores no tendrán el poder ni una relevancia sobresaliente, a consecuencia de que la posmodernidad “se entiende como la decadencia de... los grandes relatos legitimadores” (Nieto 172). Con respecto a lo que plantea el posmodernismo, la *escritura-no creativa* converge con éste interpretando a la escritura como “la destrucción de toda voz, de todo origen. La escritura es ese lugar neutro, compuesto oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe” (Barthes 75). Los hiperescritores de *fanfiction* no serán autores que tengan la última palabra en cuanto a las historias que expanden o continúan, o de personajes que migran de un medio a otro, sino que serán mediadores del lenguaje.

Gracias a que el lenguaje es incontrolable, el relato es ingobernable: una vez que una historia ha marcado a los lectores o hiperlectores, tal historia siempre estará en una constante extensión y continuación, y los personajes migrarán del hipotexto a diversos hipertextos transtextuales y electrónicos.

Como el hiperescritor de *fanfiction* no pretende ser el centro de la obra, ni que de él salga la última verdad conforme a un relato, dicha cualidad se denotará en la *escritura-no creativa* al aceptar que la autoría de un texto es cuestionable y a veces hasta incierta, y que el libro no es el límite del relato, sino un trampolín para la reflexión (Goldsmith 113). La *fanfiction* no tiene el fin de robar obras o la sustracción del código narrativo —lenguaje— como lo han hecho diversos autores, caso en el que estos últimos podrán tener todos los derechos de autor sobre las obras que hayan escrito, pero nunca serán dueños del lenguaje. La *fanfiction* no considera “a la literatura propiedad exclusiva de los letrados, ni aun de los hombres de letras” (Hombrevilla 32).

Poco a poco se comienza a comprobar que “el relato jamás ha estado a cargo de una persona, sino de un mediador, chamán o recitador, del que se puede, en rigor, admirar el «performance» (es decir, el dominio del código narrativo), pero nunca el «genio»” (Barthes 77). Tanto los hiperescritores como los escritores de *fanfiction* están conscientes de su inminente muerte. Por eso en la *fanfiction* no hay autores, sino sólo escritores e hiperescritores y tampoco hay versiones que sean mejores o peores, sino sólo UNA para disfrutar y compartir, (re)leyendo situaciones y (re)pensando puntos de vista (Pugh 224). Cuando se escribe *fanfiction* en Internet se sabe que el relato de un hiperescritor es sólo uno más en toda la basta galaxia que componen los universos narrativos alternos, en otras palabras, es parte del intertexto (2) estudiado por Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico* (2003).

La *escritura-no creativa*, bajo la modalidad de *fanfic* y con base en que el relato como tal no está a cargo de una persona sino de un mediador encomendado a narrarlo, se puede estudiar desde una perspectiva literaria postidentitaria, donde “cualquier noción de autenticidad unificada y coherente ha quedado atrás” (Goldsmith 98). Néstor García Canclini en *La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte* (2014), opina que “Ya no es posible idealizar al artista como genio” (11). De acuerdo a Canclini es necesario estudiar el arte, así como a la literatura, no desde un autor, sino desde los procesos sociales e históricos que demarcan las expresiones artísticas, entendiendo que toda creación conlleva varias zonas de interpretación y construcción (12), donde “la intertextualidad existe según el cristal con que se mira” (Zavala 2).

En la *fanfiction* ningún escritor o hiperescritor se atrevería a decir que él o ella tiene la última palabra conforme a un relato, sino que éste o ésta es sólo una pieza más del rompecabezas, es decir, del entramado de rizomas (Deleuze, Guattari 11) que enriquecen el lenguaje y que son una oportunidad de (re)interpretar y (re)escribir lo existente.

Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura. (Barthes 83)

¿Cómo se puede comprobar el “tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura”? El rizoma de Deleuze y Guattari interpreta a la cultura como una raíz (11), la cual se extenderá por medio de otras pequeñas raíces que darán lugar a tejidos; las cuales se pueden concebir como hipertextos H y T que surgen por medio de herencia paratextual,

metatextual e intertextual, en otras palabras, el intertexto -conjunto de textos- a los que un texto está relacionado (Zavala 2).

Los propios Deleuze y Guattari estaban en contra de la fabricación de un autor como Dios (9). Los libros o cualquier texto no conllevan objetos ni sujetos absolutos, sino que están contruidos a partir de varios elementos. “Un texto se propone entonces como un «cruce» de infinidad de líneas intertextuales, como una polifonía. Saber «oír» esas otras voces, saber interrelacionarlas, de manera significativa, con la «voz», o voces dominantes del texto en cuestión, es saber *leer*” (Pimentel 179). Con respecto a lo antes planteado, la intertextualidad en la literatura posmoderna queda demostrada “como procedimiento, y ... este procedimiento a la vez es interesante desde el punto de vista teórico y está vivo desde el punto de vista práctico” (Nieto 113). En la *fanfiction*, el escritor de *escritura-no creativa* tomará la innumerable cantidad de textos existentes para conformar “nuevos” textos a partir de lo hecho por otros autores (Goldsmith 16) en Internet. Lo anterior se explica porque “el concepto mismo de intertextualidad presupone una teoría de la comunicación en la que el receptor, lector, espectador, observador, visitante, usuario, consumidor es el verdadero creador de significación en todo un proceso comunicativo”, de esta manera el lector/receptor no es un agente pasivo en el proceso de lectura (Zavala 2).

Con base en la participación del lector/receptor, la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic* resignificará los derechos del autor, pero sobre todo del lector e hiperlector como partícipes del proceso creacional de cualquier obra, por lo tanto, el lector e hiperlector son “el lugar en el que la obra creada por el autor hace efecto; todo derecho que el autor pudiera tener todavía sobre su obra termina en el momento en que ésta pasa a manos del lector” (Valenzuela 47). En este contexto, donde el lector e hiperlector son los principales

constructores de un texto cuando éste pasó a sus manos es cuando se hace necesario rectificar un proceso de escritura “que realmente tenga en cuenta cómo opera la creación —es decir, por ósmosis, mezcla, contagio, plagio” (Wu Ming 1 30). Donde el lenguaje en la escritura es una infinita posibilidad imprevista, maleable, dinámica y sin anclajes a regímenes para alcanzar significados (Nieto 194). El concepto de Wu Ming 1 que toma en cuenta el cómo se realiza la creación, ya sea literaria o de cualquier índole, empata con lo que Deleuze y Guattari explican mediante la lógica del libro raíz, donde el rizoma es calco y reproducción de otros rizomas (11), es decir, un proceso que se (re)construye, (re)lee, desaparece, se extiende y comienza de nuevo con multiplicidades lineales (25). De ahí que la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de la *fanfic potteriana* reproduzca representaciones rizomáticas —hipertextos T y H— de la saga de *Harry Potter* por medio de *universos narrativo alternos*, recuérdese la hipernarrativa con contenido visual y auditivo, escrito en Internet.

Retomando la muerte del autor, ésta dará paso y aceptará la condición metatextual, paratextual, intertextualidad e hipertextual T y H en cualquier obra, ya que “no hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra, y, en este sentido, todas las obras literarias son hipertextuales” (Genette 19). Esto ocurre en la *fanfiction* y puede que se deba al desinterés económico (Pugh 230) y hasta artístico que significa el fenómeno, ya que lo que está en el libro, o escrito sobre otras plataformas, está más allá de un cuerpo, una voz, una identidad o una autoridad y compete al orden intertextual e hipertextual T y H: la intertextualidad posmoderna en la *fanfiction potteriana* es de origen metonímico,

lo que quiere decir que los textos recientes y los viejos no se vinculan en consideración a cierta semejanza entre ellos (en el tema, motivo, verso), sino en consideración a alguna coincidencia lógica o de sentido. Así entonces, el viejo texto

no tiene la tarea de describir el nuevo, de ser una metáfora para él, sino sólo complementarlo e ilustrarlo, al ser puesto junto a él. (Pavlicic 106)

La intertextualidad posmoderna en la *fanfic potteriana* se arraigará en el sentido y en la complementación de ésta sobre el texto viejo —hipotexto— para expandir o continuar una obra y con la cualidad de que tal intertextualidad está abierta y nunca acabada, así como la plusvalía literaria moderna de establecer tal vínculo intertextual (Pavlicic 111) de una manera literal o manifiesta con la obra que expande o continúa; en este caso: la saga de *Harry Potter*; recuérdese la relación intertextual radical que nombra Jenkins con base en las narrativas transmediales a las que pertenece la *fanfiction potteriana*.

Con respecto a lo antes mencionado, la *fanfic potteriana* hallará en la intertextualidad posmoderna “una situación en la cual el nuevo texto aparece entre los viejos y entra en un diálogo con ellos sin violar la integridad del mismo” (Pavlicic 106). Los nuevos hipertextos electrónicos y transtextuales de *fanfic potterianas*, por medio de universos narrativos alternos, entablarán un diálogo con la saga de J.K. Rowling a razón de que la autora muera.

La muerte del autor y Jorge Luis Borges

Se ejemplificará la muerte del autor en el cuento de Jorge Luis Borges “Pierre Menard, autor del Quijote”, se demostrará cómo es que el relato va más allá del propio autor que plasma su nombre en una obra; esto es bien sabido por Pierre Menard quien supuestamente, al igual que Miguel Cervantes de Saavedra, escribe la obra de *Don Quijote*; en específico los capítulos nueve, treinta y ocho, y un fragmento del capítulo veintidós. Pero eso no lo es todo, el mismo

Borges actuaba como Pierre Menard cuando escribió el relato, quien proponía una (re)escritura y una (re)lectura de *Don Quijote* (Nieto 220).

Jorge Luis Borges, de la misma manera que el personaje principal en “Pierre Menard, autor del Quijote”, expande o continúa el relato de *Don Quijote*, por supuesto que no como un escritor de *fanfic*; más bien, en el sentido de un escritor que atribuye “a otros la invención de sus cuentos, Borges presenta ... una metáfora de las relaciones más complejas y ambiguas, de la escritura y de la lectura, relaciones que son —volveré sobre ello si es necesario— el alma misma de la actividad hipertextual.” (Genette 327). ¿A qué se refiere Genette con el “alma de la actividad hipertextual”? Al juego hipertextual T e intertextual que Borges plasmó sobre el cuento de “Pierre Menard, autor del Quijote”.

En “Pierre Menard, autor del Quijote” “la escritura va dejando huellas de harta complejidad sobre las redes que teje en cuanto a regencias y juegos de referencias.” (Nieto 223). Lo anterior refiere a que la interpretación posmoderna de “Pierre Menard, autor del Quijote” requiere de la intención intertextual del lector en cuanto al texto (Zavala 131). Es decir, invita al lector a “encontrar” o a “perdersé” en la obra. Lo planteado en las pasadas líneas sugiere que “«Pierre Menard, autor del Quijote» es, sin duda, un hipertexto de *El Quijote* de Cervantes” (Valenzuela 51). Por lo tanto, se puede decir que “Pierre Menard, autor del Quijote” y muchos otros relatos de Borges son un juego donde las relaciones intertextuales saltan a la vista, donde el lector es una especie de detective literario (Nieto 74).

Goldsmith toma como ejemplo el cuento de Borges para explicar el zumo de la *escritura-no creativa* donde se presentan palabras de alguien más —cualquier autor— y se presentan como propias (123). Así es como Menard, o más bien el mismo Borges, escribe fragmentos que no “copia” textualmente del relato de Cervantes, sino que hace una

(re)escritura de éste donde las relaciones de hipertextualidad T e intertextualidad saltan por sí solas. En este punto es donde se puede encontrar una intertextualidad posmoderna en el cuento de Borges desde el punto de vista metaficcional (Zavala 131). Lo que se explica en la ambigüedad autoral no sólo entre Pierre Menard y Miguel Cervantes de Saavedra, sino también entre el mismo Borges y los ya mencionados.

De acuerdo a Lauro Zavala en *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura* (2007), la intertextualidad posmoderna metaficcional “es una hiperbolización de la naturaleza escribible de los textos modernos de carácter semánticamente indeterminado (la llamada *obra abierta*)” (131). En este sentido “Pierre Menard, autor del Quijote” es un cuento paradójico para el lector, ya que la intertextualidad architextual de carácter apócrifo y la ironía ocurren simultáneamente (131) durante el proceso de lectura, lo que dará como resultado un juego intertextual de una *obra abierta*.

Zavala escribe que la lectura metaficcional es una actividad riesgosa para el lector:

El lector de metaficción corre el peligro de perder la seguridad en sus convicciones acerca del mundo y acerca de la literatura. También corre el riesgo de modificar sus estrategias de lectura y de interpretación del mundo. Pero el mayor riesgo al leer estos textos es tal vez su poder para hacer dudar acerca de las fronteras entre lo que llamamos realidad y las convenciones que utilizamos para representarla. (132)

Con base en la actividad riesgosa de la lectura metaficcional y del juego que de ésta deviene, la *escritura-no creativa* calificaría a la obra de Menard como un texto “nuevo” y no como un plagio después de haber rebasado las fronteras de lo que es real e irreal, así como las convicciones de lo que no es literatura y sí es literatura.

“En *Pierre Menard, autor del Quijote*, Borges demostró que el *Don Quijote* de Cervantes escrito en 1600 y el que escribió el francés Menard en el siglo XIX son muy

distintos, a pesar de contener las mismas palabras en el mismo orden” (Tabau 369). La identidad del autor en “Pierre Menard, autor del Quijote” es tan ambigua que es muy difícil negar la veracidad y la propia autoría de Menard sobre *Don Quijote de la Mancha*, sabiendo de antemano que Cervantes es el autor de tal obra. Es oportuno preguntar, ¿quién es el “verdadero” autor del texto *Don Quijote* con base en lo explicado anteriormente, Cervantes, Menard o Borges? La *escritura-no creativa* diría que los tres lo son y que a su vez los tres no lo son, puesto que la ambigüedad en la autoría de cualquier texto es parte del juego hipertextual T e intertextual en este tipo de movimientos artísticos posmodernos, un juego que Borges ya había practicado previamente.

Umberto Eco explica el juego hipertextual en Borges:

Se habla mucho, para la última forma del experimentalismo contemporáneo, el posmodernismo, de juego intertextual. Ahora bien, Borges superó la intertextualidad para anticipar la era de la hipertextualidad, en la que no sólo un libro habla de otro, sino que desde el interior de un libro se puede penetrar en otro. (126)

Retomando a Gérard Genette en *Palimpsestos. Literatura en segundo grado*, el filósofo francés también resalta la categoría intertextual, hipertextual T y la ambigüedad autorial en la obra de Jorge Luis Borges, donde ciertamente la muerte del autor también es parte del juego.

poco a poco en el muy conocido juego de las referencias apócrifas y de las «atribuciones erróneas», describiendo él mismo esta colección como «el irresponsable juego de un tímido que no se animó a escribir cuentos y que se distrajo a falsear y tergiversar ajenas historias». El mismo procedimiento aparece en algunos de los cuentos recogidos bajo el título de *El jardín de los senderos que se bifurcan*.

(325)

La escritura de Borges, “quien vio en el lenguaje y sus construcciones un juego” (Nieto 193), se caracterizará por los múltiples juegos intertextuales e hipertextuales electrónicos inscritos en sus cuentos, del mismo modo que las obras posmodernas “nos llevan a un estatuto lúdico, donde el juego rompe con la solemnidad, y al mismo tiempo destruye la verdad central, porque ésta importa poco.” (Nieto 187). Por mencionar un ejemplo, los juegos posmodernos en Borges son influencias y relaciones con textos existentes o inexistentes, en sí hipertextos T en forma de libros y no específicamente en la red, de esta manera Jorge Luis Borges fue el primer escritor posmoderno (Plavici 106). Quien superó

la intertextualidad para anticipar la era de la hipertextualidad, en la que no sólo un libro habla del otro, sino que desde el interior de un libro se puede penetrar en otro.

Borges, no tanto al dibujar la forma de su biblioteca como al prescribir en cada página cómo había de recorrerse, trazó con adelanto la World Wide Web. (Eco 126)

Es así como Borges juega con la identidad de un autor y con la hipertextualidad T e intertextualidad de las obras literarias dentro y fuera de ellas en cuentos como “El jardín de los senderos que se bifurcan”, “La Biblioteca de Babel” y “Pierre Menard, autor del Quijote”.

“«Pierre Menard, autor del Quijote» es el ejemplo paradigmático de esta «nueva» forma de hacer literatura. Tiene el tono de una alegre farsa, de una sátira sociocultural, pero no es una sátira directa, sino una re-escritura de la sátira” (Nieto 220). En este sentido satírico, la *escritura-no creativa* propuesta por Goldsmith, también lo es, cuando reconstruye un lenguaje perpetuado por las figuras de autoridad económicas como: tiendas, marcas, supermercados, etcétera; y políticas como: señales de tránsito, actas, demandas, etc. (124). Que en consecuencia provocará un movimiento contestatario, rizomas e hipertextos T y H que se expanden en “líneas de fuga, abandona[ndo] los estratos, las segmentaridades, la sedentaridad, el aparato de Estado” (Deleuze, Guattari 28). Esta idea sobre el rizoma como un

“ente rebelde” tiene su fundamento en que Deleuze y Guattari compararon al Estado con el modelo de publicación del libro y del pensamiento a lo largo de la historia.

Así es como las figuras de autoridad como el Estado, empresas privadas y los mismos autores han ejercido poder sobre el lenguaje para que éste esté bajo su resguardo y mando. Ése poder será desobedecido por *la escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic*. Sin embargo, a pesar de los intentos exitosos, en la actualidad el lenguaje todavía se encuentra sometido por varias instituciones.

Aún impera el autor en los manuales de historia literaria, las bibliografías de escritores, las entrevistas en revistas, y hasta en la conciencia misma de los literatos, que tienen buen cuidado de reunir su persona con su obra gracias a su diario íntimo; la imagen de la literatura es que posible encontrar en la cultura común tiene su centro, tiránicamente, en el autor, su persona, su historia, sus gustos, sus pasiones (Barthes 76)

Por lo que todavía hay figuras de autoridad como el Estado, empresas privadas y los mismos autores que se muestran reacios a perder el poder que se les ha otorgado sobre cualquier obra publicada, este dominio es social y económicamente aceptado por medio de los derechos de autor o copyright que empobrecen y limitan los derechos de los lectores.

Wu Ming 1 señala que el copyright que impera en la actualidad no parte del reconocimiento genérico del saber, “donde nadie tiene ideas que no hayan sido directa o indirectamente influenciadas por las relaciones sociales que mantiene en las comunidades de las que forma parte (43). Wu Ming 1 advierte sobre la gravedad que representa la ausencia de una política del reconocimiento genérico del saber, pues las prácticas persecutorias del copyright sobre los lectores, hiperlectores y creadores de *fanfiction* rigen el marco editorial de la actualidad.

Wu Ming 1 alecciona que, si hubiera existido la propiedad intelectual, o copyright, durante toda la historia de las artes

la humanidad no habría conocido *La epopeya de Gilgamesh*, el *Mahabharata* y el *Ramayana*, la *Iliada* o la *Odisea*, el *Popol Vuh*, la Biblia o el Corán, las leyendas del Santo Grial o del ciclo artúrico, el *Orlando enamorado* y el *Orlando furioso*, *Gargantúa y Pantegruel*, todos frutos felices de un amplio proceso de mezcla y combinación, reescritura y transformación, es decir, de lo que se denomina plagio.

(26)

Las obras que enumera Wu Ming 1 son textos muy antiguos y que son parte elemental del canon literario contemporáneo, obras con relaciones de paratextualidad, metatextualidad, intertextualidad e hipertextualidad T arraigadas en sus narrativas, en las que el lector es el creador de significación en cada una de ellas.

“Como procedimiento literario, la intertextualidad ha existido durante siglos, pero sólo nuestro tiempo —posmodernista— ha desarrollado la capacidad de percibir la importancia de ese fenómeno, de describirlo y definirlo” (Nieto 88). Sheenagh Pugh alega que al igual que las grandes obras del canon literario, las obras de Shakespeare y “his contemporaries and sucesors happily plundered classical, English, and European history for plots and characters” (Pugh 14).¹¹ El ejemplo de Pugh no va encaminado a enjuiciar a Shakespeare por plagio ni mucho menos, el ejemplo es para testificar que

Writers have historically repurposed existing material to create new stories. Most of Shakespeare’s plays, for example, are based on preexisting materials. Creators of

¹¹ “sus contemporáneos y sucesores, saquearon felizmente la literatura clásica inglesa y europea por medio de tramas y personajes.” (Pugh 14)

new works have never written in a vacuum. They have always had generations of past human creation on which to base their efforts. (Lipton 432)¹²

Con respecto a lo planteado por Pugh y Lipton, se manifiesta que a lo largo de la historia los escritores parten de una tradición literaria, así como de personajes y situaciones que han impregnado a la narrativa desde tiempos inmemorables, donde las relaciones hipertextuales T e intertextuales no pueden ser ignoradas, más bien, son asimiladas, exploradas y (re)descubiertas. El ejemplo sobre Jorge Luis Borges y “Pierre Menard, autor de Quijote” también lo constata gracias a las condiciones hipertextuales T e intertextuales que hereda de la obra de Cervantes, la ironía, el cuento latinoamericano, el juego, entre otros muchos elementos.

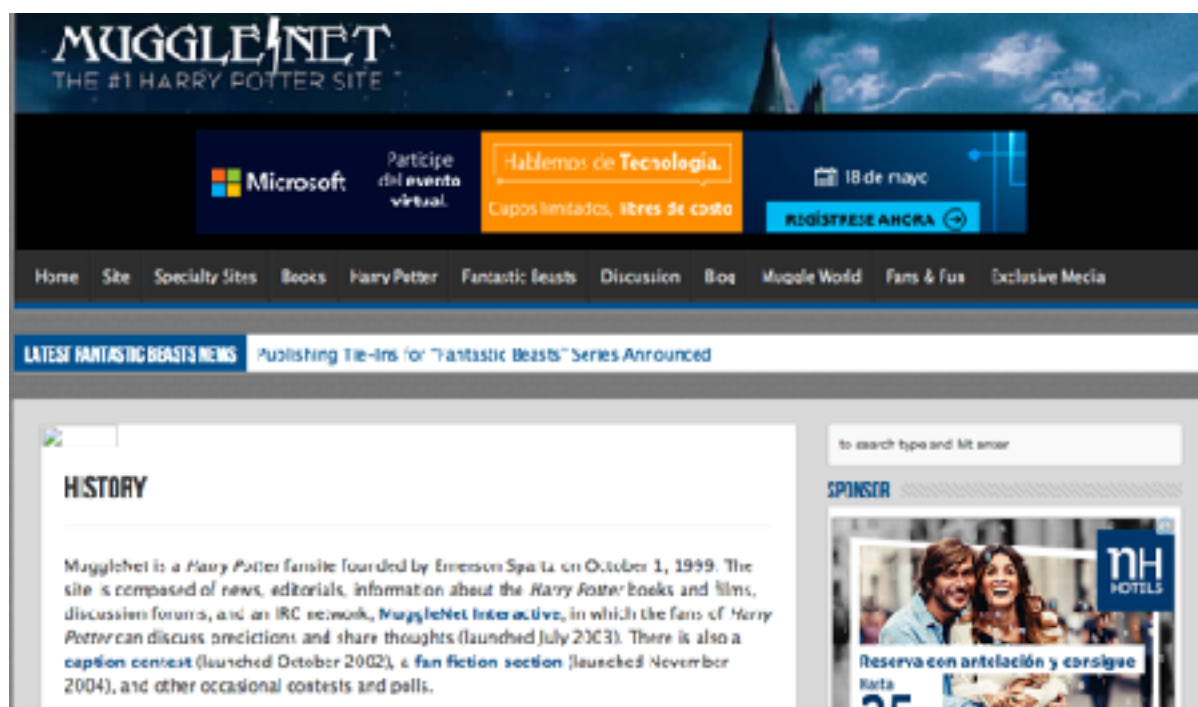
Escritores e hiperescritores de *fanfiction* en *Harry Potter*

Como su definición lo refiere, la *fanfiction* parte de lo personal a lo comunitario sin olvidar su gratuidad, teniendo como principal participante a los lectores; en este caso a los hiperlectores que tienen la posibilidad de ser hiperescritores de universos narrativos alternos en Internet, esto ocurre porque el escritor amateur se apropia de una historia para seguir el hilo conductor que el autor/director/productor haya creado.

El mérito de ser escritor de *fanfic* es que “all fanfic writers are, almost by definition, readers, both in their own genre and outside it. This certainly makes them better writers than they might otherwise be; it also, I think, makes them more in tune their readership and what

¹² “Históricamente los escritores han reutilizado el material existente para crear nuevas historias. La mayor parte de las obras de Shakespeare, por ejemplo, se basan en materiales preexistentes. Los creadores de nuevas obras nunca han escrito en el vacío. Siempre han tenido generaciones de creación humana en la cual basar sus esfuerzos.” (Lipton 432)

that readerships wants” (Pugh 238).¹³ Como se estableció en los capítulos iniciales de esta tesis, el lector de *fanfic* en Internet será titulado hiperlector, mientras que al lector “habitual” se le llamará lector; de acuerdo a lo antes mencionado, se corrobora la importancia del acto de lectura en la *fanfic* para iniciar la *escritura-no creativa*.



(Figura 4). Imagen tomada de Web. 11 de mayo de 2016. (rep) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas las reproducciones serán hechas por el mismo autor.

Uno de los primeros medios por el cual migró el hipotexto de *Harry Potter* para expandir o continuar el relato fue el ciberespacio en 1999, cuando un niño llamado “Emerson Spartz, abre un sitio de internet con el nombre de mugglenet.com, un espacio para todos los fans de *Harry Potter* (Corona 67).

¹³ “Todos los escritores de *fanfic* son, casi por definición, lectores, ambos fuera y dentro del género. Sin duda esto los hace mejores escritores de lo que podrían ser; también, creo que esta cualidad los mantiene en sintonía con los lectores y lo que ellos quieren” (Pugh 238)

El año y mes de la inauguración de *mugglenet.com* —octubre— (figura 4) concuerda con una gira promocional de J.K. Rowling y la obra *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* por Estados Unidos (Corona 67), lo que revela el poder de convocatoria de *Harry Potter* entre los lectores, o como diría Scolari, los prosumidores de cada una de las narrativas transmediales que son fieles a sus gustos sin importar la edad (232). También este hecho manifiesta el fenómeno global literario, comunicativo y asociativo que representa la saga *Harry Potter* en una plataforma digital como lo es Internet, donde ahora los lectores

convirtieron a *Harry Potter* en lectura de carácter comunitario y participativo: por primera vez son los niños [adultos y cualquier hiperlector con acceso a Internet,] quienes públicamente toman las riendas de la lectura, la convierten en una afición compartida, la transforman y muestran en diversas formas su comprensión del texto.

(Corona 67)

El proceso de lectura para los escritores o hiperescritores de *fanfic* es verdaderamente interesante. Partiendo de que

leer es manejar una técnica, que tiene sus diferencias con la empleada por el habla...

Leer es difícil. Muy difícil. Y hay un punto en el que implica estar solo frente a un montón de signos tejidos en un discurso poco habitual, en el que hay que pegar el salto desde el andamiaje docente o familiar, y que hay que hacerlo solo (Campos 53)

El salto individual que el lector tiene que hacer, de acuerdo a lo señalado por Campos, se puede ejemplificar con el salto que dieron los lectores de *Harry Potter* fuera del soporte del libro hacia el ciberespacio para convertirse en hiperlectores, así como el salto de éstos fuera del dominio familiar o escolar, lo que devendrá en su participación como escritores —hiperescritores en el caso de Internet— y en el empoderamiento del lector e hiperlector que se abordará en el último capítulo de esta tesis.

Después de la lectura de la saga de J.K. Rowling, continuaría la escritura de *fanfic* para los hiperlectores que quisieran expandir o continuar la historia de *Harry Potter* por medio de la ficción amateur en Internet. ¿Qué importancia tiene tal acontecimiento? ¿Cómo es que este carácter compartido y participativo sucede? Las respuestas más cercanas son de Henry Jenkins en *Convergencia Cultural. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2006), quien estudia la cultura de la participación como una posibilidad de urdir comunidades con intereses generales; a su vez, estas comunidades con intereses afines se replantean lo que consumen por cualquier medio, es decir, lo adaptan o lo producen en virtud de sus necesidades, potencializando los diversos canales por donde una narrativa se puede contar (184), sobre todo sitios en la red que son como grandes bibliotecas —recordemos “La biblioteca de Babel” de Borges— de *fanfic*.

La comunidad de sitios dedicados a albergar hipertextos T y H de *fanfic* ha llegado extraordinariamente lejos a la hora de ofrecer instrucciones formales a los nuevos escritores, haciendo alusión a las técnicas de escritura, procesos para publicar en un sitio, convocatorias, entre otros elementos. Los escritores amateurs tienen conciencia de que tienen lectores a los cuales tienen que complacer, así como de la retroalimentación que éstos les darán (Pugh 229). Gracias a que la *fanfiction* es un género practicado de manera comunitaria de acuerdo al *fandom*, los escritores e hiperescritores de ficción amateur son conscientes de las expectativas que tienen que cumplir.

En las miles de páginas de internet dedicadas a *Harry Potter*, se pueden leer desde opiniones sobre los acontecimientos —tanto ficticias como reales— concernientes a los libros, análisis literarios de personajes, comparaciones y críticas sobre las adaptaciones cinematográficas, hasta capítulos alternativos escritos por niños sobre aquello que les gustaría agregar a la historia. (Corona 68)

De esta forma se puede constatar que los sitios de *fanfic* en Internet no sólo son acervos de textos amateur, también son foros de discusión, espacios para la crítica —no académica— que los hiperlectores y los hiperescritores pretenden compartir.

Uno de los mayores archivos de *fanfiction potteriana* es *www.fictionalley.org* y fue creado en 1998 (Jenkins 184). Estos relatos son obras de hiperescritores de todas las edades, donde más de doscientas personas realizan tareas no remuneradas, como edición, revisión ortográfica, así como la compatibilidad y secuencia con el resto de las historias (Jenkins 184). Es decir, la continuidad o extensión del relato, así como la serialidad del mismo en relación a los demás hipertextos T y H de *fanfic* y al hipotexto de J.K. Rowling, lo que ya se estudiará como un crecimiento, despliegue y reproducción del rizoma.

Otro sitio dedicado a la modalidad de *fanfiction potteriana* es *www.sugarquill.net* que fue estudiado por Henry Jenkins, el cual dejó de publicar historias sobre el mago inglés desde 2009 por problemas de almacenamiento ligados a la cantidad de *fanfics* que albergaba; sin embargo, el archivo aún está en línea y lo que trasciende para su mención es la forma en que se editaban las *fanfics* dedicadas a expandir o continuar el relato de *Harry Potter*.

El sitio *www.sugarquill.net* ofrecía diferentes modelos y formas de involucrarse en el texto de Rowling (Jenkins 186):

1. Puntos de vista alternativos: formular sucesos del libro a través de los ojos de un personaje distinto de Harry, es decir, personajes secundarios.
2. Me pregunto si: explorar las «posibilidades» insinuadas pero no fomentadas en la saga.
3. Momentos que faltan: escenas —*missing scenes*— que cubren huecos entre los sucesos de la trama.

4. Verano tras el quinto año: superar y trascender el estado actual de la novela, hablando de *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (2007) de acuerdo al año de creación y disolución de *www.sugarquill.net*. Con la característica primordial de que la *fanfic* que se clasificara en esta categoría no extendería episodios de los que posiblemente se ocuparía Rowling en caso de que retomara la historia de la saga.

Un punto importante que no se señaló en la enumeración pasada es que los editores de *www.sugarquill.net* exigían una “interpretación estricta y literal, insistiendo en que la información que incluyan en sus relatos sea coherente con lo revelado por Rowling” (186). Esta interpretación “estricta y literal” que procuraban los editores de *www.sugarquill.net* es parte fundamental de lo que Jenkins definiría como la relación intertextual radical (en Scolari 340), justo en el ámbito de la expansión o la continuación por parte de los hiperlectores que quieran ser hiperescritores de *fanfiction*, donde los relatos tendrían que establecer una inquebrantable tradición literaria y asociación con el hipotexto de Rowling. Es valioso reiterar que esta interpretación “estricta y literal” a los textos de la escritora inglesa se establece porque

Perhaps the most obviously important is that fanfic writers not only have their own knowledge of the canon but can assume similar knowledge on the part of the readership. Like most constrains on writing, this is at once a restriction, since those without such knowledge will not be able to relate to canon-based stories in the way, and opportunity, since it facilitates a lot of shorthand, allusion and irony. (Pugh 32)¹⁴

¹⁴ “Tal vez lo más importantes es que, obviamente, los escritores de *fanfic* no sólo tienen su propio conocimiento del canon; también pueden suponer un conocimiento similar por parte de sus lectores. Como la mayoría de las condiciones sobre la escritura, esto es a la vez es una restricción, ya que los que no tienen tal conocimiento no serán capaces de relacionarse con las historias basadas en el canon, y no notarán la alusión o la ironía del texto” (Pugh 32)

La relación tan cercana que tendrán los hiperescritores de *fanfic* y los hiperlectores es trascendental, no sólo en términos comunitarios, sino también por el bagaje de conocimiento que compartirán con la saga de *Harry Potter* —canon de acuerdo a Pugh— para entablar una relación paratextual, metatextual, intertextual e hipertextual T y H radical con la obra de J.K. Rowling; de igual forma para los procesos de edición y publicación de *fanfics*, lo que se resume en un conocimiento común del intertexto: una red de textos.

Se tomarán como ejemplo los procesos de edición y publicación en *sugarquill.net* para explicar la relación hipertextual radical T y H entre muchas otras intertextualidades, en la *fanfic*.

Cada texto enviado a *sugarquill.net* se sometía a una lectura beta (Jenkins 184). La lectura beta es una revisión ejecutada no por lo que comúnmente se conocería como un editor, sino más bien por un igual, que en este caso es otro hiperescritor de *fanfic*.

Como explicaban los editores [de *thesugarquill.net*]: «Queremos que éste sea un lugar para leer y disfrutar con la ficción *amateur*, pero donde los escritores que busquen algo más que jugar puedan acudir en busca de auténtica crítica constructiva (moderada, piénsese en Lupin, no en McGonogall) y edición técnica.

Esto se nos antoja esencial para nuestras historias, y nos encantaría ayudar a otro con las suyas». (Jenkins 184).

Es valioso señalar que, al final de la crítica constructiva y edición técnica, los “editores” del sitio recalcan que el proceso de revisión tenía por objetivo la publicación de textos con un cierto rango de exigencia para que esta experiencia como escritores *amateurs* los impulsara a producir sus propias historias (Jenkins 185). Normalmente la crítica sería en forma de correo electrónico o comentario publicado en la plataforma, esto se conoce como *LOC*, *letter of comment* (“carta de comentario”) en la jerga del *fandom* (Pugh 243). Aquí se

encuentra el primer bosquejo de la *profic*, escritores de *fanfic* que se convirtieron en autores profesionales (Pugh 26). Sheenagh Pugh argumenta que el escritor de *fanfiction* puede tener los mismos incentivos profesionales que un autor profesional común, tales semejanzas van desde editores que les brindan apoyo y retroalimentación conforme a los relatos, sin la necesidad de un rigor editorial con propósitos lucrativos, hasta la decisión de reproducción y distribución de textos (145).

Fanfic editors are not afraid to criticize properly and beta-readers regard it as their job. But this take place within a far more supportive community..., even in these days of writers' groups and workshops. Partly this is because there is no element of competition, partly because writers in a particular fanfic domain are, due to their shared interest in the source material, far likelier to actually read and enjoy each other's work. (Pugh 238)¹⁵

Es conveniente aclarar cómo se realizaba la revisión del texto beta por un igual, aquí se remarca la relación democrática entre escritores, lectores y editores (Arévalo, Córdón, Gómez, Raquel s. pág.). Una publicación sin jerarquías autoritarias a pesar de que *thesugarquill.net* contara con cuarenta “editores” que acogían individualmente a nuevos escritores (Jenkins 184).

Esto no significa que cualquier texto de *fanfic es* (las itálicas son mías) un relato de alto nivel y que se puede comparar con textos de escritores profesionales gracias a las revisiones beta; no, la *fanfic* no tiene por objetivo tal cualidad, recuérdese que ni siquiera busca establecerse como arte.

¹⁵ “Los editores de *fanfic* no tienen miedo al momento de criticar un texto beta en términos estrictos, ya que ese es su trabajo. Esta crítica toma un sentido de apoyo dentro del *fandom*... En parte esto se debe a que no hay elementos ni un fin de competencia en la *fanfic* porque los escritores no tienen un dominio particular de sus textos, debido a que lo que escriben es del interés de la comunidad y existe para el disfrute de una historia” (Pugh 15)

Beca Schaffner en un artículo titulado *In Defense of Fanfiction* (2009) dice que cada pieza de *fanfiction* no es una obra maestra y que no todas las historias son escritas por niños, lo que hace que algunas de ellas no sean “*child safe*” (“aptas para todo público”) (617). Tal es el caso de la *fanfic* con contenido *slash* (sexual en la jerga de la *fanfic*), o con una temática *ATG: Any Tow Guys/Gals* lo que implica un alto contenido sexual. Esta condición no hace de la *fanfiction* una práctica peligrosa o que tenga que ser censurada o regulada por instituciones y autoridades, más bien, habla de la variedad de textos y la pluralidad de los hiperescritores.

Beca Schaffner menciona que cuenta con una cesión en el sitio *fanfiction.net*, sitio de *fanfic* que alberga más de 74,400 hipertextos (julio 2016). *fanfiction.net* es un sitio en Internet que permite crear un perfil al usuario para publicar material en línea. *fanfiction.net* tienen cerca de dos millones de usuarios alrededor del planeta, miles de historias donde podemos encontrar textos de *fanfiction* referentes a caricaturas, obras de teatro, videojuegos, anime, personajes históricos, etc. (Chatelain 200). Todos estos textos son gratuitos y sin ánimo de lucro con el fin de entretener al hiperlector. Entre su acervo se puede leer *fanfic* sobre *Les Misérables* del autor Victor Hugo, varios relatos con base en las historias de Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, entre otros.

Schaffner discurre en que la verdadera fortaleza de la *fanfic* no es la calidad de los textos, ni la de las historias que pretenden ser “creativas”, sino que la verdadera riqueza es el encuentro de personas que comparten lecturas y que gustan de compartir algo que sentimentalmente los ha marcado (615). Schaffner agrega que entre más historias haya en la *fanfiction* más fuerza tomará este fenómeno (616). Un fenómeno perteneciente a la *escritura-no creativa* donde un relato forma y conforma una tradición de lectores o hiperlectores que mantienen viva una historia.

En términos de tradición literaria, se puede decir que la apropiación de los escritores o hiperescritores de *fanfic* sobre el relato de *Harry Potter* convierte a las novelas de J.K. Rowling en un clásico de la literatura infantil y juvenil (616). La *fanfiction* ha hecho de ella una lectura que es difícil pasar por alto.

Las investigadoras Guadalupe Campos y Karina Bonifatti argumentan que la saga de *Harry Potter* es heredera de historias donde la controversia moral es explícita como “los cuentos de Grimm, con sus asesinatos y milagros crueles, las historias de piratas de armas tomar, la historia de muerte, estados totalitarios y guerra de guerrillas que es *Harry Potter*, o las historias de vampiros” (54). Es así como se puede conocer más de una tradición literaria en la obra de J.K. Rowling, ingredientes posmodernos donde la relación hipertextual T e intertextual no es vinculante a un sólo texto, sino a un grupo de textos (Nieto 91). Con relación a los elementos hipertextuales T e intertextuales en un texto, Lauro Zavala explica que

Desde el punto de vista de la teoría **post-estructuralista** de la intertextualidad (teoría afín a la posmodernidad) todo es intertextual, es decir, todo texto está virtualmente relacionado (o puede ser relacionado por el lector) con cualquier otro.

En este contexto la intertextualidad es responsabilidad del lector, pues éste encuentra nexos a partir de lo que proyecta y lo que reconoce de su contexto y su memoria.

(128)

La responsabilidad intertextual del lector se puede comprobar cuando Schaffner explica que la *fanfiction* actúa como los cuentos clásicos de antaño —folklore—, cuando relatos como “Caperucita Roja”, “Blancanieves”, entre muchos otros que fueron historias nacientes de la tradición oral, se compartían y se modificaban a través del tiempo con la

peculiaridad de sobrevivir a lo largo de los años (616). En este sentido la *fanfic* funciona como la tradición oral: historias que se comparten.

Laura Guerrero dice que la literatura oral “mantiene un nexo con la literatura escrita a través de la intertextualidad o como palimpsesto” (37). A su vez, Guerrero funda el origen de la literatura infantil y juvenil en la literatura oral (38). La tradición oral se

Se desarrolla como una espina dorsal o, incluso diríamos, como una solitaria, ya que su comienzo y su fin son arbitrarios. Y es enormemente antigua: se remonta a las épocas neolíticas, tal vez del Paleolítico. El hombre Neanderthal escuchaba historias, si hemos de juzgar por la forma de su cráneo. Su primitivo público estaba constituido por tipos desgreñados, que, cansados de enfrentarse con mamuts o rinocerontes lanudos, miraban boquiabiertos en torno a una fogata; sólo les mantenía despierto el suspense. (Forster 32)

La discrepancia entre los cuentos clásicos y la *fanfiction* se basa en la circulación y la distribución de los textos, ya que los primeros se dispersaban entre las personas “de boca en boca” y los segundos se diversifican en Internet (Schaffner 617). En este punto, Internet se convierte en un medio personal, pues es maleable y controlable de una manera en que la pluma y el papel no lo son.

Las semejanzas entre los cuentos clásicos y la *fanfiction* posiciona a la modalidad de *escritura–no creativa* dentro de una tradición literaria. Sheenagh Pugh argumenta que los escritores siempre han intercambiado y compartido historias desde las mitologías hasta los cuentos clásicos, donde la única diferencia entre los escritores de *fanfic* y los demás es que los primeros tienen un canon muy pequeño (35), ya que el hipotexto del cual se deriva la obra del escritor o hiperescritor de *fanfiction* en el caso de la *fanfiction potteriana* —saga de *Harry Potter*— es acertado en relación a los escritores comunes que pueden servirse de la tradición

de cuentos clásicos, mitologías, obras de teatro, teniendo un canon mucho más amplio como la religión, la historia, etc. (35). Tal señalamiento no mermará el poder comunicativo y de lenguaje en la *fanfic*, puesto que como maquinación posmoderna característica de la *escritura-no creativa*, los escritores e hiperescritores reciclarán, se apropiarán y encriptarán los relatos que ya existen (Goldsmith 112). De esta forma nacen nuevas interpretaciones y orientaciones fuera del hipotexto e inicia el tejido del intertexto.

La *fanfiction*, los cuentos clásicos y la LIJ están contruidos por textos que se reinterpretan día a día, a su vez, los pertenecen a prácticas sociales donde las historias se discuten y se disfrutan, donde los relatos no están bajo ninguna autoridad editorial que marque la pauta de la historia, sino que simplemente se dirigen al disfrute y la enseñanza del lector (Shaffner 616). En los cuentos clásicos y en la *fanfiction* la historia base es permanente (616), es decir, el conjunto de rizomas “primarios” estará siempre presente, el cual se interconectará con otros rizomas; de nuevo la relación intertextual e hipertextual T radical con el hipotexto, pero ésta mutará con la persona que lo narre; es decir, el escritor o hiperescritor dejará una huella, habrá creado un rizoma y será parte de una tradición literaria. Por lo tanto, las *fanfics* siempre estarán acompañadas de una autonomía y sólo dependerán la una de la otra mediante una relación de intertextualidad e hipertextualidad H y T; recuérdese el ecosistema de rizomas de Deleuze y Guattari y el intertexto, así como la multinarrativa en Internet, por lo que no se convertirán en simples paratextos o plagios del hipotexto, sino que serán universos narrativos alternos con la capacidad de contar una historia.

La *escritura-no creativa* que florece en la *fanfiction* bosqueja una ecología rizomática donde se lleva a una continuidad infinita del lenguaje y de las relaciones intertextuales (Goldsmith 43-44). La ecología rizomática estará conformada por hipertextos

transtextuales y electrónicos dentro del ciberespacio, una vez más, estamos hablando de la multinarrativa.

Los hipertextos transtextuales y electrónicos resultantes de la *fanfiction* formarán parte de un palimpsesto que se expande, continúa y migra por diferentes canales. Es así como el escritor o hiperescritor de *fanfiction* se apegará al hipotexto formulado por J.K. Rowling y agregará nueva información a la historia, justo como los modelos de *thesugarquill.net* lo proponían por medio de los “Puntos de Vista”, “Me pregunto si”, “Momentos que faltan” y “Verano tras el quinto año”. Estos modelos se pueden entender por medio de la amplificación por figuras y circunstancias de un hipotexto con base en los postulados de Gérard Genette (337) o el rizoma de Deleuze y Guattari que se reproduce fuera del árbol raíz (11).

La narrativa transmedia: expansión o continuación en la *fanfiction*

Scolari define a la narrativa transmedia —un término que originalmente fue introducido por Henry Jenkins en 2003— como

una particular forma narrativa que se expande a través de los diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.) Las NT [(narrativas transmediales)] no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. ...cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos

personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque será más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (176)

La pieza clave en la definición de las narrativas transmediales para aplicarla a la *fanfiction* es la expansión o continuación del relato a través de hipertextos T y H, y en algunos casos específicos la utilización de otros lenguajes —hipermedia— como los cortometrajes de *fanfiction* que se mostraron en los primeros capítulos de esta tesis, donde aparecen nuevos personajes y situaciones.

Es así como la saga de *Harry Potter* ha mutado y migrado gracias a las nuevas tendencias narrativas de la LIJ que se explican con fenómenos como la convergencia cultural y la narrativa transmedia a una red de relatos —intertexto— que no conllevan un hilo conductor lógico necesariamente, sino más bien expansible en cualquier medio sin una secuencia definida.

Las narrativas transmediales son un conjunto de relatos que través de varios canales forman una historia, tomando en cuenta que cada historia hace una contribución al total de éste. En este sentido, los universos narrativos alternos son una forma de narrativas transmediales los cuales harán contribuciones a un relato.

Jenkins en “Transmedia 202: Further Reflections” concluye que la narrativa transmedia deberá de procrear una experiencia de entretenimiento y que cada medio tendrá una única forma de contribución a una narrativa específica (párr. 8.). Por lo tanto, cada canal

por donde se expanda una historia será autónomo y a la vez formará parte de una red intertextual (Genette 10). Un punto en el que la posmodernidad concuerda.

De igual manera, Henry Jenkins en un artículo titulado “Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling” (2003) remarca que las narrativas transmediales son narrativas que le permiten al sujeto tener la capacidad de conocer, reconocer, reafirmar y expandir el universo narrativo de cualquier obra, por lo que la importancia del cómo se distribuye la historia es crucial, así como su contenido (párr. 11). Los canales por donde se puede distribuir una historia no se limitan al libro, al cine o al mundo digital, sino que van desde cualquier medio en donde se pueda desarrollar y narrar hasta el intercambio de relatos de forma personal, puesto que cada medio hace lo que mejor sabe hacer (párr. 10). En este sentido, las narrativas transmediales reflexionarán sobre qué y el cómo es la mejor forma de expandir o continuar un relato.

Principios transmedia: universos narrativos en *Harry Potter*

Los principios fundamentales de la narrativa transmedia según Carlos Scolari (386), desarrollados con base en los postulados de Henry Jenkins, serán ejemplificados en los siguientes puntos de acuerdo con algunos universos narrativos alternos de *Harry Potter*, y se enfatizará en la *fanfiction* para comprobar cómo es que forma parte de éstas.

Expansión: se refiere a la mención y participación de una narrativa a través de las prácticas virales y redes sociales (hipertextos) (Scolari 404). *www.pottermore.com* —plataforma mutlimedia— es un ejemplo de las prácticas virales de la narrativa transmedia con 1.51 millones de seguidores en su cuenta de twitter *@pottermore* (con fecha de 15 de

marzo de 2016). La expansión del relato en *www.pottermore.com* se caracterizaba por llevar a cabo una penetración mediática y constante en las audiencias por medio de la realidad virtual, un videojuego construido con base en *Harry Potter*.

Por otro lado, el fenómeno *fanfiction* ha sido uno de los principales canales de expansión de la saga de *Harry Potter*. “Solo en la *fanfiction* hay más de medio millón de relatos que expanden sus aventuras” (Scolari 294). Sitios como *mugglenet.net*, *www.sugarquill.net*, *theleakycauldron.org* o *fanfiction.net* son ejemplos de páginas web que almacenan hipertextos T y H escritos por fans —escritura amateur— para expandir la historia de J.K. Rowling, relatos que se comparten por medio de diversas plataformas como el “mano en mano” o el ciberespacio.

Continuidad: es la continuación de relatos a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas por las que se expresan los prosumidores (Scolari 404). El prosumidor en la *fanfiction* es un fan que se identifica y que está al pendiente de todo lo relevante a la narrativa de *Harry Potter* (232). Los ejemplos de continuidad en el relato de *Harry Potter* pueden ser un videojuego, películas, libros o hasta el parque temático *The Wizarding World of Harry Potter* y el propio acervo de *fanfiction* que se encuentra en el ciberespacio.

Inmersión: son las experiencias inmersivas que ejercen las narrativas transmediales sobre los prosumidores, es decir, experiencias para “meternos” en una ficción (Murray 109). De acuerdo a Scolari la inmersión “permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano” (423). Scolari hace hincapié en que la primera experiencia inmersiva individual es la lectura de un texto escrito y que la primera experiencia inmersiva de masas fue el cine (404). De este modo la *fanfiction potteriana*, al ser hipertextos T y H, son una experiencia inmersiva para los lectores o hiperlectores que se sumergen en el mundo de *Harry Potter* una vez que comienzan la lectura.

Construcción de mundos: se refiere a que las narrativas transmediales “propone[n] un mundo narrativo que obliga a una *suspensión* de la incredulidad por parte del consumidor” (Scolari 425). La construcción de mundos es parte de la condición espaciotemporal del relato, lo que refiere al universo diegético de acuerdo a Pimentel. “Para la construcción de un universo diegético se eligen o inventan ciertos lugares, actores y acontecimientos con los que se irá dibujando una historia ... esto sólo será posible a partir de una acción y de una temporalidad primordialmente humanas.” (18). La construcción de mundos es un parte importante de todo relato, así como de las narrativas transmediales dedicadas a expandir o continuar y fundar hipertextos T y H, donde “Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí” (Scolari 176). Bajo esta lógica, los escritores o hiperescritores de *fanfiction potteriana* construyen mundos con una relación hipertextual T y H e intertextual radical, donde ellos expandirán o continuarán el mundo de *Harry Potter* agregando información por medio de universos narrativos alternos e hipertextos electrónicos en Internet.

Serialidad: este punto es peculiarmente importante para la *fanfiction*, ya que la narrativa transmedia, al utilizar varios medios para contar una historia, “se convierte en una red hipertextual” (Scolari 423). La red hipertextual T y H —lo que Lauro Zavala define como intertexto— que cimentarán los relatos de *fanfiction* por medio de la hipernarrativa, la cual devendrá en una multinarrativa en Internet. Lo anterior se puede ejemplificar por medio de los múltiples rizomas que forman un tejido narrativo (Deleuze, Guattari 29) para continuar el relato de *Harry Potter*.

Subjetividad: corresponde al cruce de opiniones, conocimiento y puntos de vista entre los prosumidores (Scolari 423). Scolari destaca que el lector de narrativas transmediales

tiene un trabajo de recomposición mediante la subjetividad (443). Sitios como *www.sugarquill.net*, *www.fanfiction.com* o *www.mugglespace.com* son canales donde los puntos de vista de los hiperescritores de *fanfiction* e hiperlectores de textos se “entrelazan” con el hipotexto de *Harry Potter* para constituir una recombinación de hipertextos H y T que expanden o continúan un relato.

Realización: específicamente hablando de la participación de los fans, lectores, jugadores, etc., Scolari retoma el concepto de prosumidores, acuñado por Henry Jenkins, para describir a los consumidores —los cuales dejarán de serlo en el sentido pasivo del término— que se apropiaron de sus personajes favoritos para expandir mundos de ficción (231). Los prosumidores de *Harry Potter* son “evangelizadores a tiempo completo que no pierden la ocasión de promover su narrativa favorita” (443). De acuerdo con lo planteado, para escribir *fanfiction potteriana* no se tiene que ser un prosumidor estrictamente, empero, es una aptitud muy habitual en escritores o hiperescritores de *fanfiction*.

Después de haber ejemplificado a la *fanfiction* en cada uno de los principios transmedia, se procederá a analizar un texto de *fanfic* desde una visión estructuralista para corroborar la extensión o continuación del relato, y así dar paso al acercamiento hermenéutico.

Expansión o continuación estructuralista en la *fanfiction potteriana*

Si se desea estudiar estructuralmente la expansión o continuación de un relato, ya sea mediante la *fanfiction* o de cualquier otra ficción, se pueden utilizar las unidades narrativas mínimas de un relato explicadas por Roland Barthes en *Análisis estructural del relato* (1991).

Las unidades mínimas de un relato remiten a los segmentos del discurso llamados funciones e indicios; los primeros atañen a las funcionalidades del hacer del personaje (19) tan sencillas como correr, saltar, hablar, etc., mientras que los indicios corresponden, en su mayoría, a características metafóricas del personaje como el carácter o sentimientos (21).

De acuerdo a Barthes las funciones del personaje aluden a dos tipos de subdivisiones: nudos del relato o funciones cardinales y catálisis (20). Los nudos de la acción o funciones cardinales son acciones que abren, mantienen o cierran un relato: “Para que una acción sea cardinal, basta que la acción a la que se refiere abra (o mantenga o cierre) una alternativa consecuente para la continuación de la historia, en una palabra, que inaugure o concluya una incertidumbre” (20). Por otro lado, las catálisis son zonas de seguridad o transitorias que cumplen la función discursiva como resumir, anticipar, retardar, impulsar el discurso, acelerar y hasta despistar (21). Como consecuencia de lo explicado, los nudos de la acción estarán “conectados” a otras catálisis y éstas a otros nudos de la acción para construir un relato por medio de las acciones de los personajes.

Un ejemplo sobre las funciones cardinales en un texto de *fanfic potteriana* se puede localizar en el momento en el que Harry Potter es entregado a sus tíos, los Dursley, al pie de la puerta en el primer libro de la saga *Harry Potter y la piedra filosofal* (2002), siendo todavía un bebé, en los brazos de Dumbledore, McGonagall y Hagrid; la anterior escena es un nudo del relato que ha abierto y ha mantenido la continuación de la historia bajo la autoría de J.K Rowling. ¿Cómo podría aflorar un texto de *fanfiction potteriana* de la anécdota pasada? Las posibilidades varían, no obstante, se citará una *fanfic* titulada *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (*fanfiction.net*, 2013) escrita por Wolf von der nordlichen Sterne.

En este hipertexto T y H Dumbledore, McGonagall y Hagrid no sólo llevan a Harry Potter a casa de los Dursley, sino también a la hermana de éste: Silvia Moira Potter, la gemela de Harry.

El nudo de la historia en la *fanfic* mencionada se centra en que los tres magos dejarán a los gemelos en la casa de los Dursley. A continuación, si se quisiera continuar el relato en cuestión, las catálisis podrán variar o mantenerse hacia otros nudos de la acción que tomen en cuenta una posible existencia de la hermana gemela de Harry Potter; las catálisis que surjan a partir del nudo de la acción mencionado tendrán que ser funcionales en relación con el núcleo mismo u otros nudos de la acción (20). En resumen, la continuación de la historia de Harry Potter tendría que tomar en cuenta la existencia de una hermana gemela y las aventuras que ambos podrían realizar y acontecer.

Las catálisis de la *fanfic Harry Potter and the Philosopher's Stone* son funcionales para el nudo de la acción que se establece al inicio del hipertexto T y H ya que a lo largo de la *fanfic* los gemelos compartirán un sueño que incumbe una motocicleta azul volando por el cielo, entre otros nudos de la acción que J.K. Rowling ya había plasmado en *Harry Potter y la piedra filosofal*. Lo que lleva a una pregunta: ¿será posible que los nuevos nudos de la acción y catálisis del hiperescritor de *fanfic* Wolf von der nordlichen Sterne se puedan unir/combinar/conectar con los nudos del hipotexto de J.K. Rowling? En teoría sí. La escena mencionada remite a una catálisis que J.K. Rowling escribió en el libro *Harry Potter y la piedra filosofal*, específicamente a la motocicleta voladora de Hagrid, el transporte que utiliza para llegar a la casa de los Dursley y entregar a Harry siendo todavía un bebé.

De igual forma hay catálisis en el hipotexto de Rowling —*Harry Potter y la piedra filosofal*— que se mantienen en la *fanfic* analizada como el transcurso al zoológico, el desayuno entre los Dursley que cuentan los regalos de su hijo, etc. De esta manera el

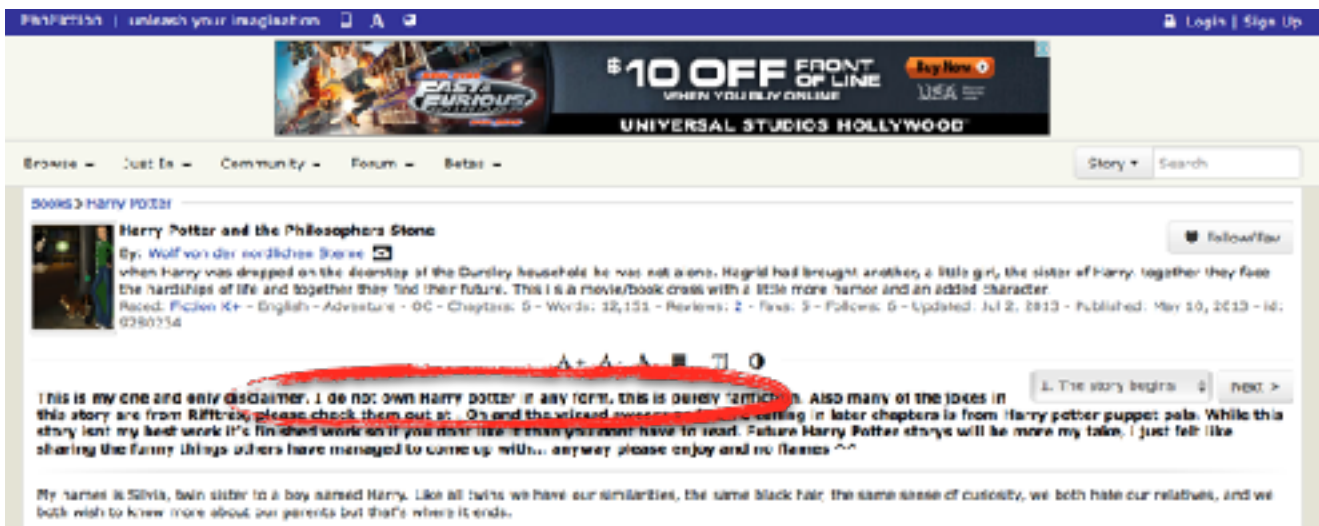
intertexto, con base en un análisis estructuralista, se entreteje por medio de nudos de la acción y catálisis entre la saga de J.K. Rowling y los hiperescritores o escritores de *fanfic*, una hipernarrativa en todo el sentido de la palabra.

Con base en lo estudiado por Roland Barthes, se podría articular que la *fanfic* bajo la hiperescritura de Wolf von der nordlichen Sterne es una “fuga” del relato que se sostiene y podría prolongarse (27). Las “fugas” del relato suceden porque los nudos del relato o funciones cardinales hacen posible la variedad de alternativas, implicando una libertad de sentido gracias a sus distintas conexiones con diversas catálisis (26). Así queda demostrado que la narrativa de un hipotexto puede ampliarse o hasta variarse en contenido y forma a merced de la reconfiguración de los nudos de la acción seguida por las catálisis que entren en funcionamiento y sucesivamente se unan a otros nudos de la acción, lo que Pugh explica en la *fanfic* como la exploración de ideas, relaciones, opciones y hoyos en la trama que hay que resolver en situaciones y momentos en que los autores de una obra no exploraron en los textos (41). Con base en las líneas de “fuga” del relato, se arriba a otra cualidad de la *fanfic* que implica renunciar a la disposición narrativa de un texto; en otro orden de ideas: cuando otros escritores o hiperescritores de *fanfic* pueden expandir o continuar el relato dentro de *fandom* que da lugar a una narrativa colaborativa extendida (Pugh 228).

Para concluir, lo más sobresaliente en cuestión de intertextualidad en la *fanfic Harry Potter and the Philosopher’s Stone* son los vínculos de intertextualidad radicales con la obra de Rowling, una relación que se estrecha tanto en los nudos de la acción como en las catálisis descritas.

La *fanfic* bajo la hiperescritura de Wofl von es una con temática OC (*original character*) y también hace referencias hipertextuales T y H e intertextuales al cuento de “Cenicienta”, el cual retrata semejanzas entra la vida de los gemelos y el personaje de los

cuentos clásicos infantiles, con una rutina llena de trabajos, obligaciones y malos tratos por parte de sus familiares: “Our life isn’t much different from that of Cinderella’s in the sense that we do the cleaning, the cooking, the serving, and well do it all without getting anything in return” (Wolf von der nordlichen Sterne párr. 5).¹⁶



(Figura 5). Imagen tomada de <https://www.fanfiction.net/s/9280234/1/Harry-Potter-and-the-Philosophers-Stone>. Web. 16 de mayo de 2016. (rep) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas las reproducciones serán hechas por el mismo autor.

En la clasificación de elementos intertextuales de Zavala, las referencias a “Cenicienta” corresponderían a menciones (16) explícitas a un pretexto específico. Mientras que la hipertextualidad T y H radical en la *fanfic* está prácticamente explícita antes de que inicie el relato (figura 5), puesto que el hiperescritor hace expreso que él no es autor de la obra de *Harry Potter*, así como las bromas que hay en él, las cuales se acreditan a Rifftrax; tampoco se puede pasar por alto el título de la *fanfic* estudiada el cual es un paratexto al primer tomo de la saga *Harry Potter*. Es importante recordar que no hay problema con que el

¹⁶ “Nuestra vida no es tan diferente de la vida de Cenicienta, en el sentido de que también nosotros debemos de limpiar, cocinar, servir y hacer todo sin nada a cambio.” (Wolf von der nordlichen Sterne párr. 5)

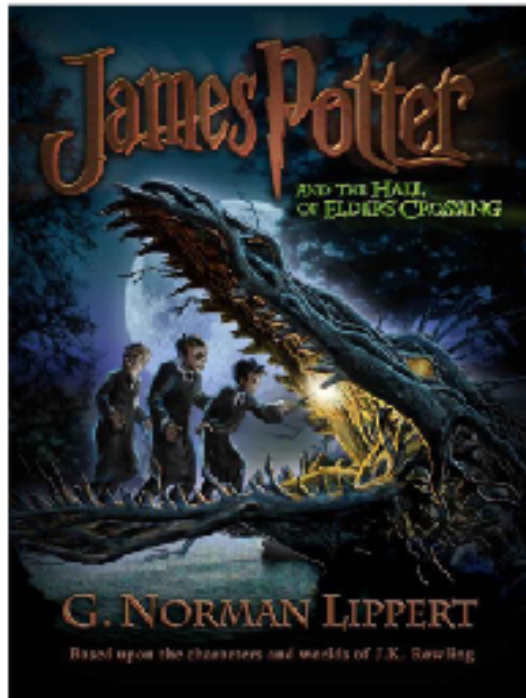
título de la *fanfic* sea *Harry Potter and the Philosopher's Stone –Harry Potter y la piedra filosofal–*, ya que los derechos de autor permite que una obra pueda tener el mismo título que otra.

En *Harry Potter and the Philosopher's Stone* se evidencia una temática CLOSED, donde se busca respetar el relato bajo la autoría de J.K. Rowling en la medida de lo posible —recuérdese la interpretación “estricta y literal” que procuraban los editores de *www.sugarquill.net*—, donde Harry y Silvia efectúan una especie de magia sin varita cuando están enojados o tristes, una regla que Hagrid explica en el hipotexto *Harry Potter y la piedra filosofal* de J.K. Rowling.

Lo que se busca demostrar en este acercamiento estructuralista a la *fanfic* mencionada es el qué y el cómo es que los escritores o hiperescritores de *fanfiction* utilizan los *plots* —tramas— ya establecidos por un autor (Pugh 20-21). O en términos de Roland Barthes nudos de la acción para (re)conceptualizar, (re)leer o hasta (re)utilizar las brechas narrativas que Rowling no exploró desde el punto de vista de un personajes secundarios (Chatelain 200-201). O ideando escenas “nuevas” para darle voz y vida a personajes como Silvia Potter; información de la cual no se tiene noción en los libros escritos por Rowling, razón suficiente para que el escritor o hiperescritor de *fanfic* tome riendas en el asunto para convertirse en un descubridor y explorar todas las aristas posibles para expandir o continuar un relato.

Acercamiento hermenéutico a una *fanfic* *potteriana*

En el siguiente apartado se expondrá un ejemplo de *fanfiction* que está almacenado en el sitio *goodreads.com* para realizar un acercamiento hermenéutico y constatar la continuación o la expansión del relato —hipotexto— de *Harry Potter*.



(Figura 6). Imagen tomada del libro electrónico *James Potter and the Hall of Elders' Crossing*. Kindle. 18 de mayo de 2016.*reproducciones serán hechas por el mismo autor.

Se llevó a cabo el acercamiento hermenéutico de una novela *fanfic* que lleva por título *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* (2007) realizado por el hiperescritor George Norman (Figura 6). El acercamiento hermenéutico fue efectuado con base en los cinco pasos para un acercamiento hermenéutico de una obra literaria en *Creación, recepción y efecto. Un acercamiento a la obra literaria* (2014) de Gloria Prado.

El primer paso que establece Prado para el acercamiento hermenéutico es la lectura y análisis de un texto partiendo de la precomprensión del receptor (44). Es decir, entender lo que el *texto dice y cómo es que lo hace* (las itálicas son mías) tomando en cuenta el léxico, la gramática, lo retórico, entre otros elementos estructurales del relato.

Con base en el primer paso, se puede inferir que el texto escrito por Norman es un relato escrito en inglés y que consta de una gramática y léxico promedio, con la particularidad de emplear un lenguaje y una temática apta para un público infantil. Su temática *fanfic* se puede categorizar como CLOSED (Of canon): el *fanfic* no puede traspasar los límites del canon o el hipotexto en el cual está basado, lo que deviene en una temática estrictamente apegada a la obra de J.K. Rowling donde podemos encontrar a personajes conocidos como Minerva McGonagall, Ron Weasley, Hermione y el propio Harry Potter.

Iniciando con el análisis literario estructural, con base en el modelo de análisis literario de Gloria Prado, *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* tiene un narrador externo directo, lo que conlleva a una historia narrada en 3ª persona del singular, mientras que el narrador interno es un narrador omnisciente —extradieético—, sabe todo acerca de los personajes, una señal que dibuja la cualidad lectora/hiperlectora en los escritores/hiperescritores de *Fanfic*, “todo” lo saben y conocen acerca del universo diegético el cual están expandiendo o continuando.

Las secuencias narrativas en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* son objetivas y subjetivas en su mayoría, es decir, hay presencia de tiempos cronológicos y atemporalidades como sueños, memorias, recuerdos, etc. entre los personajes. Por lo tanto, hay existencia de recursos literarios como prolepsis o analepsis para un manejo de tiempo más dinámico.

El espacio objetivo en la *fanfic* señalada es el universo mágico, como el castillo de Howgarst, el bosque prohibido, el Ministerio de Magia, entre otros sitios. Mientras que el espacio subjetivo, que está notoriamente marcado por los recuerdos hacia Voldemort por parte de James Potter. El ritmo de *James Potter and the Hall of Elders' Crossing* es ágil a pesar de su extensión de 549 páginas.



(Figura 7). Imagen tomada del libro electrónico *James Potter and the Hall of Elders' Crossing*. Kindle. 18 de mayo de 2016.*reproducciones serán hechas por el mismo autor.

James Potter and the Hall of Elders' Crossing tiene un diseño interesante respecto a su estructura externa (21 capítulos), ya que es la primera entrega de un total de más de cinco libros entre los que destacan *James Potter and the Curse of the Gatekeeper* (2007), *The Girl on the Dock Fairy Tale* (2008), *James Potter and the Vault of Destinies* (2010) y *James Potter and The Murrigan Web* (2013). Todas ellas se encuentran en el portal *goodreads.com* (figura 7) para su descarga gratuita, ya sea en formato PDF, Kindle, etc.

Continuando con el diseño de la *fanfic*, *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* se vale de una estructura interna básica entre inicio, desarrollo, clímax y desenlace, con sus respectivos recursos literarios como prolepsis y analepsis. La trama en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* se basa en que ciertos grupos de alumnos (en específico la casa de Slytherin), maestros de Hogwarts, entre algunos magos y hechiceras del mundo mágico, inician una campaña para emitir *otra verdad* (las itálicas son mías) sobre la antigua batalla en contra de Voldemort, es decir, se (re)interpretará y se tratará de (re)escribir la historia de Voldemort como un mago con ideas tan innovadoras y revolucionarias que nadie pudo entender en su momento; de esta forma, Harry Potter será la bandera de ideas represoras y retrógradas para estos grupos “Pro-Voldemort” y su hijo James Potter tendrá que averiguar quiénes están detrás de todo esto.

El diseño artístico en la *fanfic* seleccionada es promedio, el lector podrá encontrar distintas figuras literarias como la metáfora, el símil, la sinécdoque, entre otras, por lo que el fluir psíquico de los personajes como la introspección o los monólogos interiores estarán presentes a largo del hipertexto T y H. Los soportes simbólicos en la *fanfic* son en su mayoría internos, lo anterior se corrobora con figuras retóricas como alegorías, aliteraciones, anáforas, antítesis, etcétera en el diseño artístico del hipertexto T y H. En este punto se dará por terminado el primer paso del análisis hermenéutico.

En lo referente al segundo paso o nivel donde se lleva a cabo la interpretación o exégesis del texto (44), se iniciará por averiguar cuándo es que el hijo de Harry Potter, James Sirius Potter, tiene aparición en el hipotexto de Rowling. Podemos encontrar a James por vez primera en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (2010) justo en el último capítulo de la novela titulado “Diecinueve años después”, segmento que narra el abordaje del hijo menor Potter hacia Howgarts: Albus Severus Potter.

George Norman Lippert, quien como muchos de los lectores de Rowling encontró muy difícil decirle adiós a los personajes de la historia del mago inglés cuando terminó de leer *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (2010) (Parrish párr. 2), decidió escribir la secuela del libro; de esta manera, la historia de Harry Potter no terminó en las *Reliquias de la Muerte*; “that is the whole point, after all. Fan fiction happens because people are not ready for a story to end” (Pugh 30).¹⁷ Como Pugh sugiere, la *fanfiction* es un género donde un relato difícilmente llega a concluir en definitiva, sobre todo porque los lectores o hiperlectores de esta modalidad de *escritura-no creativa* se caracterizan por (re)abrir las historias que les gustan, posiblemente (re)tomando algunos nudos de la acción o funciones cardinales que abren, mantienen o cierran acciones en los que J.K. Rowling no indagó como es el caso de la vida y futuro de James Potter; convirtiéndose en escritores (224) o hiperescritores en el caso de la escritura en Internet.

Es conveniente recalcar la incapacidad de los lectores o hiperlectores de *fanfic* en enunciar un *adiós* (las itálicas son mías) a los personajes o a los relatos de las historias, esta característica es señalada por Sheengah Pugh cuando el escritor o hiperescritor de *fanfiction* tiene una evidente falta de voluntad para dejar *morir* (las itálicas son mías) a los relatos (224), en especial cuando estos pueden migrar hacia Internet para expandirse o continuarse indefinidamente por medio de hipertextos H y T.

La idea de que el hipertexto electrónico castrara la voluntad de *morir* sobre el lector o hiperlector ya había sido mencionada por Umberto Eco, quien explica que la narrativa hipertextual H nos educa a ser libres y creativos (23) en Internet. Eco señala que la aceptación de un relato acabado y el aprendizaje sobre los finales definitivos de las historias

¹⁷ “Ése es el meollo del asunto después de todo. La *fanfiction* sucede porque las personas no están listas para que una historia llegue a su fin” (Pugh 30).

son las formas en que los lectores entienden que los relatos *mueren*; y a su vez, los lectores también aprenden a *morir* (23), la lección anterior es una de las funciones principales de la literatura de acuerdo a Umberto Eco, entre muchas otras.

En un texto titulado “Harry Potter Sequels: This Is The Closest We’ll Ever Get To The Real Thing” el articulista Robin Parrish aclara que el público al que Norman se dirigía con la secuela de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* no iba más allá de su familia y un grupo de amigos con la meta de idear lo que pasaría con la siguiente generación de magos dieciocho años después del hilo narrativo de *las Reliquias de la muerte* (párr. 1). Norman escribiría la historia del hijo mayor de Harry Potter: James Sirius Potter en *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* (figura 8) publicada como *fanfic* en 2007.

Aquí es donde se puede definir a *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* como un universo narrativo alternativo que tiene la cualidad de tener una relación hipertextual T y H e intertextual radical con el hipotexto de J.K. Rowling al cual expande o continúa por medio de nudos de la acción que el hiperescritor (re)tomará a través de las acciones de los personajes en un espacio y tiempo determinados.

Con base en las estrategias de intertextualidad de Lauro Zavala, *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* es una alusión evidente (10) al hipotexto de Rowling, con demás estrategias intertextuales como apropiaciones (10) del relato por parte de George Norman, y sobre todo *écriture* (12), ya que el lector o hiperlector de *Harry Potter* cumplirá con la función de J.K. Rowling, es decir, emprenderá la escritura para expandir o continuar el relato de *Harry Potter*.

En este sentido, *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* es un universo narrativo alternativo que pertenece al movimiento de la *escritura-no creativa* bajo la modalidad *fanfic*, ya que el hiperescritor (re)utiliza, (re)inventa y se apropia de los personajes que están

bajo la autoría de J.K. Rowling para agregar información a dicho hipotexto en Internet. La novela hiperescrita por George Norman es un hipertexto T y H que ha migrado de los soportes convencionales donde la saga de *Harry Potter* se ha escrito: el libro.

Continuando con el acercamiento hermenéutico, el tercer nivel corresponde a la reflexión sobre la interpretación de lo anteriormente interpretado (Prado 44). Partiendo de que no sólo James Potter tiene aparición en el último capítulo de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, sino también el hijo menor Potter, Albus Severus Potter, así como la hija menor Lily Potter; de esta manera se puede describir y categorizar a toda la saga de George Norman como una extensión o continuación del relato de Rowling a partir del final de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (2003), puesto que la *fanfic* hiperescrita por Norman no sólo explora las posibles situaciones, sino que también inventa episodios de los que no se tiene ningún conocimiento en las novelas anteriores así como en los siete libros que confeccionan la saga de *Harry Potter*, en específico los nudos de la acción correspondientes a James Sirius Potter.

Desde un punto de vista estructuralista, se puede decir que George Norman tomó el nudo de la acción sobre el hijo mayor de Potter en *las Reliquias de la Muerte* para continuar o expandir el hipotexto de J.K. Rowling para después ligar su hipertexto T y H con las catálisis que la escritora inglesa había desarrollado durante su escritura para brindarle unidad su texto.

Los nudos de la acción en la novela de George Norman se establecen por medio de los continuos problemas que James Sirius tendrá en su primer año en Hogwarts, personaje que constantemente lidiará con el pasado de su padre. Por si fuera poco, el hiperlector conocerá a un Harry Potter bajo el rol de padre y un auror que se tutea con su antigua profesora Minerva McGonagall.

El lector habitual de la saga de J.K. Rowling notará ciertos cambios en el “ambiente escolar” del Hogwarts descrito en *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing*, ya que Norman se aventura a romper algunos paradigmas ya establecidos por Rowling a lo largo de los siete libros de *Harry Potter*, digamos “oficiales”. Dichos cambios en el “ambiente escolar” se pueden vislumbrar en las relaciones de amistad entre las distintas casas de la escuela de magia y hechicería, además, hay una interacción con escuelas mágicas internacionales, en específico en Estados Unidos de Norteamérica donde Abraham Lincoln es parte del cuerpo de maestros. Es importante mencionar que Norman no hace ninguna referencia al universo “oficial” mágico norteamericano que J.K. Rowling publicó en *pottermore.com*, cuatro cuentos en Internet (marzo 2016) que expanden y continúan el universo mágico donde se narra la existencia de una escuela de magia y hechicería norteamericana llamada Ilvermony, así como un pasado mítico sumamente ligado a los juicios de Salem; los anteriores hipertextos T y H son una evidente precuela para la película *Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos* (noviembre 2016), audiovisual homónimo a un texto publicado por Rowling en 2001 donde se explica morfológica, mítica e “históricamente” a diversos animales del universo mágico de Harry Potter. Los anteriores ejemplos son narrativas transmediales que expanden y continúan la historia de Harry Potter.

Es interesante hacer la siguiente remembranza entra la obra de Norman *James Potter and the Hall of Elder’s Crossing* y la secuela oficial de la saga de *Harry Potter* escrita por J.K. Rowling, Jack Thorne y John Tiffany para entender las relaciones hipertextuales T e intertextuales radicales en las obras derivadas.

La secuela oficial de la saga de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* lleva por título *Harry Potter and the Cursed Child*, una obra de teatro que se estrenó y publicó en julio de 2016 y que cuenta la historia del hijo menor de Harry Potter: Albus Severus Potter

¿Qué se puede entender, comprobar y asimilar entre *James Potter and the Hall of Elder's Crossing*, que narra la historia de James Potter, y *Harry Potter and the Cursed Child*, que cuenta la historia de Albus Potter? Lógicamente una relación de intertextualidad e hipertextualidad H y T entre la obra *fanfic* y la secuela oficial, así como con la saga oficial de *Harry Potter* compuesta por siete libros y todo el contenido de *escritura-no creativa* en Internet que es imposible mencionar en estas líneas. En específico a las intertextualidades concierne a la alusión (Zavala 10) de la saga de Rowling sobre la *escritura-no creativa* de Norman, y a la apropiación (Zavala 10) de Norman sobre los personajes de la escritora inglesa.

Parrish señala que mientras “J.K. Rowling and her publisher can't put the official «canon» seal in Lippert's work, [however] he says that they *are* aware of his stories and successes and have been «very cordial encouraging on the matter»” (párr. 5).¹⁸ El conocimiento de la existencia del trabajo de Lippert por parte de Rowling y no haber actuado de forma legal guía a preguntarse por qué J.K. Rowling o su editorial no demandaron a George Norman Lippert.

La respuesta radica en que ninguna demanda prosperaría; ya que la obra de Lippert no tiene fines de lucro como toda *fanfic* lo hace, además, reconoce a J.K. Rowling (figura 8) como autora original de los personajes que está utilizando en toda la saga de James Potter, lo que se podría deducir como una relación de hipertextual T y H e intertextualidad radical entre textos.

¹⁸ “J.K. Rowling y su editorial no pueden poner el sello de «canon» oficial en el trabajo de Lippert; [sin embargo] él dice que tanto Rowling como su editorial están conscientes de sus historias y su éxito y han sido «muy cordiales en fomentar el trabajo»” (párr. 5).



(Figura 8). Imagen tomada de http://www.goodreads.com/book/show/2548866.James_Potter_and_the_Hall_of_Elders_Crossing. 18 de mayo de 2016.*

Es importante aclarar que se puede efectuar una reserva de uso de nombre de los personajes en países donde rige el sistema de derechos de autor; o, en su defecto, los personajes pueden registrarse como marca en países donde rige el copyright.

Continuando con el tercer nivel de este análisis hermenéutico, las creaciones de eventos, escenas o la (re)utilización de nudos de la acción en los que no se profundizó en el hipotexto *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, pero que ocurren en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing*, se pueden describir como amplificación por figuras o circunstancias (Genette 337) puesto que la información sobre el hijo mayor de Harry Potter, así como la continuación del universo mágico, puede ser insuficiente para el lector o

hiperlector; los anteriores argumentos son razones idóneas para emprender la escritura o hiperescritura de *fanfic* a través de la *escritura–no creativa*.

Lo anterior se puede plantear por medio de la temática denominada *missing scenes* (“escenas perdidas”) en la *fanfic*, relatos que se centran en —punto extra por el que una demanda por plagio no prosperaría, ya que el hiperescritor Norman está escribiendo acciones que no han sido trazadas por Rowling por lo tanto, no es una copia —; por tal motivo el hiperlector se ve “obligado” a practicar la *fanfic* con descripciones, retratos, diálogos, emociones, etc. (re)tomando, (re)utilizando y (re)leyendo a los personajes de J.K. Rowling para examinar, averiguar e indagar en las “escenas perdidas” del hipotexto.

La temática *missing scenes* se correlaciona con los “espacios vacíos” estudiados por Iser en su obra *El acto de leer* (1987), los cuales son espacios de indeterminación o vacíos que activan la interacción entre el texto y el lector (280). Iser en “La estructura apelativa de los textos” —compilación de Dietrich Rall (2001)— señala que “los vacíos de un texto literario no son, de ninguna manera —como tal vez se podría suponer— un déficit, sino que forman un punto elemental de partida para su efecto” (106). Es decir, los “espacios vacíos” o espacios de indeterminación serán rebotados con el conocimiento o imaginación del lector, ya que la “indeterminación del texto envía al lector en busca de sentido” (116). En otro orden de ideas, los “espacios vacíos” son un “motor” que activa, dispara y denota la participación del lector con el texto.

Con respecto a lo anterior, “cuanto más pierden los textos en determinación más fuertemente interviene el lector en la co-realización de su posible intención” (Iser 101). Por lo tanto, el hiperescritor de *fanfic potteriana* en Internet, resaltando su cualidad lectora e hiperlectora, llenará o imaginará “espacios vacíos” o *missing scenes* por medio de (re)lecturas

y (re)escrituras de la saga de J.K. Rowling, la cual se expandirá o continuará indefinidamente a través de Internet.

Iser establece una determinación universal del texto que representa la diversidad de perspectivas que se producen progresivamente a través del proceso de lectura (104). En este contexto la diversidad de perspectivas —Iser cita el concepto de “perspectivas esquematizadas” de Ingarden para estudiar las perspectivas de un texto (104)— son los múltiples significados que despliega el texto, los cuales pueden ser “encontrados” por el lector. La diversidad de perspectivas podrá diferir, contrastar o ser similares con las de otros lectores y podrán ser modificables por medio de (re)lecturas a través del tiempo.

Por ejemplo, la diversidad de perspectivas puede suceder cuando:

En una segunda lectura se está provisto con una información infinitamente mayor sobre el texto, sobre todo cuando la distancia temporal es relativamente corta. Esta información adicional es la condición para que se pueda usar, de manera diferente o tal vez hasta de una manera más intensa, las relaciones no formuladas, entre las diversas situaciones del texto, así como las posibilidades de clasificación concedidas por ellas. (106)

Iser enfatiza que entre más diversidad de perspectivas —“perspectivas esquematizadas”— despliegue un texto, más aumentarán los vacíos o los espacios de indeterminación de éste (106). En el caso de la *fanfiction potteriana*, la saga de J.K. Rowling es un hipotexto con una gran variedad de perspectivas esquematizadas que invitan al lector o al hiperlector a continuar o expandir la historia, ya que las novelas de la autora inglesa cuentan con una gran diversidad de espacios de indeterminación o “espacios vacíos” para que éste participe. “Esto significaría que las estructuras del texto están creadas de tal manera que,

en el proceso de lectura, incitan constantemente al lector a encontrar la razón” (115). La *razón* (las cursivas son mías) de la que habla Iser es una *razón* no formulada, es decir, las partes no escritas de la novela y que son la intención central del texto (115). En este sentido, la fantasía clásica y lo maravilloso en *Harry Potter* incentivan al lector o hiperlector a participar en los “espacios vacíos” de la saga cuando la *razón* de los nudos de la acción lo sugieren; por ejemplo, el futuro del hijo mayor de Harry Potter y Ginny Weasley: James Sirius Potter. Lo anterior sucede gracias a que la saga de Rowling es:

Un imaginario tan rico ... [que] propicia la creación de libros que explican personajes, las fórmulas mágicas, los poderes, los encantamientos o los países del mundo Potter. Así los diccionarios de términos, personajes o escenarios son habituales. (Lluch 253)

Con base en lo que describe la cita, se puede afirmar que la saga de *Harry Potter* invita al lector o hiperlector, desde la lectura misma, a la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic*.

Shoshana Flax anota que la razón por la que los practicantes de *fanfic* se dedican a escribir sobre mundos ficticios es porque estos mundos les interesan y es divertido jugar en ellos (53). Los mundos ficticios que han creado los practicantes de *fanfic* son universos narrativos alternos, relatos por y para el *fandom*.

Un ejemplo de los mundos ficticios más allá de *Harry Potter* es la *fanfic* con temática LotRiPS: textos específicamente inspirados en *El señor de los anillos*, así como los primeros *fanfics* en la década de los 70 relacionados con *Star Trek*.

Los espacios de indeterminación bajo la temática *missing scenes* en *El señor de los anillos* y *Star Trek* ofrecen una participación al lector (Iser 106), donde “la cantidad de vacíos

de un texto se mostrará como la condición fundamental para la co-ejecución” (106). De esta manera el lector o hiperlector toman parte:

en sí en el juego de la fantasía, que ciertamente no se iniciaría si el texto pretendiera ser algo más que sólo regla de juego. Pues la lectura se convierte sólo en placer allí donde nuestra productividad entra en juego, lo que quiere decir allí donde el texto ofrece una posibilidad de activar nuestras capacidades. (Iser 176)

La importancia de que el juego de la fantasía active las capacidades del lector se basa en que “el grado de indeterminación en la prosa literaria —tal vez en toda la literatura— representa el elemento más importante de conexión entre el texto y el lector” (118).

Retomando la co-ejecución que argumenta Iser, que también es parte del juego de la fantasía con respecto a la cantidad de “espacios vacíos” en los que el lector o hiperlector puede intervenir, ésta será el principio de una co-escritura por parte de los escritores o hiperescritores de *fanfic* que se abordará en el quinto nivel de este acercamiento hermenéutico.

Con base en los primeros tres niveles que formaliza Prado para el análisis hermenéutico, es como se llega al cuarto nivel: una apropiación de la reflexión, que contenga el texto manifiesto, contenido latente y exégesis (44).

Sheenagh Pugh en *The Democratic Genre. Fan Fiction in a literary context* (2005) escribe que la necesidad de agregar “escenas perdidas” —“missing scenes”— en la *fanfic* se establece porque éstas pudieran ser partes del relato que podrían haber ocurrido en el canon de un texto pero que no se muestran o están perdidas, y que además éstas podrían haber cambiado el rumbo de la historia (20), las cuales parten de procesos de (re)escritura y (re)lectura de una obra. Tales escenas son esbozadas por el escritor o hiperescritor de *fanfic* por el simple hecho de desear “más sobre” un relato (20). Esta lógica “más sobre” un relato

se basa en que Pugh menciona que las obras de *fanfic* se crean para obtener información extra sobre cualquier historia, lo planteado anteriormente se puede relacionar con la conjunción “y...y...y...” que el rizoma tiene como tejido (Deleuze, Guattari 29). El comienzo y el fin de una historia es incierto; por este medio comienza una especie de ensamblaje del texto (280), una red global que expande o continúa el relato cumpliendo con las seis características que Deleuze y Guattari acuerdan para el rizoma:

1. Principio de conexión
2. Principio de heterogeneidad
3. Principio de multiplicidad
4. Principios de ruptura asignificante
5. Cartografía
6. Calcomanía

James Potter and the Hall of Elder's Crossing cumple con el principio de conexión cuando esta *fanfic*, entendida como un rizoma que “puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo” (12) en cualquiera de sus puntos narrativos, dígase, por medio de relaciones de hipertextualidad T y H e intertextualidad radicales con *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, así como con los miles de hipertextos T y H de *fanfiction potteriana*, lo que conduce al principio de heterogeneidad que también se cumple en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* al momento de ser una extremidad del hipotexto —del árbol raíz (11)— que se bifurca entre las múltiples raíces y que además pueden nacer más rizomas de éste. Es decir, por medio del principio de conexión se da paso al principio de heterogeneidad que son líneas de fuga de la raíz y del mismo rizoma como se explicó anteriormente, lo que dará cabida al principio de multiplicidad.

¿Cómo es que ocurre el principio de multiplicidad en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing*? A través del entramado de rizomas que conforman una narrativa bajo un cúmulo de escritores (Deleuze, Guattari 11). *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* y *Harry Potter and the Cursed Child* comprueban el tejido rizomático (11) de una narrativa que nace, crece y se reproduce por medio de un cúmulo de escritores. Ahora el rizoma que nació del árbol raíz que alguna vez “plantó” Rowling se multiplica por ruptura, se alarga, se prolonga (Deleuze, Guattari 17) y desvía por caminos que el autor oficial de la saga o el escritor e hiperescritor de *fanfic* dispongan para expandir o continuar un relato por medio de universos narrativos alternos en Internet.

Con lo anteriormente planteado se puede comprobar cómo es que el escritor o hiperescritor de *fanfic* es un co-escritor –en términos de trabajo conjunto y no en términos modernos– de la saga de *Harry Potter* cuando estos hacen explícita la relación hipertextual T y H e intertextual con la saga de J.K. Rowling (figura 8), de la misma forma que Rowling comparte créditos con Thorne y Tiffany.

Es así como *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* y *Harry Potter and the Cursed Child* va más allá de la figura del autor, y demuestra que un relato se puede (re)utilizar, (re)leer y (re)inventar al mismo tiempo, lo que da como resultado creaciones de hipertextos H y T o una multiplicidad de rizomas que convergerán en un intertexto; de nuevo, la multilinealidad en el ciberespacio que acaecerá en una multinarrativa en Internet.

Gracias al principio de multiplicidad se puede dilucidar cómo es que el principio de ruptura asignificante (15) acontece en *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* donde los rizomas pueden dividirse, partirse y hasta romperse como líneas de fuga. Bastaría con que algún hiperescritor o escritor de *fanfiction* retomara el relato y decidiera agregar “missing scenes” al hipertexto H y T de *James Potter and the Hall of Elder's Crossing*, ya que George

Norman no tiene la última palabra conforme a la historia, su hipertexto H y T es sólo un rizoma más entre los miles que pueden conformar la historia de *Harry Potter* en el ciberespacio.

James Potter and the Hall of Elder's Crossing es un simple rizoma entre muchos otros de una cartografía infinita de rizomas que nacen, crecen y se reproducen en el árbol raíz que alguna vez “plantó” J.K. Rowling. Sólo para “mapear” esta cartografía se pueden elucidar los más de 741, 000 hipertextos electrónicos y transtextuales de *fanfiction* que hay en *fanfiction.net* (26 de mayo de 2016); todos ellos son líneas de fuga que permiten “fragmentar los estratos, romper las raíces y efectuar nuevas conexiones” (Deleuze y Guattari 20). Deleuze y Guattari señalan que esta cartografía es como un mapa “conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciando por un individuo, un grupo, una formación social” (18). Esta cartografía maleable e inestable es una red que llamaremos intertexto, que “es el conjunto de textos con los que un texto cualquiera está relacionado” (Zavala 2). La cartografía dedicada a *Harry Potter* no es trazada por J.K. Rowling o empresas privadas, es un mapa, un palimpsesto cartografiado y explorado por el hiperlector que se convierte en un hiperescritor en Internet.

El intertexto o la cartografía de rizomas que crecen, se desarrollan, se reproducen y que son totalmente incontrolables se dibuja con sitios consagrados a la *fanfiction* como *muggle.net*, *www.fictionalley.org*, *www.fiction.net*, *www.sugarquill.net*, o con cortometrajes como *The Greater Good - Harry Potter - Dumbledore and Grindelwald* y *Severus Snape and the Maureder* que son ejemplos de muchos otros hipertextos E y H de *fanfiction* que expanden o continúan la historia de *Harry Potter* para indagar e investigar las “escenas perdidas” o “espacios vacíos” en la saga de J.K. Rowling, los cuales son rizomas que se

conectan entre sí para formar una cartografía del relato de *Harry Potter*; que da lugar a lo que Deleuze y Guattari llaman agenciamiento, “que es una multiplicidad, una relación de órganos” (10). En otro orden de ideas, la multiplicidad de rizomas equivale a la condición hipernarrativa como trama inabarcable y que se ramifica en Internet de acuerdo a la *fanfic potteriana*. La historia de *Harry Potter* no es sólo una compilación de siete libros, sino que es una cartografía de hipertextos T y H como videos, videojuegos, *fanfic* y cualquier otro material que represente un universo narrativo alterno, infinito, maleable e inestable.

La *fanfiction* no es un “clon de *Harry Potter*”

Para finalizar con el acercamiento hermenéutico que estipula Prado, la investigadora subraya un quinto nivel donde se realiza una autorreflexión y una autocomprensión (44) de un obra. En el siguiente capítulo se explicará cómo la *fanfic* no es un paratexto que rote alrededor (Genette 11-12) de la obra de J.K. Rowling como un ente sinsentido o con simples fines económicos.

Las relaciones hipertextuales T y H e intertextuales radicales de los relatos pertenecientes a la *fanfiction potteriana* con su respectivo hipotexto se pueden interpretar como meros paratextos, es decir, elementos que se encuentran en los contornos de un texto (Genette 11-12) y que son “puertas” para que el lector “entre” a una obra, esta categorización puede ser un error recurrente para la *fanfic*.

Es necesario decir y aceptar que la popularidad y el éxito económico de la marca *Harry Potter* ha dado pie a la creación de múltiples paratextos como playeras, juguetes, libros, etc. Gemma Lluch llama a estos paratextos “clones de *Harry Potter*” (251), los cuales tienen por objetivo el consumo.

Los “clones de *Harry Potter*” trabajan como la metáfora del ciclista que se aprovecha del rebufo de quien está situado al principio de la línea (254). Lluch establece a la saga de Rowling como producto madre del cual nacerán productos clonados; la investigadora detalla el proceso:

Se escriben nuevos libros que aprovechan algunas características de la saga para crear un marco común y ser reconocidos por el comprador. Se imita la manera de escribir, el tipo de personaje, el género; en definitiva, cualquier característica que cree en el lector una sensación de volver a vivir el placer creador el producto madre.
(254)

No obstante que Gemma Lluch tenga razón al categorizar a tales productos como “clones de Harry Potter”, la *fanfiction potteriana* sin fines de lucro no entrará bajo esta clasificación, ya que éstos tienen por objetivo expandir o continuar un relato; además de su característica gratuita. Estos rizomas son parte de un ramificado, un ecosistema de narrativas e historias los cuales parten de un marco en común, la saga de J.K. Rowling, y que no tienen ningún fin comercial.

Gemma Lluch expone cómo una narrativa se mantiene viva a través del consumo de paratextos por medio de la moda creada por una historia o la revitalización de modas antiguas (251). El proceso inicia cuando un relato gusta al público generándole placer. Es en este momento cuando la maquinaria consumista presenta nuevos productos como playeras, juguetes, libros, etcétera, con la finalidad de conectar con el consumidor (251). Es así como Gemma Lluch llama a estos productos “clones de *Harry Potter*” dado que sólo están destinados a propiciar un consumo para que el producto, ya no la narrativa, siempre esté vigente en el comprador.

Conforme a Gemma Lluch la continuación o expansión del fenómeno *Harry Potter* a través del consumo se puede entender por medio de las adaptaciones cinematográficas del mago inglés hasta “Pensar la narración en diferentes entregas [—saga— que] mantiene el consumo y mantiene fiel al lector” (253). La narración por entregas es una forma de mantener al consumidor a la espera, es decir, vigente por medio de productos relacionados; sin embargo, desde otro punto de vista, la narración por entregas también incita a los lectores o hiperlectores a participar en los espacios de indeterminación —“espacios vacíos”— o en su defecto a practicar la *fanfic*:

Con esto, la novela por entregas impone al lector un tipo determinado de lectura...

El lector es obligado —a través de las pautas que le son impuestas— a imaginarse cada vez más de lo que es usual, por lo general, en la lectura continua. Por ello, cuando un texto publicado por entregas deja otra impresión que en forma de libro, no es en último término porque este texto introduzca una cantidad adicional de indeterminación o bien porque acentúe a propósito un vacío existente por medio de la pausa hasta la otra continuación. (Iser 108)

Con base en lo planteado por Iser y respecto a las novelas por entregas como las historias de Charles Dickens en los periódicos del siglo XIX (108), se puede argumentar que a partir de este tipo de novelas el lector es capaz de participar en los espacios de indeterminación para expandir o continuar la historia que ha quedado en suspenso. En este sentido, las entregas también incentivan a la práctica de la *escritura-no creativa* bajo la modalidad *fanfic*:

tal efecto de suspenso provoca que tratemos de imaginarnos la información, de la que carecemos en este momento, sobre el desarrollo del acontecimiento. ¿Cómo continuará? Al realizar esta pregunta y otras similares, aumentamos nuestra

participación en la ejecución del suceso. Dickens ya sabía de esta relación de cosas; sus lectores se convirtieron en “co-autores”. (108)

Con respecto a lo planteado por Iser, la novela por entregas también es una forma de crear espacios de indeterminación o “espacios vacíos” donde el lector o hiperlector puede participar para expandir o continuar la historia y así ser co-escritor de una obra.

La indeterminación funciona como punto de conexión en tanto que activa las ideas del lector para la co-ejecución de la intención que yace en el texto. Pero esto significa que la indeterminación se convierta en la base de una estructura del texto en la que el lector ya siempre está considerado. (118)

La consideración del lector para que éste le brinde el sentido a una obra no sólo implica un co-ejecución entre éste y un autor, como se explicó en el tercer paso de este acercamiento hermenéutico, más bien, es una co-escritura donde el lector o hiperlector es una parte fundamental para que una obra *exista* (las cursivas son mías).

Cerrando el quinto nivel del acercamiento hermenéutico es importante decir que la *fanfiction*, más que un fenómeno de masas o económico al servicio de empresas privadas para mantener viva la narrativa de *Harry Potter* o el consumo de una historia para el gusto del lector o hiperlector, es una co-escritura del relato de *Harry Potter* entre J.K. Rowling y los miles o cientos de personas que practican la *escritura-no creativa* bajo la modalidad de *fanfic*, ya que una obra *existe* cuando es leída: mientras sucede es sólo energía potencial yaciendo en un libro. Una co-autoría que está consciente de la muerte del autor, su propia muerte, al inicio de la escritura o la hiperescritura.

Es imperativo especificar que esta co-escritura no calificará a los escritores o hiperescritor de *fanfic* como autores, no. Como ya se explicó en los apartados anteriores, el escritor o hiperescritor de *fanfic* estará al tanto de su inminente muerte como autor.

Una proyección *fanfic*: *PROfanfiction*

Henry Jenkins en su libro *Convergencia Cultural. La Cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2006), siguiendo en la línea de la *fanfiction* como un tipo de (re)escritura y un (re)lectura de la historia de *Harry Potter*, se pregunta lo siguiente: “¿Y qué sucederá cuando estos jóvenes escritores intercambien impresiones, convirtiéndose en críticos, editores y mentores? ¿Les ayudará esto al incremento de un vocabulario crítico para reflexionar la narración? Nadie tiene la certeza, pero las potencialidades son enormes” (189). Jenkins alega sobre los beneficios que tiene la *fanfiction* sobre los hiperescritores en Internet, todas éstas basadas en:

conversaciones virtuales sobre escritura *amateur* [donde] los autores adolescentes [y adultos] desarrollan un vocabulario para hablar de escritura y aprenden estrategias para reescribir y perfeccionar su trabajo. Cuando [los hiperescritores] hablan sobre los propios libros, los comparan con otras obras literarias o establecen conexiones con tradiciones filosóficas y teológicas; debaten sobre los estereotipos de género en los personajes femeninos; citan entrevistas con la autora o leen análisis críticos de las obras; manejan conceptos analíticos que probablemente no aprenderían hasta los últimos años de licenciatura. (188)

Ante este paradigma es inevitable notar cómo la *fanfiction*, sin planteárselo desde un inicio, interviene en la educación, experiencia y visión del mundo profesional sobre los nuevos escritores, se sumerge en las historias para escribir sobre los personajes que marcan la vida y el entorno de las personas. Fans que un principio sólo practicaban un *hobby* como prosumidores que eran, de esta forma se convierten en hiperescritores de *fanfic* que, a su vez,

se transformarán en escritores de *profic*, *professional writing* (“escritura profesional”) (Lipton 430). Una escritura profesional que ha pasado por el proceso de la escritura amateur, un campo de trabajo donde los nuevos talentos pueden sobresalir.

Sheenagh Pugh concuerda con Jenkins en que la práctica de *fanfiction* ofrece un terreno fértil para el progreso de aptitudes profesionales en la escritura como la redacción, la ortografía o los mismos impulsos “creativos” que un fan puede tener sobre una obra (42). La *fanfic* es una práctica alternativa de contenidos que con el paso del tiempo se ha ido fortaleciendo, desarrollando una escritura profesional derivada de las libertades de autopublicación que la *fanfiction* ha facilitado desde su nacimiento (Lipton 430). La autopublicación se estudiará más adelante en esta tesis.

La *profic* conlleva una retribución económica a los escritores que expanden o continúan algún relato, gestas que desencadenarán discusiones éticas respecto del copyright y los derechos de autor, y sobre todo volverán a polemizar la pregunta de Henry Jenkins: ¿qué o quién es el autor de una obra?

Amazon ha dado un primer paso en este sentido, anticipándose a los problemas del copyright o plagio. Su proyecto se llama Kindle Worlds, nació en mayo de 2013 y es una plataforma de fanfiction sujeta a derechos de autor, que poco a poco va incorporando nombres a su catálogo. Ya cuentan con varias licencias de Warner Bros., como *Gossip Girl*, *Pretty Little Liars* y *The Vampire Diaries*. (Fernández s.pág.)

Kindle Worlds nació en 2014 y funciona a partir de licencias, es decir, el modelo de trabajo inicia cuando un hiperlector de *fanfiction* busca las licencias bajo resguardo de Kindle y a partir de éstas puede proponer historias, ya sean de programas de televisión, cómics, libros, videojuegos, etc., de esta manera se convierte en un hiperescritor de *profic*:

Lo curioso de la plataforma es que cambia el concepto de la gratuidad de estas creaciones; está pensada para que los autores ganen dinero con cada compra de sus escritos en Kindle. El gigante del comercio online ha apostado por el futuro de esta rama de negocio, que sirve para descubrir diamantes en bruto y sacarlos a la luz.

(Fernández s.pág.)

Una de las líneas editoriales para Kindle Worlds es que las historias deben ser relevantes al universo del cual se quiere escribir. Es importante decir que cada programa de televisión, cómic, libro o videojuego tiene sus propias especificaciones, como cuáles personajes puede utilizar el hiperescritor en la historia, qué eventos, qué lugares, etc. En sí, cada hipotexto tiene reglas para sugerir universos narrativos alternos.

Según lo señala Jacqueline Lipton, en un artículo titulado “Copyright And The Commercialization Of Fanfiction” (2014), la profesionalización de la *fanfiction* ha puesto al fenómeno en el *mainstream* de la cultura y el de la comercialización (424), de donde han salido muchos de los escritores que ahora son famosos y que comenzaron escribiendo *fanfic*.

Hasta este punto no se puede dejar de mencionar la disparidad entre los hiperescritores que antes practicaban la *fanfic* sin fines lucrativos y los escritores de *profic* con gratificaciones económicas, pues se podría estar hablando de un fin de lucro por medio de la *escritura-no creativa* o no profesional. A pesar de la tradición rebelde a la que pertenece la *fanfic* bajo la modalidad de *escritura-no creativa*, la definición de Sheenagh Pugh sobre *fanfiction* señala la profesionalización de ésta, así como su posible fin lucrativo (26), por lo que se puede hablar de un cambio de paradigma conforme a este tipo de textos.

La escritora Michelle Chatelain señala los tres puntos básicos del copyright (203):

1. El autor de una obra es el principal benefactor de los derechos de copyright, sin olvidar la editorial o sello bajo el cual se publica la obra.

2. El autor, editorial o sello bajo el cual se publica podrá establecer los medios específicos para la reproducción y distribución de la obra.
3. El autor de la obra protegida puede crear obras derivadas a partir de ésta. Las obras derivadas pueden contener personajes, situaciones, hilos de la acción, entre otros elementos de la primera obra.

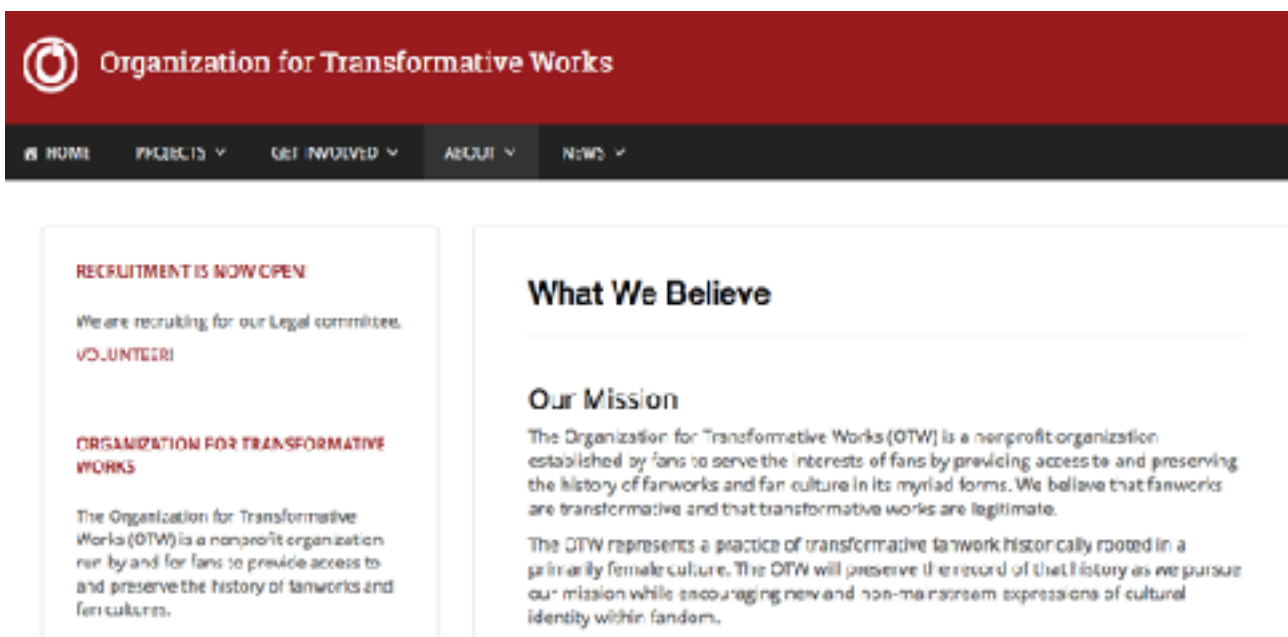
A primera vista, parecer ser que los tres puntos pertenecientes al copyright establecen a la *fanfiction* como una práctica ilegal ante cualquier texto; sin embargo, tomando en cuenta que la *escritura-no creativa* se apropia de una obra para (re)escribirla y (re)interpretarla para después reproducirla o distribuirla, recordando que por definición la *fanfiction* se apropia de elementos del libro original (205-206). Como lo menciona Michelle Chetalain en defensa de este tipo de *escritura-no creativa*, el carácter no lucrativo de cualquier *fanfic* mantendrá a los escritores a salvo de reprimendas legales en contra de ellos, así como la particularidad amateur sobre la *fanfic* (208).

Chetalain hace hincapié en el uso justo —*fair use*— de las obras para sustentar la legalidad en la práctica de *fanfic* mediante los siguientes puntos (206):

1. La utilización de personajes, situaciones o hilos de la acción de una obra pueden ser empleados por cualquier persona con un fin educativo o lúdico.
2. La porción de las que se “apropia” el escritor de *fanfic* no abarcan la totalidad de la obra, por lo que se establece un porcentaje bajo de utilización de personajes y situaciones para escribir una obra derivada.
3. Los derechos de las audiencias se deben establecer en el copyright.

El punto más importante de Chetalain es la propuesta de respeto y tolerancia hacia los derechos de las audiencias y las libertades que tienen que tener éstas ante las obras literarias.

Actualmente, la *Organization for Transformative Works* (figura 9) está dedicada a informar, ayudar y guiar a los escritores o hiperescritores de *fanfiction* sobre sus derechos, basándose en una legalidad sin intenciones lucrativas y de esparcimiento por parte de las audiencias, lo que se puede traducir como una organización preocupada y que incentiva los derechos de los lectores.



(Figura 9). Imagen tomada de http://www.transformativeworks.org/what_we_believe/. Web. 18 de mayo de 2016. (rep) de Luis Mario Reyes Pérez (Ciudad de México 2016)* todas

Es importante señalar que la *Organization for Transformative Works* establece que la práctica de *fanfiction* es una cultura arraigada históricamente en el ámbito femenino, por lo que es necesario su preservación. Como la imagen lo señala, la *Organization for Transformative Works* es una organización construida por y para los fans, con el objetivo de preservar el trabajo que ellos realizan con la firme creencia de que los textos derivados de la

(re)escritura, (re)lectura y la (re)interpretación de obras —*transformative works*— son legítimos.

Rowling y el copyright: el caso Dmitri Yemets

En 2003 Rowling demandó al escritor ruso Dmitri Yemets porque el primer libro de su saga titulada *Tanya Grotter and the Magic Double Bass*, perteneciente al género fantástico ruso, era una obra totalmente alusiva a la historia de *Harry Potter y la piedra filosofal* que pecaba de plagio sobre los derechos de autor, además de que Yemets lucraba por medio de *Tanya Grotter and The magic double bass* (Pugh 232).

La obra de Yemets cuenta la historia de una niña huérfana con una cicatriz en la nariz, quien tiene poderes mágicos y que acude a una escuela para magos y brujas. La personaje principal se llama Tanya Grotter y tendrá que pelear contra el malévolo Chumadel-Tort. La historia de Yemets no se puede definir como una *fanfic*; sin embargo, el caso del autor ruso es relevante para reflexionar sobre la *escritura-no creativa* que no sólo (re)utiliza y (re)escribe el lenguaje, sino que (re)retoma costumbres y tradiciones europeas de un lugar determinado como lo ha hecho la escritora J.K. Rowling por medio de la ficción medievalizante y los poemas épicos (Guerrero 51) para contar la historia de *Harry Potter* dentro del género de la fantasía clásica y lo maravilloso.

De acuerdo a un artículo en el portal de noticias de la BBC, “Legal threat for «Russian Potter»” (2003), señala que el argumento que utilizaba Yemets para defenderse de las acusaciones en su contra radicaban en categorizar a su obra como “cultural reply” (párr. 3). De acuerdo a Yemets, el “cultural replay” se refiere a las características compartidas entre obras artísticas, las cuales van desde tradiciones e ideas de un lugar determinado a lo largo

del tiempo, hasta realidades contemporáneas; en este caso, el argumento se basaba en que la obra de Rowling heredaba, al igual que la saga de Yemets, características de la literatura grecolatina y de las tradiciones antiguas sobre brujas y magia en un entorno europeo. En este sentido, con base en las características intertextuales que la obra de Rowling y Yemets comparten por medio del “cultural replay”, se puede decir que ambas obras contienen intertextualidades como la arqueología textual (Zavala 10) basada en un sistema de referencias contextuales, que en este caso aterrizarían en características de la literatura grecolatina; así como el contexto (11) que no se entabla específicamente en el territorio europeo de donde son oriundos ambos autores, sino en un imaginario colectivo que pueden llegar a compartir en un espacio y tiempo determinado, dígase, brujas, gnomos, elfos, etc.

La tradición literaria grecolatina en *Harry Potter y la piedra filosofal* está sugerida en la vinculación de la saga con la historia de la guerra de Troya:

narrada desde el eje de las historias de los hijos de los grandes héroes: Hermione, hija de Helena y Menelao; Orestes, hijo de Agamenón y Clitemnestra; y Pirro, hijo de Aquiles y Deidamia. A grandes rasgos, [la saga de *Harry Potter*] equipara por una parte a esos tres personajes con Hermione Granger, Ron Weasley y Harry Potter respectivamente, y por otra a los griegos con la casa Gryffindor, a los troyanos con las otras tres casas en conjunto. (Campos 51)

La investigadora Guadalupe Campos coincide con Karina Bonifatti en *Las voces de los clásicos en Harry Potter* (2011) quien expone que a través de la lectura de *Harry Potter* se puede entrar a Homero gracias a las relaciones de intertextualidad que el texto tiene con obras clásicas, de la misma forma que un lector de Cortázar podría conocer a Edgar Allan Poe (53). Aunado a que “desde la perspectiva de la intertextualidad, el texto no es únicamente el vehículo de una significación codificada de antemano, sino parte de una red de asociaciones

que el lector produce en el momento de reconocer el texto” (Zavala 3), el lector será el encargado de encontrar tales herencias por medio del “reconocimiento de esas voces, [intertextualidades e hipertextualidades T], y textos previos [que] solo puede[n] darse en el momento de la lectura” (Valenzuela 48), enfatizando en que el proceso de escritura para la *fanfic* inicia gracias a los lectores o hiperlectores que llenan los “espacios vacíos” de Iser para después escribir universos narrativo alternos que se van entretejiendo en Internet.

Retomando el “cultural replay” que dialoga con las relaciones de intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad e hipertextualidad T que habitan en cualquier obra como el folclore, la historia, géneros literarios, etc., es en este punto donde el copyright y los derechos de autor entran en conflicto y se muestran incapaces de tomar decisiones legales justas y deliberadas al momento de amparar “ideas” y “argumentos” de un sólo autor, ya que por ley no se puede tener la autoría de tradiciones populares, fiestas, mitos y leyendas (Chetalain 206), pues estos relatos le pertenecen a la memoria colectiva de una cultura y de los pueblos:

La literatura, ante todo, mantiene en ejercicio a la lengua como patrimonio colectivo.

La lengua, por definición, va donde quiere ella: ningún decreto desde arriba ni por parte de la política ni por parte del mundo académico, puede detener su camino y hacer que se desvíe hacia situaciones que se pretendan óptimas. (Eco 11)

Es así como la lengua y lo que surge de ésta es un patrimonio colectivo de quien la practica. Ya lo dice también Forster respecto al patrimonio colectivo que es la literatura: “un arte [con el cual] hemos jugueteado, pero en una [y con sus] formas más primarias: la historia, la extensión desgajada de la «solitaria» del tiempo” (91). ¿Se debe de pensar que este “jugueteo” con la «solitaria» del tiempo es parte de las relaciones hipertextuales T y H e intertextuales que habitan en una obra? El caso entre Rowling y Yemets sí es un hincapié para pensar que ambos autores (re)leyeron y (re)utilizaron el patrimonio colectivo que comparten

e intervienen, por lo que ninguno de ellos puede adjudicarse la autoría de tradiciones, costumbres o creencias de sus respectivos lugares de origen.

Ante tal escenario es oportuno preguntar si en realidad Rowling tenía derecho a defender su obra sin importar el “cultural replay” que señalaba Yemets, un razonamiento que se invalida con base en las relaciones hipertextuales T e intertextuales si se piensa en que una obra está impregnada de los impulsos externos de la historia universal y la sociología de un lugar determinado (Canclini 10), que en el caso de *Harry Potter y la piedra filosofal* y *Tanya Grotter and the magic double bass* son el imaginario colectivo y costumbres del continente europeo como común denominador.

¿En realidad el caso sobre la obra de Yemets pertenece a lo legal o es un tema debatible para la *escritura-no creativa* o la *fanfic*? ¿Rowling tendrá en cuenta la herencia literaria que ella plasmó en la obra de *Harry Potter* y que los derechos de autor y el copyright no tienen facultades para impedir la distribución, reproducción y creación de la obra de Yemets? ¿Rowling también tendría que ser demandada por utilizar imágenes y figuras mitológicas del folclore europeo y grecolatino ya conocidos en otras obras? Estas son preguntas muy difíciles de resolver, ya que se debe de reflexionar más allá de un tema legal para acercarse a las obras literarias conforme las relaciones intertextuales e hipertextuales T con las que puedan estar impregnadas.

Otro de los argumentos que Yemets establecía para defender su obra era que el autor categorizaba a *Tanya Grotter and the magic double bass* como una parodia de *Harry Potter*, elemento sumamente relevante porque el copyright permite la parodia para transformar el texto original (Chatelain 208). Acorde a lo establecido por el copyright, la parodia tiene un enriquecimiento aparte de la obra original, inventando circunstancias y transgrediendo la trama. Es importante señalar que la parodia, la metaficción o el pastiche son características

intertextuales modernas (Zavala 3). En síntesis, la relación intertextual de la obra de Yemets con la saga de J.K. Rowling es de origen moderno con base en la parodia, plagio o copia; por lo tanto, *Tanya Grotter and the magic double bass* se encontraba bajo el resguardo de la ley.

Al final del conflicto legal, Rowling logró que la obra de Yemets no se tradujese, ni se reprodujera, ni circulara, en cualquier otro idioma que no fuera el ruso (Pugh 232). De acuerdo con el artículo de la BBC antes mencionado, *Tanya Grotter and the magic double bass* ha vendido más de 100,000 copias alrededor de Rusia y tal éxito ha desencadenado una ola de publicaciones futuras para Yemets, quien no dejaría de publicar la saga por presiones políticas y económicas (párr. 10). En la actualidad Yemets tiene más de catorce títulos publicados bajo el personaje de *Tanya Grotter*.

Harry Potter* y Francisco Hinojosa: el caso *Emma

Retomando la parodia en la obra de Yemets sobre *Harry Potter*, ésta se puede relacionar con la parodia del escritor mexicano Francisco Hinojosa en la obra *Emma* (2014) basada en la saga de J.K. Rowling y en otros cuentos clásicos.

Emma, personaje principal de la novela homónima, es una especie de Harry Potter que en lugar de aprender trucos de magia en Hogwarts asistirá a la Escuela Batille de Sexo y Prostitución de Francia. Emma tomará clases de sexología, posturas sexuales, anticoncepción, entre muchos otros cursos de índole sexual; ella —al igual que Harry Potter— es huérfana y es heredera directa de los mejores estudiantes que la Escuela Batille haya tenido, tradición que tendrá que igualar y superar.

En una entrevista realizada el 1 de junio de 2014 en el portal del periódico *La Jornada*, Francisco Hinojosa argumenta que en *Emma* hay referencias a escritores como

Franz Kafka, Julio Cortázar, Gabriel García Márquez, entre mucho otros; estas referencias autorales se pueden entender como relaciones de intertextualidad categorizadas como angustia de influencias (Zavala 10), donde el autor reconoce la voz de sus antecesores, lo que justifica la aceptación inicial por parte de Hinojosa hacia una tradición literaria que está detrás de *Emma*, es decir, relaciones intertextuales, paratextuales, metatextuales e hipertextuales T de las cuales él es consciente.

La trama de *Emma* se basa en una escuela para aprender posturas sexuales, sexología y anticoncepción. Francisco Hinojosa dice que la historia de *Emma* se le vino a la mente cuando pensó que debía de haber una preparación profesional para la industria pornográfica (párr. 7). Hinojosa menciona que, cuando comenzó a escribir *Emma* (2005), el furor por *Harry Potter* estaba en su máximo nivel y que no le costó ningún trabajo relacionar su historia con la de la escritora inglesa (párr. 10), pues más allá de que ambos personajes principales tengan que ir a la escuela y que los dos sean víctimas de un destino, ellos son una especie de “Cenicientos” (párr. 11), adolescentes que viven maltratados y apartados de sus familias. De nuevo se encuentra una relación más de intertextualidad en el libro de Hinojosa, la apropiación (10) de personajes al llevar a cabo una copia deliberada del personaje de Cenicienta y de Harry Potter en *Emma*.

Por otra parte, la novela de Francisco Hinojosa se encuentra en la esfera de los relatos que modifican un texto por medio de la trans-sexualización de Genette. Gérard Genette dice que la trans-sexualización es especialmente utilizada para invertir, hasta la ridiculización, toda la temática del hipotexto, sumando los cambios de sexo y ficciones sexuales que se puedan germinar en el hipertexto T (381). Precisamente la trans-sexualización es lo que se cumple en *Emma*, puesto que la trama e hilos de la acción, así como innumerables emplazamientos dentro de la novela, son situaciones sexuales en una

relación hipertextual T e intertextual radical con las obras de J.K. Rowling por medio de la parodia; pero no se estaría hablando de un *universo narrativo alterno* de la saga de *Harry Potter*, ya que *Emma* —y la saga de Dmitri Yemets— es un texto que no tiene el objetivo de expandir o continuar la saga de J.K. Rowling, ya que no fue planteado con tales fines.

Es importante mencionar que el contenido sexual en los textos de *fanfic* fue uno de los motivos por los que J.K. Rowling comenzó a censurar la práctica de este tipo de *escritura–no creativa*, ya que, de acuerdo con la escritora, sus libros están dirigidos a un público infantil y no a un público adulto, por lo que el contenido sexual no está permitido (Pugh 234). Este punto es en especial paradigmático ya que la propia Rowling ha admitido la homosexualidad del director de *Hogwarts*, Albus Dumbledore en el lanzamiento de *Harry Potter y las reliquias de la muerte* en 2007 (Hawkes párr. 5). Que más allá de las características de género del director de *Hogwarts*, o sus preferencias sexuales, es evidente que la propia Rowling llenaba —o sigue llenando— espacios de indeterminación o “espacios vacíos” de la saga, lo que Wolfgang Iser explica de la siguiente manera:

el autor mismo elimina vacíos, pues con sus comentarios desea unificar la concepción del relato. Sin embargo, mientras ésta sea la única función del comentario, debe disminuir la participación del lector en la ejecución de la intención que yace en la historia. El autor mismo le dice cómo debe entender el relato. Al lector le queda, en el mejor de los casos, la posibilidad de contradecir una concepción tal cuando cree obtener otras impresiones de la historia relatada. (109)

Tales eliminaciones de “espacios vacíos” o espacios de indeterminación por parte del autor pueden atenuar la participación del lector conforme a los significados del texto, como lo sustenta Iser; sin embargo, éstas abren a su vez nuevas posibilidades de relato: “Así, estos comentarios abren un margen de evaluación que deja surgir nuevos vacíos en el texto.

Éstos ya no se encuentran en la historia narrada, sino entre la historia y las posibilidades de su crítica” (110). Dígase, la diversidad de perspectivas en las cuales el escritor o hiperescritor de *fanfic* podrá indagar:

Donde quiera que esto suceda, se puede observar que el autor no moviliza más fuertemente al lector porque él mismo no acabe su trabajo, sino porque una mayor participación en la co-ejecución del texto obliga al lector a poner un mayor empeño en lo que éste es. (115)

Así es como se demuestra que la co-autoría en la *fanfic* no sólo se basa en la *escritura-no creativa*, sino que ésta inicia en la propia lectura para imaginar e idear espacios de indeterminación.

Recapitulando la saga entera de *Harry Potter*, se puede decir que el contenido sexual en los siete libros es casi nulo, razón principal para que los escritores o hiperescritores de *fanfic* exploren e indaguen en este tipo de temas y no sólo escriban con base en el “qué pasaría si” o (re)escribiendo la historia del mago inglés desde personajes secundarios, “espacios vacíos” o para simplemente evitar la *muerte* de la historia de *Harry Potter*.

La inquietud de Rowling por censurar la *fanfic* donde Harry, Ron o Hermione se encuentran en escenas sexuales de distintas índoles rebasa al público para el cual está dirigido el hipotexto, así como el control que la autora puede tener sobre su obra.

Pugh señala que sin importar los fines no lucrativos que la *fanfic* estipule, algunos autores intentan censurar y perseguir la práctica porque “sus personajes” se encuentran en situaciones que no son del agrado de éste último (232). Es el caso de la *fanfic* dedicada a los temas sexuales, donde las preocupaciones económicas pasan a segundo término; puesto que el principal objetivo de estos autores es el control y el poder de la censura hacia situaciones sexuales, violentas e incómodas en las que “sus personajes” puedan encontrarse y en los que

ellos nunca pensaron (Pugh 16), aquí una de las mayores fuentes de curiosidad para el hiperescritor de *fanfic*.

Organización de Defensa Contra las Artes Oscuras

¿En verdad Rowling está tan preocupada por el uso de “sus personajes” en actos sexuales? No hay modo de comprobarlo, lo único que devela el furor de la autora por exterminar las historias sexuales de sus personajes es el afán por controlarlos, por tener la batuta de lo que pueden y deben hacer fuera y dentro de *sus* libros (las itálicas son mías), es decir, ser la autoridad única de lo que se han apropiado los hiperlectores y lectores de *Harry Potter*.

La relación entre los escritores de *fanfic* y Rowling arranca cuando la escritora y Scholastic:

habían declarado inicialmente su apoyo a los escritores fans, subrayando que la narración anima a los chicos a expandir su imaginación y les faculta para descubrir su voz de escritores. ... Rowling había hecho una declaración en 2003 describiendo la prolongada política de la autora de acoger calurosamente «el enorme interés que sus fans tienen en la serie y el hecho de que ello les haya llevado a probar a escribir». (Jenkins 189)

Aunado a la aprobación de J.K. Rowling hacia las historias de los escritores o hiperescritores de *fanfic*, es importante mencionar que tal apoyo se basó en el desinterés económico por parte de éstos: “This, presumably, is why J K Rowling, who does not object to fan fiction and in fact rather likes it” (Pugh 323).¹⁹ El aspecto no lucrativo fue el principal

¹⁹ “Esto es, presumiblemente, el porqué J.K. Rowling no se opone a la *fanfiction* y más bien la apoya” (Pugh 323).

argumento para las libertades de distribución y creación hacia los escritores o hiperescritores de *fanfic*; sin embargo, no obstante el beneplácito de la escritora, esto no siempre fue así.

“Si bien en un primer momento J.K. Rowling trató de frenar las expansiones no oficiales a cargo de los lectores..., [esto] trató... [en]una empresa no solo imposible, sino a fin de cuentas contraproducente para el valor de la marca Harry Potter” (Scolari 293). Henry Jenkins menciona que cuando Warner Bros. compró los derechos para producir la primera película del mago inglés en 2001 —*Harry Potter y la piedra filosofal*— los incontables relatos de *fanfiction* sobre *Harry Potter* en Internet entraron a un segundo término de propiedad intelectual no muy amigable (189). Warner Bros. comenzó una “cacería de brujas” buscando sitios web cuyos nombres pudieran emplear frases, palabras, hechizos, personajes, etc. bajo el copyright de la saga de *Harry Potter*:

la Warner se creía en la obligación legal de controlar los sitios web que surgieran alrededor de sus propiedades. El estudio describía esto como un proceso de «clasificación», en el que se suspendía cada sitio hasta que el estudio pudiera evaluar lo que éste estaba haciendo con la franquicia de *Harry Potter*. (190)

Tales incidentes fueron recibidos como actos de violencia y abuso en la comunidad prosumidora e hiperlectora de *Harry Potter*. “En muchos casos, al dueño del sitio original le concedían permiso para continuar usando el sitio con el nombre original, pero Warner Bros. se reservaba el derecho de cerrarlo si descubría «contenidos inapropiados u ofensivos»” (190), lo que desató el conflicto conocido como “Defensa Contra las Artes Oscuras” entre niños y adolescentes entre Warner Bros. y la misma J.K. Rowling.

La líder del movimiento “Defensa Contra las Artes Oscuras” era Heather Lawver, una niña quien fungía como editora en un periódico escolar titulado *The Daily Prophet* donde los lectores de *Harry Potter* escribían sobre acontecimientos ficticios del universo de J.K.

Rowling desde las computadoras de su escuela (190). Lawver creó la organización cuando tuvo la noticia de que varios fans de la saga fueron amenazados en términos legales por los estudios Warner. El movimiento de “Defensa Contra las Artes Oscuras” “alegaba que los fans habían contribuido a convertir un libro infantil poco conocido en un *best seller* internacional, y que los titulares de los derechos debían respetar su libertad para hacer su trabajo” (190-191).

La razón por la que es importante el recapitulado de lo que ocurrió con el movimiento “Defensa Contra las Artes Oscuras” no se asienta sobre abogados y leyes; la lucha que encabezó Lawver era una guerra por defender los derechos de los lectores y las audiencias sobre una política persecutoria establecida por empresas privadas como editoriales, estudios de cine y autores de libros recelosos de sus creaciones:

Las diversas demandas presentadas por los estudios jamás han sido objeto de consideración legal. Los estudios amenazan, los fans se echan para atrás, y ninguno de los grupos que normalmente darían un paso adelante para defender el derecho a la libertad de expresión incluye en su agenda la defensa de los creadores *amateurs*.
(192)

El conflicto “Defensa Contra las Artes Oscuras” se solucionó porque “[Warner Bros.] desarrolló una política de mayor cooperación para implicarse con los fans de *Harry Potter*” (191). Al parecer Warner Bros. entró en razón cuando se dio cuenta de que el problema que tenía con los hiperescritores de *fanfic* de la saga de J.K. Rowling no sólo manchaba su imagen como empresa, sino que comenzaba con una “cacería de brujas” de sus propios consumidores, o prosumidores en términos de Scolari:

La *Potter War Campaign* implementada a partir de febrero del 2001 consistía en enviar cartas a Warner Bros. y boicotear la compra de *merchandise* alusivo a la

primera película de la saga, que estaba a punto de estrenarse. Si bien los ejecutivos [de Warner Bros.] no parecieron enterarse, los principales medios del planeta se hicieron eco de la protesta. Seis meses más tarde –y después de perder varios millones de dólares en ventas, por no hablar del daño a su imagen– Warner Bros. replegó a sus abogados y se rindió a los pies del *fandom*. (1892-1909)

Warner Bros. estaba cometiendo un suicidio económico, ya que los sitios como *www.fictionalley.org*, *www.fanfiction.net*, *www.sugarquill.net*, *mugglenet.com*, o el mismo *The Daily Prophet* (ya extinto), entre muchos otros, fueron y son decisivos para cualquier producto con el que Warner Bros. quiera lucrar en nombre de *Harry Potter*, pues el hiperlector e hiperescritor tienen más poder que nunca una vez que cualquier obra sale de las manos del autor o empresa privada:

Con esta experiencia los grandes *studios* parecen haber aprendido la lección y hoy no dudan en promover la producción de contenidos por parte de los usuarios, crear espacios para su difusión y establecer intercambios con los fans. A partir de la *Potter War Campaign* cambió radicalmente la actitud de los productores hacia los prosumidores, permitiendo de esa manera el florecimiento de una producción narrativa en los márgenes de la industria cultural. (Scolari 1909)

Scolari menciona la instauración del sitio oficial *pottemore.com* que J.K. Rowling lanzó al ciberespacio en el 2011 para comercializar las versiones electrónicas de sus obras, productos varios de *Harry Potter*, así como para propiciar el diálogo entre la comunidad de fans, manteniendo vivo el relato de *Harry Potter* (294) de una manera “autorizada” y masiva.

La *fanfiction* como empoderamiento

¿Qué mejor forma de celebrar una obra de arte que compartirla y llevarla más allá de donde su autor imaginó? ¿Qué mayor homenaje que una obra literaria marque y sea valorada por niños y jóvenes o cualquier prosumidor o hiperlector? En el siguiente capítulo se señalarán algunas de las bases que han empoderado al hiperescritor o hiperlector de *fanfic* a través de los años.

Lipton afirma que la *fanfiction* es el deseo de todo bibliotecario o maestro, donde una comunidad entera de lectores disfruta, piensa y comparte experiencias y conocimientos con base en los libros (615). De acuerdo a Becca Shaffner, los textos de *fanfiction* son un homenaje hacia aquellos autores —una relación de intertextualidad de acuerdo a Lauro Zavala (13)— que han quedado en el corazón de los lectores, y que este logro debería ser la máxima aspiración para ellos, ya que no hay mejor forma de trascender en los lectores que cuando éstos se apropian de una obra (617). Pugh escribe que los personajes inventados por autores, los cuales han sido adoptados por los escritores de *fanfic* a un nivel tan grande que puedan sentir que *verdaderamente* los conocen, también debería ser un cumplido para los autores que morosamente protegen el uso de “sus personajes” (13). James Potter en *Elements of literature* (1967) explica que, como lectores, percibimos a los personajes de una obra de la misma manera en que desarrollamos impresiones de las personas en la vida real (4). Personajes que como las obras mismas tienen una vida propia fuera de las manos del autor en días donde el acceso a Internet y la participación del hiperlector lo hacen posible.

Para evitar la persecución y el castigo de la *fanfic* a través de la *escritura-no creativa*, Jenkins propone un estudio y aproximación a este tipo de fenómenos “como una suerte de aprendizaje. ... [donde] los artistas jóvenes... [aprenden] de maestros consolidados, a veces colaborando en las obras de artistas más veteranos, a menudo siguiendo sus patrones,

antes de desarrollar sus propios estilos y técnicas” (Jenkins 187). La escritura de *fanfic* es una forma de incentivar a los lectores o hiperlectores a escribir con base en gustos y experiencias personales.

En este mismo sentido, estos jóvenes artistas aprenden cuanto pueden de las historias e imágenes que les resultan más familiares. Construir sus primeros esfuerzos sobre materiales culturales preexistentes les permite concentrar sus energías en otras tareas como dominar su oficio, perfeccionar sus destrezas y comunicar sus ideas. (187)

En la actualidad, la *fanfiction* se sigue catalogando como una amenaza o un simple oportunismo. De acuerdo a Michelle Chatelain, aún existe una negativa por parte de los autores a la práctica *fanfic*, quienes envían cartas a los sitios web que albergan este tipo de *escritura-no creativa* para que desistan y dejen de ampliar el abanico de relatos, demandando que ellos no son los portadores legales para la utilización de sus personajes y situaciones ficticias (201).

Los anteriores actos demuestran que la *fanfiction* no se ha abordado desde la visión de la posmodernidad donde las obras literarias forman parte de cambios en el paradigma de la “creatividad”, en los temas relevantes como la posición del autor como un único creador de un relato, así como la porosa autoridad de éste sobre una obra —no en términos económicos—, además de la participación del hiperlector en Internet que muta en un hiperescritor de contenido donde la intertextualidad y la hipertextualidad T y H es una parte fundamental de cualquier expresión.

La escritura posmoderna explicada por Rodríguez en el inicio de esta tesis demarcaba el juego en la literatura como una de las características principales de la creación literaria. Así mismo, sustenta la intertextualidad a través de los hipertextos T a través de la

desacreditación de “autoridades narrativas” que privaban el empoderamiento del lector, un empoderamiento que nacerá a través del juego y la intervención sobre el hipertexto H y T en Internet.

El juego al que se alude es parte del proceso “creativo” para escribir *fanfiction* de acuerdo a Pugh, quien ejemplifica el procedimiento cuando él jugaba con figuras de acción de Robin Hood inventándoles historias:

Sometimes they were simple variations on the formula: Robin goes into town, or the Sheriff comes hunting for him; there’s a battle and all ends well for the good guys.

Sometimes we explored aspects the canonical stories didn’t touch on – The Sheriff’s childhood, ... or life in the forest when the outlaws were taking a day off. Now and then, we departed from the canon altogether to produce a “what if”. (9)²⁰

Es importante decir que la misma Pugh escribe que tales inventos —basados en el “qué pasaría si”— iban en contra del canon, relatos que no se habían dicho y que obedecían a una necesidad personal de alternativas; al mismo tiempo, dichas historias eran una respuesta contestataria por donde la extensión o continuación de un relato podría basarse en argumentos tan descabellados como ataques de osos polares y entrenamientos para usar el arco (9). Todo esto obedece a que las historias canónicas no lo satisfacían en su totalidad:

So we invented the ones we wanted. In this we were part of a very long tradition.

Hero-figures like Robin, Arthur and the characters of ancient myth have always accreted stories to themselves through the generation and their legend grows and

²⁰ “Algunas veces eran simples variaciones de la fórmula: Robin va al pueblo, o el shérif iba a perseguirlo; había una batalla y todo acaba bien para los buenos. Algunas veces explorábamos aspectos canónicos que la historia no tocaba – la niñez del shérif, ... o la vida en el bosque cuando la ley se tomaba un día de descanso. Antes y ahora, todos nosotros partíamos del canon para producir un “qué pasaría si”.” (9)

changes according to what each generation of new readers and listeners need from it.

(9)²¹

Pugh explica una de las razones por las que la *fanfic* existe: las historias se (re)escriben, se (re)leen y se (re)utilizan de acuerdo a las necesidades de los lectores.

De acuerdo con Corona, la *fanfic* se sigue practicando en miles de concursos donde se expande o continúa el relato de *Harry Potter* y ya no sólo a partir del texto sino también por medio de imágenes, videos o hasta hechizos:

los fans de *Harry Potter* inventan hechizos que les gustaría que Harry realizara, entre los cuales el mejor que he leído hasta ahora es el inventado por una niña en Estados Unidos que le sugería a Harry Potter un hechizo en verso para hacer que su cruel primo Dudley recitara interminablemente a Mark Twain y a Edgar A. Poe.

(Corona 68)

Jenkins explica que la escritura *fanfic* es valiosa para los lectores porque amplían su experiencia del mundo de *Harry Potter* (89), es decir, expanden o continúan el hipotexto de J.K. Rowling. Esto se debe a las tecnologías digitales, pero también a las posibilidades que da la *fanfiction* para abordar temas de interés personal, hablando de historias referentes a la homosexualidad —recordemos la trans-sexualizaciones de la que habla Genette—, la violencia, el racismo o la religión, tópicos que se abordan desde una cierta periferia por temor a lo establecido y porque algunas editoriales y escritores de LIJ se muestran renuentes ante estos temas.

²¹ “Así que inventamos las que nosotros quisimos. En este punto nosotros formábamos parte de una tradición muy larga. Figuras heroicas como Robin, Arturo y los personajes mitológicos han tenido siempre historias canónicas a través de generaciones y su legado crece y cambia de acuerdo a lo que cada lector y escucha necesita de ellas.” (9)

El empoderamiento del escritor o hiperescritor de *fanfiction* inicia desde su posición e identidad primaria como lector, que es el:

espacio en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito. (Barthes 80)

El empoderamiento del hiperescritor o escritor de *fanfiction* es el resultado inicial de una condición lectora inquebrantable para expandir o continuar un relato, para después iniciar la práctica de la escritura fuera de las instituciones como la escuela o las mismas editoriales. “La escritura no es una puesta por escrito de la palabra hablada, implica conocer una rectoría diferente, manejar algunas tradiciones, un vocabulario siempre mayor al de la oralidad y turnos de expresión infinitamente más largos” (Campos 53). El aprendizaje del escritor o hiperescritor de *fanfiction*, como característica adherente del hiperlector o lector, es que éste es autodidacta en Internet, donde el conocimiento y el aprendizaje de habilidades no le pertenecen a instituciones o maestros calificados para dicha tarea:

Y los chicos se toman realmente en serio el oficio de escribir y se sienten orgullosos de sus logros literarios. Al mismo tiempo, la escritura es valiosa por sus maneras de expandir su experiencia del mundo de *Harry Potter* y por las relaciones sociales que facilitan con otros fans. A estos chicos les apasiona la escritura porque les apasiona aquello sobre lo que escriben. (Jenkins 89)

Lo que da como resultado una independencia de los nuevos creadores sobre las autoridades artísticas. Shoshana Flax, en un artículo titulado “Was Jo March A Ravenclow? Authors, Fans, and Who Makes the Rules” (2016), apunta que se ha terminado la espera para

las secuelas de las sagas, segundas partes de películas y continuaciones de capítulos gracias a la capacidad de creación de los practicantes de *fanfic* (49). El empoderamiento del escritor o hiperescritor inicia cuando cualquier lector o hiperlector puede escribir *fanfics* con la oportunidad de cambiar el canon de una historia (Flax 48), extendiendo o continuando el relato con personajes, situaciones, etc.

El empoderamiento del hiperescritor de *fanfic* tiene como base la autopublicación en Internet, que se puede definir como “el escrito no sometido al escrutinio de un editor, quien evalúa, corrige, mejora y pone en forma el original” (Arévalo, Alonso; Córdón, José; Gómez, Raquel s/pág.). El hiperescritor de *fanfic* en Internet romperá con un sistema de publicación que lleva más de 500 años en uso donde autoridades como editoriales y profesionales de la edición quedarán excluidas (Arévalo, Alonso; Córdón, José; Gómez, Raquel s/pág.). En la autopublicación el hiperescritor y el hiperlector tienen una relación horizontal —democrática— donde ambos implementarán sus propios métodos de publicación y diversificación de textos, recordando que el hiperlector tiene un amplio abanico de oportunidades en Internet, donde las barreras y fronteras entre autores y escritores de *fanfic* se comienzan a romper porque ahora cualquiera puede publicar (Pugh 223).

Como Pugh lo señala, las fronteras entre escritores y autores en el *fanfiction* son difíciles de delimitar, un problema que más que agravarse en términos políticos y económicos ha sido una punta de lanza de empoderamiento por parte de los fans desde la década de los 70, recalando las facilidades tecnológicas para la creación que los consumidores de televisión, radio y libros obtuvieron (223). De tal forma, los fans tuvieron la posibilidad de expandir o continuar cualquier relato por medio de universos narrativos alternos bajo su poder.

La autopublicación no es un fenómeno circunscrito en el ámbito literario, sino que se extiende a otros sectores como el de las publicaciones científicas, donde la comunicación de sistemas de autoarchivado, con la proliferación de repositorios y de acceso abierto, ha permitido a los autores contar con alternativas de difusión de la información científica de gran proyección. (Arévalo, Alonso; Cordon, José; Gómez, Raquel s/pág.)

La autopublicación no se inventó con la *fanfic* pero sí se impulsó. La autopublicación en Internet inició con el preámbulo de la *fanfiction* en la década de los noventa: el blog, un tipo de escritura en línea que otorgaba recursos como “la posibilidad de combinar texto, hipervínculos, imágenes, audio y video; a posibilitar la introducción de comentarios de los lectores, y, en fin, a crear el primer tipo de documento personal en línea que no es un reflejo exacto de ningún tipo de escritura física, sino que es nativo de la red” (Cortés 3). Tanto el blog como la *fanfic* son modalidades, hipertextos T y H nativos de Internet, que se rigen bajo las reglas de la hipermedia y la multinarrativa.

El papel como hiperescritores que se autopublican es un fenómeno que de acuerdo a José Afonso Furtado se ha realizado desde 2006 (72) con el *boom* de los dispositivos de lectura y escritura donde los hiperescritores de *fanfiction* pueden llevar a cabo la realización de hipertextos transtextuales y electrónicos

Jaime Rodríguez reconoce los cambios que la red ha traído a las obras literarias; el autor lo argumenta con base en los cambios que está teniendo la novela:

Sólo cuando aparece un nuevo soporte, una nueva tecnología de la palabra y de la expresión, es cuando se puede hablar de una superación cabal de las limitaciones de la novela. Esto no quiere decir que la novela (y especialmente la novela posmoderna) pierda funcionalidad, sino que, en tanto sustancia narrativa, se enfrenta

ahora a novedosas posibilidades, abiertas por el uso estético de las nuevas tecnologías de información y de la comunicación y por el aprovechamiento de nuevos soportes expresivos como el hipertexto. (140)

Es así como se puede demostrar que la *fanfiction*, de la misma forma en que Rodríguez menciona los cambios en la novela, ha existido desde hace mucho tiempo y sólo ha mutado de plataforma: de la hoja en blanco a Internet. Como lo dice Sheenagh Pugh explicando el fenómeno de la *fanfiction*: la materia no se crea ni se destruye, sólo se transforma (233). Una ley natural que se puede aplicar a cualquier obra literaria.

Conclusión

Es inevitable iniciar esta conclusión con las palabras textuales que un maestro del departamento de letras de la Universidad Iberoamericana me dijo en un coloquio donde presenté mi investigación: “estudiar a *Harry Potter* es perder tu tiempo y tu dinero”. Una frase que marcó mi estudio y mi estancia en la Academia, por supuesto para bien, jamás lo tomé como un altibajo que hubiera mancillado mis estudios de maestría.

Es relevante la mención porque espero que este trabajo sea parte de la ardua labor que mis maestros y compañeros de clase realizan día con día para que la literatura infantil y juvenil sea respetada y considerada en la Academia. Ojalá esta tesis sea una pequeña luz en el universo infinito de estrellas que son mis colegas de la LIJ, profesionales en todo el sentido de la palabra, todos ellos magos y hechiceros que argumentan a capa y espada y estudian a la LIJ a pesar de los *muggles* que se encuentran en el camino. Sin más por decir, inicio con la segunda parte de la conclusión de esta tesis.

Los escritores no traen nada nuevo al mundo, ni Rowling, ni el mejor escritor de *fanfiction*, sino que sólo organizan relatos de distinta suerte; por lo que el autor se ha mantenido *muerto* (las itálicas son mías) durante mucho tiempo, la diferencia es que en tiempos posmodernos los escritores en Internet, ya definidos como hiperescritores, *matarán* autores en forma explícita por medio de hipertextos transtextuales y electrónicos; recuérdese que *matar* al autor a través de la creación de hipertextos T y H *fanficciones* es un juego, es decir, un acto de esparcimiento donde las relaciones de intertextualidad son una característica fundamental para la creación artística, justo y como la literatura de Jorge Luis Borges está compuesta, una narrativa repleta de estos trucos.

Eco describió el juego intertextual en Borges de la siguiente manera: introducía páginas de un libro en otro, así como obras apócrifas, hacía mención de personajes

supuestamente reales; una experimentación con la que la *escritura–no creativa* tendrá mucho en común, ya que la creatividad no es la creación de personajes o situaciones, sino la libertad de hacer lo que se venga en gana con el contenido existente.

La hipernarrativa que construye Internet por medio de imágenes, videos, audio y demás contenido multimedia (hipermedia), a través de hiperenlaces, amplía el espectro creacional para el hiperescritor, entiéndase lo anterior como una rica posibilidad para la utilización de distintos lenguajes y llevar a cabo el juego de la hiperescritura por medio de la *fanfic*, donde el hiperescritor es un co-escritor —no más co-autores— de una historia, una narrativa que puede ser infinita, puesto que la multinarrativa del ciberespacio así lo concede, pues la pantalla es el umbral hacia otros mundo, la pantalla es la “hoja en blanco” posmoderna y no se limita a las letras.

¿Será posible comprobar una sola autoría en una multinarrativa? Es decir, ¿cómo es que se le puede adjudicar una obra literaria infinita a un solo autor? La naturaleza humana lo hace imposible, el juego de la *muerte* del autor, donde el tablero es el ciberespacio, gana de nuevo.

En el caso de la *fanfiction potteriana*, cada hiperescritor de *fanfic* es un co-escritor de la historia que publicó J.K. Rowling en la década de los noventa, ya que éstos han expandido o continuado la saga de *Harry Potter* por medio de universos narrativos alternos; por lo tanto, tomando en cuenta que sólo en *fanfiction.net* hay alrededor de 767 000 *fanfics* que conciernen la historia de *Harry Potter* (14 de mayo de 2017), se puede concluir que la saga de J.K. Rowling tiene miles de co-escritores de todos las edades y de varios países del mundo quienes están al tanto de las *missing escenes* o los espacios de indeterminación de Iser para continuar o expandir la historia de Harry Potter.

La *escritura-no creativa* por medio de la *fanfiction* es un proceso de escritura que nace, primordial y únicamente, *en* el proceso lector, *en* la capacidad de análisis, *en* la síntesis, *en* la pasión por una historia y *en* la “imitación” de diferentes autores que el lector o hiperlector decida.

La *fanfiction* es un fenómeno literario que surge gracias a la lectura, estamos hablando de un proceso escritor-no creativo que antecede, en el caso específico de la *fanfic potteriana*, a la lectura y que ésta es la fuente, la cantera de nuevos escritores o hiperescritores.

La *fanfic* siempre nacerá de la lectura. No se puede escribir *fanfic potteriana* sin antes haber leído la saga de J.K. Rowling; así como es imposible escribir *fanfic* sobre *Les Misérables* del autor Victor Hugo, o *fanfic* de Sherlock Holmes, de *Alicia en el país de la maravillas* de Lewis Carroll, de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare sin antes haber leído dichas obras donde el lector o hiperlector ha ejecutado una lectura de alto nivel, donde éste ha realizado una (re)escritura, una (re)lectura y una (re)utilización de los nudos de la acción o de las catálisis que crea convenientes para así crear *fanfic*.

De esta forma los hiperescritores dejarán su huella, un rizoma “plantado” en la multinarrativa de Internet; dicho rizoma será parte de una ecología de hipertextos transtextuales, electrónicos e infinitos si así lo deciden los lectores de *Harry Potter* y de las obras mencionadas en el párrafo anterior, puesto que el primer paso para iniciar el juego de la *muerte* del autor es el acto de leer; por este medio el lector o hiperlector podrá conocer a dicha autoridad, sus trucos, sus personajes, el contexto y demás información que el libro pueda proveer.

Por último, me es placentero afirmar que los alcances de esta investigación se dirigen hacia la literatura electrónica a través de la multinarrativa en Internet y la

hipernarrativa que utiliza varios lenguajes: ahora el ciberespacio es el límite, si es que tiene uno.

Con lo planteado anteriormente no se trata de comprobar que el libro, como principal fuente de lectura y escritura, sea obsoleto, no. Más bien, es un rejuvenecimiento para éste, es sólo el inicio de posibilidades narrativas y artísticas donde la letra y la tecnología convergen. ¡Que comience el juego!

Mis estudios no dejarán la multinarrativa y la hipernarrativa; ahora es turno de estudiar a las redes sociales como una autoficción de cada uno de sus usuarios, un *Yo* que vive, se desenvuelve y muere en Internet. La autoficción *facebookera* está allí, creciendo cada día que pasa.

Glosario

Autor: figura a la que se le atribuye algo dicho o escrito (Foucault 65).

Fanfiction: “(literalmente, «ficción de fans»), a menudo abreviado *fanfic*, o simplemente *fic*, hace referencia a los relatos de ficción escritos por admiradores de una película, novela, programa de televisión, videojuego, anime o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original o de creación propia del autor de *fanfic*, y se desarrollan nuevos papeles para estos”. (Arévalo, Alonso; Cordón, José; Gómez, Raquel s/pág.).

Ciberespacio: es un entorno con geografía —lugar distante— que se visita a través de una pantalla (Murray 92). Mundo virtual.

Escritor: persona que ejecuta la acción de “La escritura...[ése] lugar neutro, compuesto oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe”. (Barthes 75).

Escritura-no creativa: método de creación que (re)utiliza las palabras, (re)acomoda textos existentes y (re)lee todo lo posible para crear “nuevos” textos a partir de lo existente (Goldsmith 11).

Hiperenlace o hipervínculo: la unión entre hipertextos electrónicos (Landow 44).

Hiperescritor: escritor en Internet.

Hipernarrativa: narrativa donde se utilizan hiperenlaces y contenido hipermedia que corresponde ya no sólo al texto “sino también... imágenes, sonidos y vídeos”. (Tabau 1808).

Hiperlector: lector “proactivo: se interesa por todo lo que rodea a sus juegos favoritos, crea club de fans, foros de discusión en internet, comparte trucos, descubre nuevos aspectos de ese mundo que tanto les interesa”. (Tabau 2204).

Hipertextos (transtextual): textos que comprenden toda relación que une un texto B a un texto anterior A (hipotexto). (Genette 14).

Hipertexto electrónico: “Texto compuesto de bloques de palabras (o imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos [—hiperenlaces (Tabau 1748)—], cadenas o recorridos en una teatralidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *enlace*, *nodo*, *red*, *trama* y *trayecto*”. (Landow 24).

Inmersión: “cierta *absorción* momentánea”. (Tabau 2470).

Internet: “una gigantesca hipernarrativa en la que unos enlaces nos van llevando a otros”. (Tabau 1785).

Intertexto: conjunto de textos a los que un texto está relacionado (Zavala 2).

Lexias o textrons: son “la unidad de contenido más importante de los hipertextos, aunque no la única”. (Tabau 370).

Migración: “Los personajes migran. [Y] Podemos hacer afirmaciones verdaderas sobre los personajes literarios porque lo que les pasa está registrado en un texto, y un texto es como una partitura musical... algunos personajes literarios –no a todos– les pasa que salen del texto en el que nacieron para migrar a una zona del universo que nos resulta difícil delimitar”. (Eco 16).

Multilineal: el conjunto de nodos y enlaces que bosqueja el proceso de lectura en el ciberespacio (Landow 1).

Multinarrativa: “trama que se ramifica hasta alcanzar una complejidad inabarcable”. (Tabau 1586).

Narrativa transmedia: “una particular forma narrativa que se expande a través de los diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.) Las NT [(narrativas transmediales)] no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. ...cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor – aunque será más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo– es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea”. (Scolari 176).

Prosumidor: “evangelizadores a tiempo completo que no pierden la ocasión de promover su narrativa favorita”. (en Scolari 443).

Realidad virtual: “simulador” tridimensional, donde una representación del usuario podrá desplazarse en el mundo virtual (Rheingold 21). Tomando en cuenta que la realidad virtual es un sistema que genera representaciones de la realidad en tiempo real, ilusiones que no tienen ningún soporte físico natural pero sí electrónico (Rheingold 21).

Rizoma: es una línea de fuga que abarca el movimiento, la desterritorialización y desestratificación del texto (Deleuze y Guattari I).

Universo narrativo alternativo: es un relato, construido por medio de la sucesión de hechos —trama— en un espacio y tiempo determinado a través de las acciones de personajes, el cual tiene la cualidad de tener una relación intertextual o hipertextual radical con el hipotexto al cual expande y amplía. Tales universos narrativos alternos (a partir de este momento me referiré a éstos como UNA) tendrán la característica de haber migrado del libro como soporte narrativo.

Bibliografía

- S/A. “Legal threat for “Russian Potter”. *news.bbc.co.uk*. (s.e.), 10/02/2003. Web. 23/05/2016.
<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2414045.stm>>.
- Aguilar, Andrea. “Kenneth Goldsmith: “Internet es surrealismo”. *cultura.elpais.com*. 16 enero 2016. Web 11 mayo 2016. <http://cultura.elpais.com/cultura/2016/01/15/actualidad/1452859643_980398.html>
- Arata, L. “Reflection on interactivity”. *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. 1ª ED. Cambridge: The MIT Press, 2003. 217-242. PDF.
- Arévalo, Alonso; Cordón, José; Gómez, Raquel. “La autopublicación, un nuevo paradigma en la creación digital del libro”. *Acimed*. Vol. 1. N° 1 (2014): s/pág. PDF.
- Aerseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. 1ª ED. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. Impreso.
- Barthes, Roland. “La Muerte del Autor”. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Trad. C. Fernández Medrano. 9ª ED. Barcelona: Paidós, 2009. 428. Impreso
- — —; Greimas, A.J.; Eco, Umberto; Gritti, Jules; Morin, Violette; Metz, Christian; Gentte, Gerard; Todorov, Tzvetan; Bremond, Claude. *Análisis estructural del relato*. Trad Beatriz Dorriota. 8ª ED. Tlhuapan, Puebla: Premia editora de libros, 1991. Impreso.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. 9ª ED. Barcelona: Editorial Kairós, 1978. Impreso.
- Bonifatti, Karina. *Las voces de los clásicos en Harry Potter*. 1ª ED. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2011. PDF.
- Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. 15ª ED. Madrid: Alianza Editorial, 2009. Impreso.

- Braithwaite, A. "What now for Harry Potter fans?". *telegraph.co.uk*. 5 Sept. 2010. Web 10 enero 2015. <<http://www.news.com.au/dailytelegraph/story/0,,22103790-5001026,00.html>>.
- Bristow, Alexandra. "Fragments and Links: Organizational Actor-World Of The Harry Potter Phenomenon". *Culture & Organization* 13.4 (2007): 313-325. *Academic Search Complete*. Web. 7 diciembre 2015.
- Brown, Celia. "Beyond Words: The Magic of the Harry Potter Brand." *www.forbes.com*. 31 Oct. 2014. Web. 1 de junio de 2015. <<http://www.forbes.com/sites/sap/2014/10/31/beyond-words-the-magic-of-the-harry-potter-brand/>>.
- Campos, Guadalupe. "Escenas de lectura familiar. Sobre *Las voces de los clásicos en Harry Potter*, de Karina Bonifatti". *Revista Luthor*. Vol. 2. Nº. 8. (2012): 51-56. PDF
- Canclini, Néstor. *La producción simbólica teoría y método en sociología del arte*. 10ª ED. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores, 2014. Impreso.
- Chatelain, Michelle. "Harry Potter and The Prisoner Of Copyright Law: Fan Fiction, Derivative Works, And The Fair Use Doctrine". *Tulane Journal Of Technology & Intellectual Property* 15. (2012): 199-217. *Academic Search Complete*. Web. 4 Mayo 2016.
- Corona, Elisa. "*Muggles* Que Leen a *Harry Potter*". *Niños, niggers, muggles: sobre literatura infantil y censura*. 1ª ED. Ciudad De México: Deleátur, 2012. Impreso.
- Cortes, Santiago. "El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico". *Culturas Populares. Revista Electrónica*. 3 (2006): 1-13. PDF
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. *Rizoma: (introducción)*. Trad. C. Casillas y V. Navarro. 3ª ED. Valencia, España: Pre-Textos ,1983. PDF.

Eco, Umberto. *Sobre literatura*. 2ª ED. España: Random House Mandadori, 2005. Impreso.
— — —. *La estrategia de la ilusión*. Trad. Edgardo Oviedo. 3ª ED. Barcelona: Editorial Lumen,
1998. Impreso.

Fernández, Ana. “¿Y si... fuera la novia de un One Direction?”. <http://smoda.elpais.com>. 31
de agosto 2014. Web. 15 de marzo 2016. <[http://smoda.elpais.com/moda/y-si-fuera-
la-novia-de-un-one-direction/](http://smoda.elpais.com/moda/y-si-fuera-la-novia-de-un-one-direction/)>.

Forster, E.M. *Aspectos de la novela*. 6ª ED. Barcelona, España: DEBATE, 2003. Impreso.

Foucault, Michael. *¿Qué es un autor?* 2ª ED. Ciudad de México: Gandhi Ediciones, 2015.
Impreso.

Flax, Shoshana. "Was Jo March A Ravenclaw? Authors, Fans, And Who Makes The Rules".
Horn Book Magazine 92.3 (2016): 48-53. *Academic Search Complete*. Web. 4 Mayo
2016. <[http://www.hbook.com/2016/05/choosing-books/horn-book-magazine/was-
jo-march-a-ravenclaw-authors-fans-and-who-makes-the-rules/](http://www.hbook.com/2016/05/choosing-books/horn-book-magazine/was-jo-march-a-ravenclaw-authors-fans-and-who-makes-the-rules/)>.

Frye, Northrop. *Anatomía de la crítica*. 1ª ED. Trad. Edison Simons. Caracas: Monte Avila,
1977. Impreso.

Furtado, JA. “Self-published: ¿tsunami o “business as usual”?”, en: Cordon García, José
Antonio et al. (2012). *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del
conocimiento: mercado, servicios y derechos*. 1ª ED. Madrid: Editorial Pirámide.
Libro Electrónico.

Goldman, Eric. "How the Diagon Alley Gringotts Ride Will up the Wizarding World of Harry
Potter's Game". *www.ign.com*. 17 de mayo 2014. Web. 9 marzo 2015. <[http://
www.ign.com/articles/2014/05/18/how-the-diagon-alley-gringotts-ride-will-up-the-
wizarding-world-of-harry-potters-game](http://www.ign.com/articles/2014/05/18/how-the-diagon-alley-gringotts-ride-will-up-the-wizarding-world-of-harry-potters-game)>.

Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Trad. Celia Fernández Prieto.

Madrid: Taurus, 1989. Impreso.

— — —. “Discours du récit”, en *Figures III*, París: Seuil, 1972. PDF

Goldsmith, Kenneth. *Escritura No-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital*. 1ª ED.

Trad. Alan Page. Ciudad de México: Tumbona Ediciones y Sur+ Ediciones, 2015.

Impreso.

Guerrero, Laura. *Posmodernidad en la Literatura Infantil y Juvenil*. 1ªED. Ciudad de

México: Universidad Iberoamericana, 2012. Impreso.

Hawkes, Rebecca. “JK Rowling’s brilliant response to fan who asked ‘Why is Dumbledore

gay?’”. *telegraph.co.uk*. 25 de marzo de 2015. Web. 22 de junio de 2016. <[http://](http://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/11493611/JK-Rowlings-brilliant-response-to-fan-who-asked-why-is-Dumbledore-gay.html)

[www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/11493611/JK-Rowlings-brilliant-response-](http://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/11493611/JK-Rowlings-brilliant-response-to-fan-who-asked-why-is-Dumbledore-gay.html)

[to-fan-who-asked-why-is-Dumbledore-gay.html](http://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/11493611/JK-Rowlings-brilliant-response-to-fan-who-asked-why-is-Dumbledore-gay.html)>.

Hombrevella, J. Francisco. *Qué es la literatura*. 1ª ED. España: Salvat Editores, 1973.

Impreso.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 1ª ED. Madrid: Alianza Editorial, 2000. Impreso.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2ª ED. New York: Routledge, 2012. Impreso.

Iser, Wolfgang. *El acto de leer*. 3ª ED. Trad. J. A. Gimbarat. Madrid: Taurus, 1987. Impreso.

— — —. “Grasping a text”, en *The Act of reading. A theory of Aesthetic Response*, Baltimore y

London: The Johns Hopkins University Press, 1976. 107-134. Electrónico.

Jameson, Fredric. *Teoría de la postmodernidad*. 1ª ED. Trad. Celia Montolío Nicholson y

Ramón del Castillo. Madrid Trotta, 1996. Impreso.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia en los medios de*

comunicación. 1ª ED. New York: New York University Press, 2008. Electrónico.

- . *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. 1ª ED. New York: New York University Press, 2006. Electrónico.
- . "Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling." *Technology Review*. 15 junio 2003. Web. 10 marzo 2015. <<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052>>.
- . "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of the Transmedia Storytelling." *Henryjenkins.org*. 12 enero 2009. Web. 11 marzo 2015. <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>.
- . "Transmedia 202: Further Reflections" henryjenkins.org. 1 agosto 2011. Web. 1 enero 2016. <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>.
- ; Ford, Sam; Green. *Spreadable Media*. 1ª ED. New York: New York University Press, 2013. Electrónico.
- Kristeva, Julia. *El texto de la novela*. Trad. Jordi Llovet. Barcelona: Editorial Lumen, 1974. Impreso.
- Landow, George. *Hipertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. 3ª ED. Baltimore: The Johns Hopkins University, 2006. Impreso.
- Leonard, Tom. "Welcome to the Wizarding World of Harry Potter." *The Telegraph*. 18 junio 2010, Cultura sec.: S/P. Web. 1 junio 2015. <<http://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/7836326/Welcome-to-the-Wizarding-World-of-Harry-Potter.html>>.
- Lluch, Gemma. *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles*. 1ª ED. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2003. Libro.
- Lukas, Scott A. *The Immersive Worlds Handbook Designing Theme Parks and Consumer Spaces*. 1ª ED. Burlington, MA: Focal, 2013. Libro electrónico.
- . *Theme Park*. 1ª ED. London: Reaktion, 2008. Libro electrónico.

- Leonard, Tom. "Welcome to the Wizarding World of Harry Potter". *The Telegraph*. 18 junio 2010, Cultura sec.: S/P. Web. 1 junio 2015. <<http://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/7836326/Welcome-to-the-Wizarding-World-of-Harry-Potter.html>>.
- Lipton, Jacqueline D. "Copyright and The Commercialization Of Fanfiction". *Houston Law Review* 52.2 (2014): 425-466. *Academic Search Complete*. 4 mayo .2016. PDF.
- Manovich, L. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La Imagen en la Era Digital*. 1ª ED. Barcelona: Ediciones Paidós, 2005. Impreso.
- Mazzei, Marcela. "Karina Boniffati: "Los lectores de Harry Potter están más entrenados para leer a los clásicos". *revistaenie.clarin.com*. 28 de julio de 2011. Web. 25 de mayo de 2016. <http://www.revistaenie.clarin.com/literatura/Entrevista_Karina_Boniffati-Harry_Potter_y_los_clasicos_0_525547652.htm>.
- Martos Núñez, Eloy, y Alberto E. Martos García. "Textos integrados y narratologías míticas y posmodernas: algunos paralelismos. (Español)." *Revista Chilena De Literatura* 87 (2014): 183-211. *Academic Search Complete*. 9 marzo 2015. PDF.
- Mickenberg, J; Vallone, L. *The Oxford Handbook of Children's literature*. 1ª ED. Nueva York: Oxford University Press, Inc, 2011. Libro electrónico.
- Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. 1ª ED. Barcelona: Ediciones Paidós, 1999. PDF.
- Nieto, Omar. *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*. 1ª ED. Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2016. PDF
- Parrish, Robin. "Harry Potter Sequels: This Is the Closest We'll Ever Get to the Real Thing". *techtimes.com*. 29 de abril de 2015. Web. 18 de mayo de 2016. <<http://www.techtimes.com/articles/43410/20150402/harry-potter-sequels-closest-well-real-thing.htm>>.

- Pavlicic, Pavao. "La intertextualidad moderna y la posmoderna". *Versión. Intersexualidad y redes de comunicación No. 18* (2006): 87-113. PDF.
- Paz Soldán, Edmundo. "El blog y la literatura del siglo XXI". *elpais.com*. 15 de marzo 2008. Web. 7 de marzo de 2016. <http://elpais.com/diario/2008/03/15/babelia/1205541553_850215.html>.
- Pimentel, Luz Aurora. *El Relato En Perspectiva: Estudio De Teoría Narrativa*. 1ª ED. Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 1998. Impreso.
- Potter, James L. *Elements of Literature*. 1ª ED. New York: The Odyssey Press, Inc, 1967. PDF.
- Prado, Gloria. *Creación, recepción y efecto. Una aproximación hermenéutica a la obra literaria*. 2ª ED. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2013. Impreso.
- Pugh, Sheenagh. *The Democratic Genre. Fan Fiction in a literary context*. Glasgow: Poetry Wales Press Ltd, 2005. Impreso.
- Rall, Dietrich. *En busca del texto. teoría literaria*. Trad. Sandra Franco y otros. 2ª ED. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2001. Impreso.
- Reyes, Torrijos. "Emma se sitúa en una sociedad utópica donde el sexo no es tabú". *jornada.unam.mx*. 1 de junio 2016. Web. 23 de mayo de 2016. <<http://www.jornada.unam.mx/2014/06/01/cultura/a06n1cul>>.
- Rheingold, Howard. *Realidad virtual. Los mundos artificiales que modificarán nuestras vidas*. 2ª ED. Trad. Eugenia Fisher. Barcelona, España: Gedisa Editorial, 2002. Impreso
- Rodríguez, Jaime. "El mundo virtual como dispositivo para la creación artística". *Nómadas*. N° 28: (2008). 138-142. PDF.

- Rowling, J. K. *Harry Potter Y La Piedra Filosofal*. 5ª ED. Trad. Alicia Rawson. Barcelona: Salamandra, 2002. Impreso.
- . *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. 1ª ED. Londres: Bloomsbury Children's, 2016. Impreso.
- . *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. 1ª ED. Londres: Bloomsbury Children's, 2014. Impreso.
- . *Harry Potter and the Goblet of Fire*. 1ª ED. Bloomsbury Children's. 2014. Impreso.
- . *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. 1ª ED. Londres: Bloomsbury Children's. 2014. Impreso.
- . *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. 1ª ED. Londres: Bloomsbury Children's. 2014. Impreso.
- . *Harry Potter and the Deathly Hallows*. 1ª ED. Londres: Bloomsbury Children's. 2014. Impreso.
- Ross, Ashley. "Here's Why Some Harry Potter Fans Are Unhappy With the New Pottermore". *time.com*. (s.e.), 22 de septiembre de 2015. Web. 10 de diciembre de 2015. <time.com/4044232/harry-potter-pottermore-new-site/>.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. 1ª ED. Trad. María Fernández Soto. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2004. Impreso.
- Shaffner, Becca. "In Defense of Fanfiction". *Horn Book Magazine* 85.6 (2009): 613-618. *Academic Search Complete*. Web. 4 mayo 2016.
- Stallman, Richard; Rendueles, César; McLeod, Kembreu; Ming, Wu. *Contra el copyright*. 1ª ED. Ciudad de México: Tumbona Ediciones, 2008. Impreso.

- Steuer, J. "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence". *Journal of Communication*. s.v. 42 (1992): 73-93. Archivo.
- Sutton, Roger. "What Hath Harry Wrought?" *Horn Book Magazine* 88.3 (2012): 10-16. *Academic Search Complete*. Web. 7 diciembre. 2015. <<http://www.hbook.com/2012/04/creating-books/publishing/what-hath-harry-wrought/>>.
- Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas Transmedia: Cuando Todos Los Medios Cuentan*. 1ª ED. Barcelona: Deusto, 2013. Libro electrónico.
- Tabau, Daniel. *El Guión En El Siglo 21*. 1ª ED. Barcelona: Alba, 2011. Libro electrónico.
- Valenzuela Navarrete, Gabriela. *Cuento 2.0. Consideraciones sobre el cuento mexicano en la era de Internet*. 1ª ED. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2016. Impreso
- Vary, Adam B. "Inside The Harry Potter Theme Park." *Entertainment weekly* 1104 (2010): 15-16. *Academic Search Complete*. 24 octubre de 2014. PDF
- Vincent, A. "JK Rowling posts new History of the Quidditch World Cup online". *telegraph.co.uk*. (s.e.), 14 de marzo de 2014. Web. 10 enero 2016. <www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/10698013/JK-Rowling-posts-new-History-of-the-Quidditch-World-Cup-online.html>.
- Zavala, Lauro. *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. 1ª ED. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2007. PDF
- ——. *Elementos del discurso cinematográfico*. 1ª ED. Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2003. PDF.