

### Lecturas fantásticas y Transliteracidad

Dr. Eloy Martos Núñez  
Dr. Alberto Martos García  
Facultad de Educación  
Universidad de Extremadura

**Abstract:** El concepto de Transliteracidad implica la conjunción de diversos códigos, soportes y plataformas de comunicación a las cuales el estudiante acude en su vida ordinaria y académica. Por tanto, el alumno desarrolla sus habilidades en la lectura convencional o la escritura manuscrita a medios más complejos, relacionados con los nuevos alfabetismos o literacidades (digital, visual, etc.). En este proceso, la ficción fantástica ha tenido un papel importante en cuanto a hacer más fácil la cultura de la convergencia y la participación (Jenkins) a través del éxito de las sagas fantástica o de fenómenos de escritura imitativa como los *fan fictions*. De esta manera, el lector polivalente se forma en la medida en que se familiariza con interdiscursos e intertextos que él debe integrar para la comprensión, la construcción del conocimiento y la reflexión crítica, todo lo cual es muy importante para el uso didáctico de la Fantasía como contenido y género literario y del uso apropiado de los nuevos medios para la educación literaria.

**Palabras clave:** transliteracidad, prácticas emergentes de lecturas, fantasía, fan fiction, educación literaria

**Abstract:** The concept of Transliteracy involves the combination of various codes, media and communication platforms to which the student attends in its ordinary and academic life. Therefore, the student develops skills in the conventional reading or handwriting to more complex media, related to the new alfabetisms or literacies (digital, visual, etc.). In this process, the speculative fiction has played an important role as to make easier the fantastic culture of convergence and participation (Jenkins) through the success of the sagas or phenomena of imitative writing such as fan fictions. In this way, the multi-purpose reader is formed where he acquainted with interdiscursos and Intertextuality that he should be integrated to the understanding, the construction of knowledge and critical thinking, all of which are very important for the educational use of the fantasy literary genre and content and the proper use of the new media for literary education

**Keywords:** transliteracy, fantasy, emerging practices of reading, fan fiction, literary education

La idea de este tipo de obras (*narrativas modernas*), herederas de las prácticas transformadoras de las vanguardias históricas, es la de crear medios dialógicos en vez de monológicos y la de replantearse el sentido de los mensajes sociales en circulación, recepcionados la mayor parte de las veces sin la menor distancia crítica. Buscando tanto un cambio de conciencia como la incorporación de múltiples perspectivas y voces, estos escritores y artistas subvertían una serie de valores tenidos por absolutos. La propuesta de un rol activo del lector cuestiona, igualmente, la noción de “autor” y el concepto de una supuesta “propiedad” de las ideas. Las preguntas, finalmente, eran en aquel entonces y lo siguen siendo hoy: ¿quién habla?, ¿quién calla?, ¿quién legitima?, ¿quién impone un determinado sentido del lenguaje y descarta otros?, ¿quién forma un canon? Y, en todo caso, ¿quién escribe y quién lee?

A partir de una perspectiva dialógica de la comunicación, una lectura creativa es una forma de reescritura. La escritura, por otra parte -a partir de las relaciones de intertextualidad y metatextualidad-, se presenta no ya como una escritura original -como la entendía la Edad Moderna-, sino como otra forma de re-escritura.” Belén Gache, *El texto como Ready Made asistido: Borrando las fronteras entre lector y escrito*

## 1. INTRODUCCIÓN: TRANSLITERATURA COMO PRÁCTICA EMERGENTE

*Transliteratura* se refiere a una nueva perspectiva para abordar lo que es ser letrado en el siglo XXI<sup>1</sup>. No es un comportamiento nuevo, sino que es un concepto en desarrollo a partir del hecho incontestable de que Internet ha generado nuevas formas de pensamiento, creatividad y comunicación.

El artículo publicado en First Monday<sup>2</sup>: “Transliteracy: Crossing divides” define transliteratura como “la habilidad de leer, escribir e interactuar a través de un varias plataformas, herramientas y medios, desde la escritura y la oralidad, pasando por el manuscrito, la imprenta, TV, radio y cine, hasta las redes sociales digitales” y abre el debate con ejemplos desde la historia, oralidad, filosofía, literatura y etnografía.

En realidad, encontramos categorías semióticas, literarias o dentro de los estudios culturales que insisten en esta orientación que refleja el prefijo TRANS- de “*recorrido a través de*” los distintos lenguajes o códigos: *transficcionalidad*<sup>3</sup> (Saint-Gellais),

<sup>1</sup> Véase Blog <http://www.morado.org.ar/wordpress/?p=258>

<sup>2</sup> Thomas, S. J., Joseph, C., Laccetti, J., Mason, B., Mills, S., Perril, S. D. (2007): “Transliteracy: Crossing divides”, <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>

<sup>3</sup> Concepto desarrollado por la escuela de Laval (Richard Saint-Gellais). Es la construcción de un universo imaginario complejo a través de una red de obras cuya organización no es lineal, formando conjuntos transfccionales a través de los cuales el receptor puede viajar e interactuar, en su caso (v.gr. relatos de vampiros). La transficcionalidad supone la puesta en relación de dos o más

*transtextualidad* (Genette), *transliteracy* (Sue Thomas), *transmedialidad – intermedialidad* (varios autores<sup>4</sup>), sin olvidar otras categorías conexas de alcance más general (transcultural, transdisciplinar...).

La ficción fantástica en particular y las TIC en general parecen, sin lugar a dudas, el escenario ideal de estas nuevas "transtextualidades", pues la propia composición de las sagas fantásticas como una serie de libros o "entregas", con sus precuelas, secuelas y su tendencia a ser escrita por varios autores (que es la forma más simple de entender la escritura alógrafa), abre interrogantes sobre los conceptos clásicos de "obra" y "autor", y a ello está contribuyendo su implicación, con prácticas alternativas como el *fanfiction* o los *blogs*.

A partir de estos de conceptos de "transficcionalidad" o "transmedialidad" (Jenkins) debemos indagar los nuevos modos de lectura apropiados para estas narraciones seriales, volcados hacia una lectura multimedial y extensiva, más cercana desde luego a las prácticas de lectura hipertextual en Internet, que se ha comparado al *surfing*, y a la poderosa influencia de la industria del entretenimiento y su producción, cada vez más programada, de "intermedios".

En cualquier caso, lo que vemos es una apertura al diálogo o juego de interacción entre los medios textuales y los no-textuales, entre los analógicos y los digitales, entre, en suma, los diversos lenguajes y códigos artísticos subyacentes al vídeo, la televisión, el teatro, la música, las artes plásticas, el *net-art*... El prefijo trans nos revela claramente el carácter *nómada* (Belén Gache) de estas nuevas escrituras. Estamos hablando, en concepto general, de la habilidad de leer, escribir e interactuar a través de diversas plataformas, herramientas y

textos sobre la base de una comunidad ficcional. Prolongación/expansión de una historia, más allá de los límites de una obra, en forma diversa. Es decir, la transficción se vincula a la ficción seriada (saga), la cual se caracteriza por ser porosa a distintos lenguajes y soportes. Lo específico de la narración seriada no es la longitud sino los cortes que impone, la espera y, por tanto, la interacción necesaria con el lector, la importancia de la recepción, que realimenta al autor/es. En suma, expansión de una historia a través de la narración en serie y/o en distintos lenguajes. El resultado es la construcción de un universo imaginario complejo (cronotopía) a través de un haz de obras cuya organización no es lineal, que permite tránsitos de unos lenguajes a otros y exige un lector multimedial. Repercute en ella todo un *merchadising* pero también la reacción espontánea del público (*fandom*)

<sup>4</sup> La intermedialidad es un concepto cada vez más empleado en la industria del entretenimiento, donde la narración y el juego aparecen como los vehículos favoritos de expresión. En las sagas, por ejemplo, se puede ver cómo la construcción de un universo imaginario ya no es unidimensional, no se limita a un lenguaje o soporte (libro, filme, etc.) sino que se "programa" a través de una red de productos cuya organización no es lineal y que actúa en tres aspectos:

- el plano textual: el cuestionamiento de la noción de texto, ya que la transficcionalidad sobrepasa los límites del libro.
- el plano ficcional: la autonomía de textos es cuestionada por la constante reanudación de elementos de la misma ficción en otros textos y discursos.
- el plano institucional: El soporte se presenta también múltiple: libros, cine, televisión, juegos de vídeo... etc. que plantea otro tipo de relaciones entre la obra y su autor. Si las relaciones comerciales son conocidas, no lo son tanto sus repercusiones estéticas.

medios desde los gestos y la oralidad hasta las redes sociales digitales, pasando por la escritura manuscrita, la imprenta, la TV, radio y cine.

Incluso se ha usado el concepto clásico de *transliteración* (por ejemplo, escribir palabras griegas con alfabeto latino) para aplicarlo a la diversidad de plataformas de comunicación e instrumentos, de forma que se cohesionen modos de comunicación relevantes para la lectura, la escritura, la interpretación y la interacción. De este modo se sigue trabajando en las intersecciones de las disciplinas humanistas, sociales, y tecnológicas, indagando en las nuevas formas de *transliteraciones*. Así, se puedan tender puentes, "pasarelas" entre todos estos discursos.

El concepto implica una síntesis entre la habilidad textual clásica y la de diferentes tipos de media (alfabetismo multimedia) Ahora bien, la habilidad textual se apoya mucho en la secuencialidad; la habilidad mediática no es lineal y exige mucho la participación, la interactividad. Por tanto, podemos destacar dos puntos importantes sobre esto que inciden en nuestro trabajo:

- a. es un concepto abarcador y global, y reposa sobre las prácticas participativas. Las NNTT y sus usos implican una actitud flexible y participativa.
- b. necesidad de adaptación al nuevo perfil de públicos: nativos digitales que van constantemente de un medio de comunicación a otro.

En concreto, este campo tiene una gran aplicación práctica cuando tratamos de confrontar las distintas concepciones actuales de un mismo fenómeno: *Web 2.0*, *Biblioteca 2.0*, *Aula 2.0*, *Lectura y Escritura 2.0*, e incluso *Literatura 2.0*. Habrá que revisar la literatura crítica, los conceptos, la terminología y los parámetros de aplicación, tarea que sólo puede ser abordada desde un equipo transdisciplinar.

Más que una tecnología, la *web 2.0* y sus afines forman parte de una actitud y de una práctica social, por tanto esto justifica sobradamente la configuración de un equipo a caballo entre lo tecnológico y las ciencias sociales. De hecho, el multiplicar las formas y medios de acceso a la información, es lo que justifica que estemos ante un escenario complejo, donde las nuevas narrativas (*blog fiction*, *flickr stories*, *tweet narrative*...) dan fe de esta multiplicidad e hibridación de medios y formatos.

Como dice Belén Gache<sup>5</sup>, en 1970, Roland Barthes ya planteaba dos categorías de textos: los "legibles", en los que el lector se veía limitado a la mezquina posibilidad de aceptar o rechazar el texto que le era propuesto por el escritor, y los "escribibles", en los que el lector

<sup>5</sup> Véase el volumen colectivo "**Lectura y Universidad**" Universidad de Extremadura, p. 142. Badajoz. 2008.

era entendido no ya como un mero consumidor sino como un productor de sentidos. Pues bien, los textos del discurso literario, por ejemplo, los textos de Poe pero también los de otros autores más clásicos del canon, han sido considerados como textos escribibles, es decir, objeto de recreación o apropiación por parte del público lector, en todas sus facetas.

Por ejemplo, el *fan fiction* no es más que una práctica de *re-escritura*, de reinención a partir de un universo de ficción que se quiere compartir. En sentido más tangible tenemos los *libros intervenidos*, esto es, libros reciclados, reinterpretados hasta convertirlos en objetos únicos<sup>6</sup>, y donde se produce un diálogo entre el “texto de fondo” y el texto añadido, por ejemplo, entre el mensaje textual y las incorporaciones plásticas.

Realmente, el componer, descomponer y recomponer los textos en sus soportes más clásicos, en particular el libro, ha sido una forma de llevar a la práctica lo que las poéticas de la deconstrucción han ido siempre pregonando, por ejemplo, la idea de palimpsesto de Genette, o la deconstrucción de Derrida, etc., acelerada en estos casos por las nuevas tendencias estéticas que favorecían la multiplicidad de lenguaje, la hibridación de técnicas, el sentido totalizador de la expresión artística.

Por su parte, como ejemplo o prototipo de estas narraciones nuevas especialmente permeables a la expresión en múltiples discursos, el análisis de las Sagas como género ya había sido objeto de atención por parte de investigadores como la francesa Anne Besson (2004) o el canadiense R. Saint-Gelais (1999). Menos suerte ha tenido el estudio del *fan fiction* (que nosotros hemos preferido denominar *ficción-manía*<sup>7</sup>), circunscrito a estudios de índole sociológica o de estudio de los *media*, realizados casi todos dentro de la literatura crítica anglosajona<sup>8</sup>.

Es verdad que ambos fenómenos están muy interconectados, pues los lectores de sagas son los que más hacen *fanfics*, y ambos se hallan vinculados a la temática más amplia de la relación entre literaturas populares y cultura mediática, como lo ha referido el citado profesor R. Saint-Gelais. No menos cierto es que las sagas fantásticas se han convertido en un ingente *corpus* de obras de ficción que acaparan las listas de obras más vendidas y arrastran a un

<sup>6</sup> Véase esta exposición de “libros intervenidos” en la Universidad Complutense, <http://www.ucm.es/BUCEM/bba/expoant.2004-Palimpsesto.htm>

<sup>7</sup> Hemos propuesto “**Ficción-manía**” en lugar del anglicismo, pues no se olvide que “fan” no es una palabra inglesa sino castellana de raíz latina, “Fan” es una contracción de “fanaticus” (el que cuidaba un lugar sagrado), y tiene un origen religioso (de “fanum”, templo, de donde viene “profano”), a fin de resaltar dos hechos: que no es una palabra de origen inglesa sino latina y que tiene un origen ancestral religioso, y, por tanto, no es una simple moda que pueda “achacarse” a adolescentes entusiasmadas con un cantante, y ni siquiera a sus primeros cultivadores, en concreto, los seguidores de la saga “Star Trek”.

<sup>8</sup> Uno de los ejemplos más recientes es el caso de Rebecca W. Black. (2008). *Adolescents and Online Fan Fiction (New Literacies and Digital Epistemologies)*. New York: Peter Lang

público muy heterogéneo y variado. Como su consumo es sobre todo por un público juvenil, es una práctica que evidencia nuevas formas de cultura *on line*, sobre todo, agregada al cultivo de la ficción-manía.

El éxito de estas manifestaciones ha desbordado los conceptos clásicos de *autor*, *género* o *libro* para situarnos en otras perspectivas más amplias, como la *narración serial* o la *escritura alógrafa* y, más allá de lo literario, la multiplicación de estas ficciones en formatos tan diferentes como el cómic, la televisión, el cine o los juegos de estrategia (Saint-Gellais 1999) o el entretenimiento “trans-medios” (Jenkins 2006)

Otro aspecto muy importante de este fenómeno es su posición respecto al *canon*, porque son obras y prácticas asociadas de algún modo a la *paraliteratura* o la “marginalidad” artística. Aparentemente, los textos de *fan fiction* se presentan como “*antitextos*” (Lotman), o sea, textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “canon”; forman parte de una poética singular en la que la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo de ficción en cuestión, es lo más importante, y eso repercute en una escritura nueva, que reescribe esos mundos ficcionales en claves nuevas, a lo que hay que añadir las singularidades de la escritura electrónica. Pero ese “etiquetado” de *paraliteratura* es un concepto cada vez más superado, porque ni las características del género ni todo el entorno mediático explican de forma satisfactoria el “boom” producido en torno a este fenómeno, como el hecho de que la página web más internacional que alberga estos relatos ([fanfiction.net](http://fanfiction.net)) sea una de las páginas más visitadas de todo Internet, a nivel mundial, y que contenga decenas de miles de textos, recreando obras de ficción de éxito, por parte de personas entusiastas, y que funcionan normalmente en red, como luego veremos.

En paralelo, la escritura de sagas se ha disparado como fenómeno editorial, no sólo a raíz de los grandes éxitos derivados de *El Señor de los Anillos* y otros, sino como fenómeno que involucra *intertextos* más amplios, la mitología, la tradición de literatura fantástica, la literatura propiamente juvenil, etc.

## 2. FAN FICTION, SAGAS Y ESCRILECTORES

En principio, al *fanfiction* se le puede considerar un nuevo género, (igual que lo fue la sátira en la literatura latina<sup>9</sup>) aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los

<sup>9</sup> Véase la Tesis doctoral de A. Luisa Coviella. “Sátira romana: género de fronteras y antitexto en Horacio y Persio”, <http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0920106-141434/index.html>

ámbitos académicos y culturales establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policiaco, hoy son plenamente admitidos.

Por todo eso, los textos de fan fiction puede entenderse hoy en realidad como “antitextos”<sup>10</sup>, como textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “*canon*”; es una poética singular donde la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo imaginario de que se trate, es más importante que todo, y eso repercute en una escritura nueva, que reescribe esos mundos ficcionales en claves nuevas.

Así que no es sólo una *práctica de recepción* sin más, no es como una lectura escolar, por ejemplo. Tiene más que ver con la *cultura de la convergencia y de la participación* de que habla H. Jenkins donde la *apropiación* y la *interpretación* cultural adquieren la misma entidad que la producción. Debemos, a este propósito, una primera reflexión al profesor francés Bernard Lahire<sup>11</sup> sobre los *modos de apropiación de los textos en las lecturas populares*, y que venía a poner en cuestión algunos tópicos o preconcepciones.

Por ejemplo, B. Lahire subraya que la lectura es una práctica más anclada en los medios populares de lo que se piensa, eso sí, orientadas y re-descubiertas desde una practicidad: la diferencia entre este lector popular y el lector letrado no está, pues, sólo en el número de libros o en las destrezas que uno y otro pone en juego, sino justamente en el modo de apropiación del texto.

Las etiquetas como “popular” pasan a menudo por alto que lo que se produce realmente es el encuentro de obras o géneros singulares generados dentro de formas sociales específicas, con receptores que les aplican formas de apropiación específicas, propias tal vez de contextos distintos y distantes de las que generaron dichos textos.

En pocas palabras, *los modos populares de lectura no consagran las prácticas escolares o el canon académico, sino que a menudo son pragmáticos, utilitaristas*. Llega incluso a enunciar este principio para contrastar el peso de la experiencia literaria y el de la no-literaria en el tipo de lector: Dicho de otro modo, es algo similar a lo que ocurre en el campo del *fan fiction*. El fan no imita por un móvil literario más o menos abstracto, sino que la práctica y el artefacto resultante (el *fanfic*) se convierte en parte de un discurso de identidad y de integración con otros jóvenes con quienes comparte esta actividad.

<sup>10</sup> Concepto introducido por siguiendo el semiólogo I. Lotman,

<sup>11</sup> *Lectures populaires: les modes populaires d'appropriation des textes* », Revue française de pédagogie, n° 104, juillet-août-septembre, 1993, p. 17-26.

Las *prácticas de fan fiction*, igual que los blogs o los juegos, son síntoma de esta nueva cultura participativa y de convergencia (Jenkins), pero que, en este aspecto, parten de esta nueva actitud del lector (pos)moderno de “revisitar” los textos que le sirven de referente (y que el mercado cuantifica como éxitos o *best-sellers*) para efectuar en él no solamente operaciones de (*re*)interpretación sino, en su caso, de *apropiación creativa*, dando lugar a reescritura variadas y en distintos lenguajes. Por ejemplo, además de prestar atención a los relatos que se “cuelgan” en [fanfiction.net](http://fanfiction.net) u otros portales por parte de estos fans, también debemos fijarnos en géneros y lenguajes que, en el fondo, evidencian el mismo fenómeno. Así, los *post* o comentarios de fans sobre un texto de éxito o que incite un interés especial, son vertidos en multitud de herramientas, desde foros a otras muchas de la llamada *web 2.0*.

Es verdad que esta nueva forma de “revisitar” las obras, digamos, “glosadas” (muchas de ellas ya clásicas, desde el Quijote a Peter Pan), se hace desde unas “miradas” muy singulares, a menudo muy pragmáticas, porque los jóvenes usan estos textos para relacionarse, crear una identidad virtual en la red u otros fines, que no son los estrictamente estéticos. En eso se parece a la apropiación que el urbanismo moderno trata de aplicar a los “centros históricos”: la secuencia temporal o de estilos no es lo que más preocupa, sino que por el contrario, se fomenta la yuxtaposición o la fragmentación, y por eso lo hemos tratado de conectar con la narrativa posmoderna, de hecho, el cultivo de sagas y los *fanfics* son un ejemplo de la dinámica entre fragmentos y la integración entre conjuntos textuales mayores, pues el fan siempre tiene una percepción de lo que es la *versión canónica* de la saga, dentro de la cual quiere insertar su aportación. Por tanto, los umbrales entre escritor, recreador y lector se difuminan, son auténticos “*escrilectores*”.

Por eso, cabe decir que la ficción-manía no es una práctica de recepción sin más, no es como una recreación escolar a partir de un modelo, por ejemplo. Tiene que ver más con la cultura de la convergencia y de la participación descrita por Jenkins, donde la apropiación y la interpretación cultural adquieren la misma entidad que la producción. Sin embargo, el creador de un *fanfic* no se plantea del mismo modo si es autor, imitador o recreador, por ejemplo, no pretende ganar dinero o reconocimiento social como escritor, por eso recurre a la hibridación y reciclaje de distintos materiales fabulísticos de forma natural, y si los toma, no lo hace como un plagiarista sino como un admirador o continuador.

Además, también se observa en las encuestas y entrevistas el divorcio de estos fans - tan entusiastas en la lectura y escritura de sus obras de referencia- con la cultura letrada clásica, es decir, no es solamente que el mundo de Internet y el mundo de la cultura escrita



impresa vayan alejándose uno de otro, como los continentes, sino que el perfil de los jóvenes aumentan esta sensación, pues son generaciones digitales, interactivos y con un menú de opciones de ocio en las que el libro, en el sentido clásico, sólo ocupa un espacio menor.

Entre lo que R. Chartier llama las “lecturas salvajes” que se generan en la red por parte de un lector desinformado, y la necesidad de fomentar la “cultura” y las “prácticas letradas”, las sagas y la ficción-manía pueden jugar un *papel de puente*, si se cumplen algunos requisitos. En todo caso, la relación entre adolescentes, prácticas como el *fan fiction* y el auge de las sagas y la ficción fantástica en generarles un tema de indudable interés para la literatura, la educación y la formación de los ciudadanos en general.

Todos los datos apuntan a cómo los caminos por lo que la educación se vehicula en contextos formales, como la escuela o la biblioteca, son “distintos y distantes” de los que el joven practica en estas otras vías, como por ejemplo la dinámica de las comunidades de práctica, los blogs, las redes sociales... es diferente a la que prevalece en los contextos escolares, aunque tampoco deben ignorarse las aproximaciones que se están llevando a cabo, particularmente, experiencias de innovación que buscan, como pedía Chartier, integrar esas “lecturas salvajes” de Internet con lo mejor de la cultura letrada o, en lenguaje más pedagógico, utilizar estos utensilios como formas para promover e integrar competencias básicas, no sólo la lingüística y literaria, sin la competencia social, cultural o artística, dando énfasis a lo que estos medios suponen de iniciativa y autonomía del alumno.

Por otra parte, este fenómeno de las sagas y del *fan fiction*, toca muy de cerca una dimensión cada vez más tenida en cuenta, la alfabetización emocional, pues estas prácticas implican una gran dosis de entusiasmo, compromiso y, a veces, altruismo, pues los “fans” comparten todo y son capaces de socializar mejor que los grupos basados sólo en la competitividad y el aprendizaje individual. Las sagas y la ficción-manía pueden, por tanto, integrar alfabetización emocional y cognitiva a la vez.

Pero no todo son “luces”, tampoco queremos ignorar los riesgos de estas nuevas prácticas lectura/escritura, sensibles también a algunos aspectos. Por ejemplo, se desarrolla en un marco de lenguaje total y de “*inter-medios*” (Jenkins), que hace que el fan conozca la referencia de su universo en varios lenguajes y además implica la reelaboración activa por parte de éste de elementos del universo preferido; sin embargo, en la parte negativa, las prácticas de *fan fiction*, si no hay una educación literaria previa o un mediador cualificado, pueden resultar proclives a crear monomanías y prácticas compulsivas al margen de todo

pensamiento crítico y, sólo bajo este aspecto, se podría entender como una práctica “parasitaria”.

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

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

Lo único cierto, por tanto, es que los autores de *fan fiction* se comportan de forma altruista, como ya hemos apuntado, exponen sus creaciones sin ninguna limitación, se dejan aconsejar por sus “iguales” y conforman redes que se ayudan entre sí; se mueven, pues, por factores emocionales o profesionales, más que por afán de conocimiento, status profesional o deseo de ganar dinero. Ni siquiera la palabra literatura y sus terminologías profesionales aparecen con frecuencia, los que escriben *fanfics* no se preocupan del academicismo literario, pese a que su conducta se parece mucho, a veces, a la del escritor novel y hemos visto que, en algunas ocasiones, se ha producido el salto del *fanfic* al libro impreso.

### 3. ASPECTOS EDUCATIVOS

Lo cierto es que esta práctica -tan contradictoria en su misma raíz- de la ficción-manía choca bastante con las *preconcepciones de profesores*, editores o escritores, pues se nos muestra un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos

entornos, y afecta a ámbitos complejos: alfabetización básica, educación literaria, prácticas de recepción de textos –muchos de ellos en el canon, otros no-, cibercultura, etc., aportando un nuevo concepto de creación colectiva e incluso de cultura de masas o popular. En este sincretismo, en esta convergencia de nuevos y viejos lenguajes, asistimos a casos donde, cada vez más, textos de *blogs* o relatos de *fanfics* “saltan” a la letra impresa (son recuperados por la cultura académica, se podría decir también), todo lo cual es un indicio de la vitalidad y del interés futuro de estos fenómenos.

La “apertura” de este campo que estamos argumentando será mayor a medida que pasen los años: incluso debemos hablar ya de “interartisticidad”, porque el autor de *fanfics* está vinculado a prácticas como el *cosplay*, el *fan art*, las *fan movies*, los *audio-podcast*, es decir, está familiarizado con los entornos multimedia que favorecen la interactividad y la nuevas formas expresivas.

Son, sin duda, *nuevos lectores y escritores que se adentran en los nuevos alfabetismos*, sin que ello suponga renunciar a la herencia de la cultura escrita clásica, al contrario, vemos continuos “guiños” y reflujos entre una obra (por ejemplo, *El viaje de Chihiro*, un anime de 2001) y sus referentes clásicos, mitológicos y literarios. Así, entender todo este mundo no implica, como a veces se cree a la ligera, devaluar la cultura clásica o las prácticas letradas, sino situarlas en los nuevos e inevitables escenarios del s. XXI. Es, en todo caso, una práctica nueva de lectura/escritura, sensible a algunos de los aspectos positivos y negativos que venimos comentando. Por ejemplo, se desarrolla en un marco de lenguaje total y de “*intermedios*” (Jenkins), que hace que el *fan* conozca la referencia de su universo en varios lenguajes y, además, implica la reelaboración activa por parte de éste de elementos del universo preferido.

Sin embargo, en la parte negativa y como ya hemos comentado, el *fan fiction* también es proclive a crear mitomanías y prácticas compulsivas al margen de todo pensamiento crítico, y, sólo bajo este aspecto, se podría entender como una acción “parasitaria”. Lo cierto es que esta práctica -tan contradictoria en su misma raíz- de la ficción-manía choca bastante con las preconcepciones de profesores, editores o escritores, pues es un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos.

De alguna manera, al *fanfiction* se le puede considerar un nuevo género, aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los ámbitos académicos y culturales

establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policiaco, hoy son plenamente admitidos.

Por todo lo dicho, los textos de *fan fiction* son hoy en realidad “*antitextos*”, textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “canon”; es una poética singular donde la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo imaginario de que se trate es más importante que todo, y eso repercute en una escritura nueva que reescribe esos mundos ficcionales en claves originales. Así que no es sólo una práctica de recepción sin más, no es como una *lectura escolar*, por ejemplo. Tiene más que ver con la *cultura de la convergencia y de la participación* de que habla Jenkins, donde la *apropiación* y la *interpretación cultural* adquieren la misma entidad que la producción.

Eso lo vemos todos los días: las series de TV sobre Hércules y otros mitos, ¿no son variaciones sobre un mismo universo narrativo?, y sin embargo nadie se escandaliza de que las “firme” alguien como autor. La diferencia suele estar en que el autor de *fanfic* no se plantea nada de esto, no pretende ganar dinero. Además, la llamada cultura posmoderna es, como venimos afirmando, hibridación y reciclaje de una tradición.

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

En cuanto a relatos *fanfiction* de calidad, son tantos y de temas tan variados que exponer uno solo aquí sería una elección, además de ardua, injusta para todos los demás. Los parámetros de calidad del género del *fan fiction* son más abiertos que los de la literatura convencional, ya que no tienen que superponerse a un concepto de comercialización. En este caso estamos hablando de la literatura por amor a la literatura, y por amor a la obra a la que se rinde homenaje. Por tanto, priman criterios estéticos y sensoriales (que se sepa “enganchar” al público), además de una adecuación al universo ficticio y/o a los personajes que se pretende reflejar.

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

La *cultura del papel* es el entorno tradicional de las editoriales y las librerías pero, poco a poco, se irá viendo que la red y sus nuevas prácticas y escenarios de lectura y escritura también pueden ayudar a difundir y a vender, son nuevas relaciones que hay que explorar. El caso es que no debe pensarse que los jóvenes son siempre sumisos al mercado, de hecho el *fan fiction* surgió desde *Star Trek*, precisamente porque el mercado no les daba todo aquello que necesitaban.

La apariencia es que los jóvenes son dóciles a los lanzamientos del mercado, pero la realidad es que estas prácticas de culturas emergen porque hay una ruptura generacional evidente. Hoy pasan más tiempo ante el ordenador que ante la TV o ante un libro, pero ellos han reinventado su uso, como se ve con las herramientas de la *Web 2.0*. Que la cultura impresa ocupa una parte pequeña de esta “dieta” no es el problema, ni lo es la cantidad o número de libros que leen; el asunto es que el estudiante domine todos estos nuevos alfabetismos para ser un lector competente e informado, que forme criterio propio de adónde navegar y por qué.

La escuela no puede anclarse en el pasado, tiene que ayudarles a formar estos mapas mentales, guiarles con estos itinerarios que ya no son sólo de un libro a otro libro, sino de un lenguaje a otro, o de un soporte a otro. Por ejemplo, el educador puede ayudar a visibilizar estas prácticas porque, como argumentan Barton y Hamilton, *en la cultura escrita actual hay prácticas más dominantes, visibles e influyentes que otras*, pero más por “decisiones de poder” que por la calidad intrínseca de estas producciones.

Lo positivo de la ficción-manía es el *entusiasmo*, la entrega desinteresada, la socialización horizontal, y todo ello son factores buenos y de resistencia frente a una cultura bastante deshumanizada. Como argumenta el filósofo P. Sloterdijk, ya no quedan más que utopías individuales, así que los cientos de mundos imaginarios con que se identifican estos “locos de la escritura” son otras tantas vías *para conseguir inventar otros mundos a fin de comprender el nuestro*.

De todas formas, de este fenómeno se hacen interpretaciones muy sesgadas. Una de ellas es la de identificar al aficionado al *fan fiction* con un perfil de joven “*friki*”, con todas las

connotaciones negativas de la adolescencia, inestabilidad, confusión, sentimentalismo, inmadurez... Se generaliza, asimismo, dando el predominio del mundo de la escritura en *fan fiction* al sexo femenino y a una edad juvenil, por lo que el perfil tipo (aunque no exclusivo) podría corresponder a una chica adolescente, soñadora... Sin embargo, los únicos datos ciertos que sabemos nos los dan los portales dedicados a éstos, como *fanfiction.net*, con sus números de visitas y otros datos, y los hábitos parecen coincidir con los de los jóvenes internautas.

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

#### **4. LA ESCRITURA FANTÁSTICA Y SU TRANSPOSICIÓN MULTIMEDIAL.**

Para Olson, ser *letrado* es compartir un paradigma, una comunidad textual; pertenecer a la cultura escrita es una condición social, al leer y escribir textos *participamos de una comunidad textual*. Es decir, la escritura fantástica debe despojarse de ciertos tópicos románticos (como la soledad, la imaginación extravagantes...) para situarse en su verdadero entorno social y artístico.

Curiosamente, no se ha insistido demasiado en la poética del autor de *El Señor de los Anillos*, y que sustenta su obra, porque hay en él también un trabajo de reflexión sobre la tarea creativa del escritor que se plasmó en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas* y otras pequeñas piezas. Tanto Tolkien como el grupo literario de los *Inklings* aportaron elementos interesantes, que trataron de delimitar estos nuevos “territorios de la imaginación”. Tolkien, en particular, lo expresó muy bien con su teoría de la *subcreación*, al subrayar que cada persona es capaz de crear un universo alternativo, réplica y parábola a su vez del mundo “real”.

De esta manera, el propio Tolkien hablaba de la “subcreación” como la facultad que tiene el narrador para forjar mundos completos que sirvan de fondo a las historias, que ellos

mismos la conformen y la “contengan”, como ocurre con la *Tierra Media y la Guerra del Anillo*.

La narrativa realista no podía concebir un “contenedor” o fondo para sus historias que no fuera la misma realidad, fiel a la poética aristotélica de que la creación es “mímesis de una praxis, imitación de la realidad. Sin embargo, los avances neurocientíficos nos orientan más bien hacia la faceta del cerebro como “constructor de imágenes”, que no se supeditan a la información que nos viene del exterior. Al contrario, todos los mecanismos de *fantaseo* que antes comentamos subrayan cómo el cerebro establece un diálogo continuo entre el pasado, la evocación de nuestros recuerdos, y el futuro, las expectativas. Por eso, *imaginación y memoria están estrechamente unidas*. Por esa razón, la saga de Tolkien y tantas otras que han seguido sus pasos no serían nada sin las mitologías que le subyacen y que el autor no inventó, ya estaban ahí.

No nos extraña, por tanto, que las Sagas modernas se hayan inclinado cada vez más hacia mundos tipo *High Fantasy* (es decir, mundos donde los hombres conviven con dragones y otros seres mitológicos, en continentes o universos totalmente inventados) a medida que se “achicaban” los espacios ignotos, gracias a la Ciencia o las exploraciones geográficas.

Verne o London podían fantasear con “viajes extraordinarios” al Polo o a lugares recónditos de la Tierra; la ciencia ficción moderna llevó la frontera más lejos, a la exploración espacial. Hoy sabemos, aplicando la teoría de la subcreación de Tolkien, que las realidades alternativas son construcciones poéticas, urdidas en esos márgenes que existe entre lo cotidiano, los sueños, la utopía, la tradición... y que por tanto, como el mito, tienen un carácter ejemplarizante, modélico. Por eso todo lo que pasa en *El Señor de los Anillos* se ha interpretado en clave cristiana, y lo que Tolkien llama la “*eucatástrofe*”<sup>12</sup> halla su equivalente en el sacrificio y redención de los héroes épicos clásicos.

La Fantasía, pues, no debe confundirse con lo “fantasioso”, forma peyorativa, ni con los sueños, sino con la elaboración artística por ejemplo de un contador de cuentos, capaz de introducirnos en una “subcreación”, a veces más “viva” que la propia realidad, tal como le pareciera a D. Quijote de la Mancha. El éxito de las sagas modernas están en que plasman esos mundos alternativos o *paracosmos* (G. García 2006) en base a las acciones memorables de un(os) héroe(s), que se sitúan en un mundo localizado, que puede ser real o imaginario, lo importante es que la *magia de la narración* les otorgue credibilidad ante el lector.

---

<sup>12</sup> *Eucatástrofe* lo concibe Tolkien como la inversión de un final anunciado y previsible, el “vuelco” de una situación calamitosa, gracias a un hecho milagroso, tal como resulta en “El Señor de los Anillos” merced al esfuerzo épico de Frodo y los suyos.

Siguiendo la idea de M. Ende en *La Historia Interminable*, debemos rechazar la fantasía usada –o sobreexplotada más bien- como mascarón de proa de una mercantilización de la cultura, multiplicada en diversos lenguajes y formatos –libros, cine, video, anime, etc.- y en multitud de objetos y de reclamos banales, yogures, pegatinas, etc. La Fantasía que no se restringe a estos usos, la fantasía de calidad, que hace preguntas y asombra nuestras percepciones comunes, lo que hace es diseñar mundos paralelos. Y lo hace a través de la imaginación creadora, que son herramientas con que el “fabulador” dialoga con el mundo real.

Lo rubrica el propio Tolkien: *“Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado “sub-creador”. Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es “verdad”: está en consonancia con las leyes de ese mundo. Crees en él, pues, mientras estás, por así decirlo, dentro de él. Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte.”*

Llama la atención que la reescritura o “apropiación” de textos que practican *fans* no viene desde “arriba”, ni por criterios socializadores ni por inducción del sistema educativo o académico-literario. Al contrario, es un fenómeno generado al margen de todos estos elementos, muy propio de la cultura de los adolescentes, o sea, orientada a una *socialización horizontal* y una *alfabetización digital* creciente, en contra, a menudo, de la “cultura letrada” o académica.

Sí hay *mediadores*, pero éstos no son ya el profesor, bibliotecario o padre, con sus criterios de autoridad, sino el propio grupo, la red social, o, como se dice en los portales de *fanfics*, el “*beta-reader*”. En realidad, éste es un primer revisor que contribuye, con su punto de vista independiente, a orientar al autor del texto en múltiples facetas, desde lo formal a lo temático o al propio argumento.

En todo caso, la escritura verbal se nutre también de los otros códigos “intermediales”, de todo lo que el lector ha recibido del mundo del *anime*, TV, cine, juegos, etc. Con la Cibercultura ha irrumpido toda una variedad de lenguajes y soportes que ha hecho que el libro y todo su entorno cultural pierdan la centralidad que mantuvo hasta hace unos años. De la misma manera, las películas y series de televisión, sea de actores de “carne y hueso” o bien hablemos de las creaciones de la animación japonesa, empiezan a tener otras vías de difusión, de manera que es posible encontrar reseñas o comentarios de historias que ni siquiera han llegado al mercado de un país. Por ejemplo, hay aficionados que en sus páginas



traducen los textos de japonés a español de una novela o serie no distribuida aquí, permitiéndonos con ello conocer su existencia. Es lo que se conoce como *Fansub*.<sup>13</sup>

Internet, por tanto, no se limita a ser un *almacén inmenso de información* o una *herramienta* poderosísima, sino un artefacto cultural que está generando un *discurso emergente*, cuyas prácticas (desde el email al blog, desde los *wikis* a las redes sociales) están configurando nuevos lenguajes y formas de comunicación. En este sentido, la *lectura y escritura multimedia* está adquiriendo carta de naturaleza en todos los ámbitos del saber, por ejemplo, en las bibliotecas públicas y escolares, enfocados antes como “centros de conocimiento” y ahora más como centros de creación y participación.

En definitiva, aparece la emergencia de este *lector multimedial*, acostumbrado a una pluralidad de lecturas, lenguajes y soportes. En paralelo, las experiencias de escritura colaborativa o colectiva en la Red se multiplican; la proliferación de creaciones colectivas en la red es enorme desde los años 90<sup>14</sup>. Una fórmula con éxito, que de algún modo se relaciona con la *ficción-manía*, es la que se ofrece como *continuación* de un fragmento inicial escrito por un autor de éxito. Se invita a los lectores a participar en ese proyecto colocando su nombre al lado de escritores consagrados.

La creación colectiva o compartida de una obra literaria es una de las revoluciones que encierra la *cibernovela*, pero hay más caminos de innovación. Es el caso de autores que no ofrecen su obra para una continuación por otros, sino que la entregan como acabada pero con unas características muy especiales: integrando elementos multimedia ausentes en cualquier obra literaria en formato libro. Algunos ejemplos casi pioneros en castellano han quedado desbordados hoy por el avance de la tecnología. Un ejemplo puede ser Adolfo Pérez Agustí, que recrea los mitos de los *mass media* y la literatura de fantasía.

Asimismo, el cómic ha comenzado a difundirse en formato digital gracias a la mejora en calidad y precio de los escáneres, herramientas indispensables que han permitido su digitalización. De forma que hoy varias empresas han desarrollado programas de software para su lectura en digital, siendo en muchas ocasiones, el tipo de lectura predilecto por muchos lectores de manga y cómic.

Muchos *artbooks* también han comenzado a colgarse en páginas de Internet, usando el reclamo de “ilustraciones descargables” para atraer a internautas<sup>15</sup>: Sobre este tema son particularmente interesantes algunas propuestas de escritura por Internet como *Escríbeme*, una

<sup>13</sup> Guía del Fansuber en <http://sigt.net/archivo/guia-del-fansuber-by-kazka.xhtml>

<sup>14</sup> [http://www.iturnet.es/revista/del\\_boletin\\_e\\_de\\_iturnet.htm](http://www.iturnet.es/revista/del_boletin_e_de_iturnet.htm)

<sup>15</sup> <http://www.animextremist.com/artbooks.htm>

*web* que permite participar en lo que sería el primer libro multiautor escrito por Internet. A título meramente de ejemplos, otros proyectos posibles serían:

a) *novelas.wikia.com*

Se trata del único de los proyectos analizados que aún se encuentra en funcionamiento. El portal ofrece la posibilidad de crear proyectos de novelas escritas a través de un ‘wiki’. Desde la página principal se puede acceder a los diferentes proyectos de escritura. Existen proyectos en inglés, español, alemán y serbio.

b) *wikinovela.org*

Es un proyecto ideado por la universidad de Deusto y con el patrocinio del Banco Santander. Actualmente el proyecto se encuentra parado, ya que las novelas escritas (en español, euskera e inglés) se dieron por finalizadas. Como dato significativo, cabe destacar la posibilidad de crear links a palabras del texto para enlazar con diferentes ramas para la historia.

c) *Multiconte 2003*

Se trata de un proyecto catalán enfocado a la escritura colaborativa entre alumnos escolares. Los cuentos son creados a base de fragmentos de texto procedentes de diversas escuelas. Cada escuela debe proponer un fragmento; la escritura del fragmento y su discusión se realiza en clase.

En definitiva, la *escritura libre y colaborativa* es la base del *Fan Fiction*, es un fenómeno que ha sido posible por el *boom* de Internet, cuya problemática explica perfectamente Marco Ros en este artículo (subrayados nuestros):

Recientemente, recogía la Asociación de Compositores y Autores de Música (ACAM) en su página web un artículo muy crítico con las licencias *Creative Commons* que ha levantado cierto revuelo en la blogosfera con múltiples réplicas... Las *Creative Commons* (CC) son un nuevo tipo de licencias, originarias de Estados Unidos, que ahora están expandiendo su uso a escala internacional. Se supone que la licencia ofrece un concepto alternativo de derechos de autor al permitir a los creadores fomentar la difusión y reutilización de sus obras protegidas, sean éstas películas, imágenes, música, textos literarios o científicos.

Pero, de hecho, las CC ofrecen considerables beneficios para los usuarios de Internet que desean utilizar las obras de los creadores sin la obligación de obtener un permiso y aportan muy pocas ventajas a la comunidad creativa. Sin embargo, este tipo de comentarios desde ciertas sociedades tan sólo me recuerda a lo que ya comentamos aquí en cuanto la aparición de los medios de comunicación impresos hace dos siglos y los recelos que éstos despertaban por su periodicidad de publicación casi diaria, además de las consecuencias que tendrían sobre los derechos de autor. En cualquier caso, considero que porque algunos nos dediquemos a publicar textos, música, imágenes o películas de una forma libre y/o gratuita en este gran medio de

comunicación que es Internet no vamos a socavar la capacidad creativa de la Humanidad. Es más, seguramente actuaciones como las de Tom Clancy, en las que ya permite la utilización de su nombre para la edición de un libro sin ni siquiera haber participado en él, o las acometidas que se permiten realizar sobre los nombres de otros autores más consagrados como HP Lovecraft o Isaac Asimov desde la industrial editorial son mucho más censurables... El 7 de mayo, en el suplemento de tecnología de el Diario *El País, Ciberpaís*, se publicó un reportaje con el título de Internet subvierte con la escritura libre las reglas de la creación del libro. Este texto nos recordaba que en Internet podemos encontrarnos con numerosas iniciativas que persiguen el desarrollo de historias y tramas que su autor no exploró, se trata del género de la *fan fiction*. La pregunta que nos debemos de hacer es si es lícita la *fan fiction* y son los propios autores los que nos la contestan.

Aprovechando el estreno de la última película de la Saga de Star Wars, abordemos este universo que ha sido, por otro lado, una de las historias que ha tenido una mayor proliferación de materiales desarrollados por los fans. El director y creador de *Star Wars*, George Lucas, siempre ha observado con cierta condescendencia lo que se desarrollaba, paralelamente y de forma amateur, sobre su universo siempre que se mantuviese dentro de unos límites de respeto y que, sobre todo, no se obtuviese ningún rédito económico. El último ejemplo de esta devoción de los fans lo podemos comprobar con el cortometraje de *Star Wars Revelations* en el que durante tres años, 200 personas se vieron implicadas en vivir en sus propias carnes el universo de la Guerra de las Galaxias. Por supuesto que existen otros ejemplos de *fan fiction* que se salen por la completamente por la tangente embuidos por el deseo de fans, o no, de ir un poco más allá de la historia. Así, podemos encontrarnos con textos en los que Harry Potter y Hermione protagonizan escenas subidas de tono, que Gandalf y Frodo Bolsón, protagonistas del libro *El señor de los Anillos*, tienen algo más que una amistad paterno-filial o que Superman se dedica a cortejar a Xena, la princesa guerrera.<sup>16</sup>

## 5. CONCLUSIONES: CIBERCULTURA, INTERMEDIALIDAD Y EDUCACIÓN

El pensador Alvin Toffler<sup>17</sup> popularizó la expresión “La Tercera Ola” para referirse a los grandes cambios culturales constitutivos de nuestra sociedad, concebidos a modo de olas sucesivas: la primera habría sido la agraria, la segunda, la industrial, y la tercera, nacida al final de la II Guerra Mundial, se basaría en el conocimiento y habría dado lugar a lo que conocemos como “sociedad de la información”, la *cibercultura*.

También la lectura y la escritura habrían vivido dentro de tres “ecosistemas” distintos y sucesivos, en el primero lo que contaba era la memoria oral, la oralidad, todo pivotaba en torno al texto y su recuerdo; la cultura (pre)industrial fue también la de la cultura escrita,

<sup>16</sup> ROS, Marco: “Del género de la *fan fiction* a los Wikilibros: Los internautas se lanzan a escribir sus propios libros”, en **El Documentalista Enredado**, 29 Mayo 2005. Versión digital accesible en: <http://www.documentalistaenredado.net/196/>

<sup>17</sup> TOFFLER, Alvin (1980): *La Tercera Ola*, Orbis, Barcelona.

tipográfica, que dio al libro un papel central, y en torno a él se congregaron los distintos agentes, el educativo, la industria editorial, la conservación (la biblioteca) y el mundo del creador.

En el nuevo contexto el eje privilegiado *autor-texto* se ha desplazado al eje industria-lector, lo educativo/académico o el mundo de la biblioteca siguen siendo referentes, claro, pero la dinámica del mercado ha hecho del libro un objeto de venta y del lector un consumidor, con canales nuevos, como el comercio electrónico, las bibliotecas *on line* de pago...Revoluciones sucesivas difíciles de entender, pues, de hecho, ya la escritura supuso en su día una de las revoluciones tecnológicas más profundas, interiorizada hasta el punto de que vemos que también fue en sus orígenes una tecnología externa.

Efectivamente, el proceso de adaptar nuestra forma de procesar la información al modo de alfabeto vocálico y fonético de los griegos (cf. Ong, Piscitelli, etc.) ha condicionado también nuestra idea de conocimiento, de percepción, por ejemplo, haciendo de la **linealidad** la manera única de recorrer el texto. Por ello mismo Alejandro Piscitelli<sup>18</sup> acierta cuando afirma que, en cambio, la forma de percibir Internet se acerca más a lo que él llama “**ideografía dinámica**” que a la secuencia de párrafos, páginas, etc. O sea, la lectura **hipertextual** se parece más a cuando vemos un diagrama o un mapa de conceptos, los flujos de información de información que se establecen son distintos y mucho más versátiles. Además, *el texto electrónico es por naturaleza inestable*, y esto, curiosamente, nos conecta la palabra de esta última *tercera ola* con la palabra primitiva: el texto vive en sus variantes, en su reelaboración, en su –con terminología actualizada– “**interactividad**”.

En consecuencia, lo que llamamos la **lectura digital** o el *e-reader*, *e-writer* (el lector/escritor virtual) no es una simple posibilidad más de las nuevas herramientas comunicativas sino que suponen un “vuelco” profundo de todo el sistema, que va más allá de temas puntuales como la presencia creciente de bibliotecas virtuales o del mundo de la edición digital, el *e-book*, etc.

La *Sociedad de la Información* ha creado así un ciberespacio y también un nuevo tipo de cultura, la *cibercultura*, e incluso un nuevo tipo de ciudadano, el *ciberciudadano*, que reclama sus derechos frente a la visión convencional y a los estereotipos del pasado. El *acceso libre a la información*, por ejemplo, genera sin duda un nuevo perfil de consumidor, que quiere participar, opinar, elegir. La multiplicación de herramientas digitales cada vez más “autogestionarias” y que van en este sentido de la libre participación del usuario (foros, blogs,

<sup>18</sup> PISCITELLI, Alejandro (1995): *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós.

RPD – Revista Profissão Docente, Uberaba, v.12, n. 26, p.71-98, jan/jun. 2012 – ISSN 1519-0919

comunidades virtuales...) está produciendo un aumento de la creatividad en la Red, de eso no cabe duda.

En síntesis, D. de Kerckhove<sup>19</sup>, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes ejes: la *interactividad*, la *hipertextualidad* y la *conectividad*. La interactividad, según Kerckhove, es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el *hardware* que los conecta a los dos. Esta interactividad se ha constituido en un campo de investigación muy importante y ha tenido un interesante desarrollo en la esfera del arte.

Así, un nuevo arte desarrollado en función de estrategias de *interfaz*, parece ganar terreno en la expresión humana debido a que se empieza a explotar la metáfora tecnológica de los sentidos, y esa es una importante condición para la potenciación de la interactividad. Ahora, *hipertextualidad* significa acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte, es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos. Tal hipertextualidad está invadiendo los dominios tradicionales del suministro de contenidos en forma de datos, texto, sonido y vídeo, y está sustituyendo, por ejemplo, los métodos más antiguos de entrega de noticias en todos los lugares en donde las redes existen.

La *hipertextualidad* también se convierte en la oportunidad para reconfigurar modos de producción y acceso de medios lineales, debido a una razón que podría sintetizarse así: las tecnologías de la información del pasado son ayudas para la memoria y el almacenamiento, las principales tecnologías de los medios de información actual son ayudas al procesamiento, es decir, ayudas a la inteligencia.

La *conectividad* es la necesidad-deseo-posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia. Hoy es evidente que Internet, con su mejora: la *word wide web* (www), es una tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana, pues se sustenta en el uso del hipertexto, con lo cual se vincula por primera vez el contenido almacenado a su comunicación.

Particularmente, el *movimiento hacia la lectura y la escritura “libres”*, gracias a estas nuevas herramientas “colaborativas”, está creando una gran controversia, pero lo cierto es que los internautas no sólo se descargan libros, discos o películas, sino que se están lanzando incluso a difundir sus propias ideas en formatos variados de comunicación de igual a igual (aficionado a una temática), es decir, escritura de cuentos y novelas así como narración en audio de historias o creación de ilustraciones personalizadas; internautas que, eso siempre,

<sup>19</sup> KERCKHOVE, Derrick de, (1999), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa editorial.

valoran la *interactividad*, el hecho de poder participar de algún modo en aquello que recibe, en línea con lo que le promete, por ejemplo, la televisión digital.

Todo ello, además del impacto sobre temas como el consumo o temas legales, revela una *convergencia entre Humanismo y Cibercultura*. Por ejemplo, la *Censura* o la *Exclusión* parecen elementos contradictorios con la propia existencia de la Cibercultura, donde en principio todos pueden interactuar hablando de cualquier cosa<sup>20</sup>. Igualmente, con ocasión de catástrofes, la Red y sus nuevas herramientas han demostrado ser medios eficaces e instantáneos de comunicación entre personas.

Lo cierto es que, contra todo pronóstico, se ha producido un acercamiento entre comunicación e informática, entre creación y digitalización. El *hipertexto*, al liberar al mensaje de la de la linealidad, al posibilitar diferentes formas de *navegar* por el *web*, ha acentuado el carácter inestable y elástico del texto electrónico, de forma que ha entrenado al usuario en tareas propias de *edición*: el texto, además de ser leído, puede ser continuado, corregido, modificado, en suma: re-escrito y re-leído (así como redibujado, nuevamente guionizado o versionado en múltiples formatos)<sup>21</sup>. Por eso Claudia Rodríguez habla de los “**escrilectores**”, cuya nueva actitud describe en estos términos<sup>22</sup>:

Con la cibercultura el lugar de la obra se dispersa. Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un escrilector, alguien que despliega una inteligencia colectiva y produce sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción.

Sin embargo, esta relativización de los papeles plantea dudas a otros expertos, como los del Grupo de Investigación LEETHI (*Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipertexto*)<sup>23</sup>:

Frente al entusiasmo de los primeros teóricos del hipertexto, fascinados por la disolución de las fronteras entre autor y lector y por las posibilidades de una aparente ruptura de la linealidad narrativa, en los últimos años vemos nacer interrogantes sobre la función social del hipertexto que no dejan de generar desasosiego.

En la configuración de las identidades, por la deslocalización de los interlocutores en su diálogo y la desestabilización de la autoría debido a la

<sup>20</sup> Son conocidos algunos episodios puntuales que contradicen este principio, por ejemplo, las limitaciones impuestas por países como China o Cuba a los buscadores más conocidos.

<sup>21</sup> <http://www.transfanfic.org/>

<sup>22</sup> Jaime Alejandro RODRÍGUEZ RUIZ (2003) *El Relato Digital. La escrilectura*. [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital)

<sup>23</sup> [http://www.ucm.es/info/leethi/lexias/lex\\_hip.php](http://www.ucm.es/info/leethi/lexias/lex_hip.php)

carencia de emplazamiento físico determinado que conduce a la desterritorialización del hipertexto, algo que el libro tradicional suplía por su carácter fijo e inmodificable.

En la configuración de los sistemas, por cuanto que la cibercultura está produciendo desplazamientos que cuestionan las fronteras entre géneros y los principios del canon, mientras el traslado a nuevos soportes por parte de los nuevos monjes que somos conlleva modificación de la memoria histórica y exige nuevas responsabilidades sociales.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el uso de hipertexto implica el abandono de la relación de verticalidad maestro-discípulo, basada en la autoridad, para pasar a una relación horizontal, caracterizada por una didáctica cooperativa translocal.

Definitivamente, este “desconcierto” o fragmentación es también un signo muy “posmoderno” que diversos autores han analizado, unos con tintes más pesimistas y otros - con los que concordamos más- de una manera más optimista y positiva.<sup>24</sup>

En realidad, se abren aquí muy diversas vías de investigación, teniendo en cuenta que, estos “relatos madre” sean, a su vez, producto –al menos en una cierta medida- de otras tradiciones, tales como el folklore o la mitología. Es lo que ocurre en el caso de Tolkien y tantas otras sagas, y que nos abre el camino hacia la consideración de “archificciones” y de otros elementos que analizan los narratólogos o, también, los estudiosos de los mitos.

En otra perspectiva no menos interesante, la ficción-manía se presta a todo tipo de performances, en diferentes contextos comunicacionales, a ser representada, dramatizada, ritualizada, con-celebrada... (cf. *Cosplay*) y esta dimensión lúdico-festiva se acerca bastante a las experiencias de arte total o de arte en vivo tan propias de las vanguardias del s.XX (*happening, fluxus*, etc.), donde hay siempre una tendencia a la totalización de la experiencia, a convertir el arte en cotidianeidad, y a ésta en arte.

Finalmente, las posibilidades de Internet son tan arrolladoras que no podemos predecir qué derroteros tomará este fenómeno, pero sí podemos acercarnos a ciertas manifestaciones y “síntomas”, tal como hemos tratado de hacer en esta investigación. La dimensión, a la vez individual y socializadora, del fenómeno, buscará seguramente nuevos cauces, que no sabemos si serán las de los *fanfics* colectivos, o si el escritor definitivamente establecerá una interacción auténtica con sus lectores/receptores (con ellos abarcamos la obra no sólo verbal sino multimedia), que produzca a su vez una estela de réplicas, continuaciones o variaciones a partir de su propio relato.

<sup>24</sup> SÁNCHEZ-MESA, D. (2004), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco Libros

RPD – Revista Profissão Docente, Uberaba, v.12, n. 26, p.71-98, jan/jun. 2012 – ISSN 1519-0919

Las piezas de este damero están ya colocadas, pero hay muchos condicionantes que nos impiden ver su movilidad real, por ejemplo, el debate en torno a la idea de propiedad intelectual, derechos de autor o autoría, que son consustanciales a una tradición literaria y a un modelo de sociedad más propia del s. XIX, del código civil de Napoleón, que de los nuevos retos.

Armonizar todas estas cuestiones será complejo, por ello insistimos en la necesidad de una perspectiva crítica multidisciplinar que sepa tomar de estos distintos discursos lo que sea más pertinente, en orden a preservar lo que más positivo tiene el fenómeno: su *potencial comunicativo*, como se ha demostrado con el florecimiento de *fanfic* a partir de telenovelas, películas o libros.

Pero la *sociedad no puede ser un depósito pasivo de todas estas nuevas prácticas de lectura y escritura que surgen al amparo de la Red*, de la industria audiovisual o de la cultura mediática, y donde, sin duda, hay un grado reconocido de interés puramente comercial y una cierta anarquía o fragmentación. La sociedad y en particular *el mundo educativo y el cultural deben ser permeable a estas prácticas en todo lo que ayuden a los objetivos y las competencias básicas que tiene que promover, y educar en la alfabetización crítica de estos lenguajes y formatos*, buscando que los alumnos sean capaces de construir por ellos mismo el conocimiento y de ser ciudadanos libres y capaces de comunicarse a todos los niveles.

El reto, pues, era el que antes enunciaba Chartier: “cómo se pasa de esta lectura salvaje de objetos no canónicos o no reconocidos como lectura a la tradición letrada”. La cultura para el s.XXI será, pues, una síntesis de alfabetismos, igual que la educación del ciudadano es una síntesis de la adquisición de competencias lingüístico-literarias, sociales, culturales, plásticas, informacionales, etc. Necesitamos, como antes decíamos, un currículum integrador para el aula y una mediación inclusiva, pues el profesor (y el mediador de lectura en general) debe hacer un trabajo con todos los recursos disponibles y para todos estos potenciales lectores y ciudadanos, no sólo ciñéndose a la cultura tradicional o a las élites que ya se han “iniciado” en la lectura.

Las sagas y la ficción-manía, se prestan a ser utilizadas como elementos motivadores de los aprendizajes, como dinamizadores de grupos y como plataformas, en suma, para concretar prácticas de lectura y escritura en apariencia alternativas, pero que realmente pueden encajar muy bien con lo que la enseñanza obligatoria pretende de los alumnos en este umbral del s.XXI, de modo que, desde la marginalidad de sus inicios, se nos configure como un patrón de prácticas participativas, libres y colaborativas, donde el profesor y el alumno



puedan encontrar nuevos espacios donde acometer una enseñanza/aprendizaje mucho más enriquecedoras para ambos.

Porque ambas figuras están sin duda en un proceso de revisión: el llamado “malestar docente” tiene que ver con los nuevos papeles que el profesor debe desempeñar, dentro de una cultura donde la escuela ya no es el único agente de alfabetización, sino que entra en concurrencia, cada vez mayor, con la propia familia, el entorno urbano o la Red.

Del mismo modo, los problemas detectados de lectura y escritura, haciendo abstracción ahora de los métodos pedagógicos más o menos acertados, tienen que ver con una nueva identidad del alumno, sobre todo del (pre)adolescente, muy influido por estas otras realidades, que contrasta siempre con lo que la escuela le da o no.

A saber, la *ficción-manía* es una práctica cultural emergente que debemos integrar en la escuela, del mismo modo que la *ficción de imaginación* (lo que hemos venido describiendo como “Sagas”) debe ocupar un papel no sólo como entretenimiento de orden menor sino como parte esencial, transversal y multidiscursiva de muchos aprendizajes y dinámicas que se generan en los centros educativos. No tiene sentido seguir contraponiendo la educación reglada a la educación informal, el aula al ocio, la lectura y la escritura a los medios electrónicos, todo eso es síntoma, a nuestro juicio, de prácticas pasadas, obsoletas.

El siglo XXI es el siglo de la hibridación y de la mezcla, por tanto, no cabe hablar de tecnología por un lado y de cultura por otro, sino más bien de algo sintético, según explica Carlos Fajardo Fajardo en su artículo “*Hacia una estética de la cibercultura*”<sup>25</sup>:

Ya en distintos campos del arte (las artes plásticas y el teatro y el cine, por ejemplo) desde hace algunos años se han llevado a cabo estas operaciones. Grupos de artistas tratan de reutilizar fragmentos culturales y las microexpresiones que ha dejado ese desmoronamiento de los macrorelatos de la modernidad (la idea de racionalidad teleológica, las ideas de progreso, futuro, desarrollo, la idea de emancipación, de vanguardia, las ideas de pertenencia y participación, de Estado Nacional, las ideas de democracia liberal, etc.) y han propuesto una redefinición crítica para romper con el logocentrismo Occidental estético. El gran auge de los fragmentos micro está produciendo la ruptura con la legitimación autoritaria de los géneros. Se impone ahora la multiplicidad de collages estéticos.

En las artes plásticas se observan performances, instalaciones que combinan, sin ningún trauma moral, sin "delito", materiales tradicionales, incluso orgánicos, con aquellos provenientes de la telemática y la cibercultura; se desea de esta manera un arte de multimedia, que conserve lo que la tardía modernidad produce junto a los remanentes de la cultura no moderna.

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios están generando una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún

<sup>25</sup>[http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est\\_cibe.html](http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html), subrayado nuestro.

cuáles serán sus dimensiones. Se hará necesario construir nuevas brújulas y nuevas cartografías para caminar por los espacios globales que nos esperan. Tendremos que estar preparados para asumir de forma más vital y profunda las nuevas categorías que el arte está presentando y presentará en las próximas décadas. Las nociones de heterogeneidad, discontinuidad, de fragmentación, simultaneidad, diferenciación, simulación, de pastiche, bricolage y de lo aleatorio, se irán acentuando cada día más entre las producciones estéticas, ante lo cual debemos poseer una actitud despierta para observar tanto sus debilidades como sus grandezas.

Estas nuevas categorías se evidencian de forma sensible en esta proliferación y dispersión de escrituras electrónicas a partir de textos expresivos, de tono personal e íntimo (lo que los historiadores llaman “*egodocumentos*” y que antiguamente se correspondían con diarios, memorias, correspondencias...), repartidos en medios tan heterogéneos como los *mail, chat, foros, sms, blog, fanfic*, etc.

En síntesis, la *intermedialidad* es un fenómeno transdiscursivo que arroja luz no sólo sobre lo que se ha llamado “*inter-artisticidad*” sino sobre los propios dominios de la literatura y los nuevos escenarios culturales en los que se mueve, integrando, tal como hicieron las vanguardias clásicas, nuevos lenguajes y formas expresivas.

## REFERÊNCIAS

ANG, I. Cultura y comunicación. Hacia una crítica etnográfica del consumo de los medios en el sistema mediático transnacional. In: Dayan, Daniel (comp.) *En busca del gran público*. Barcelona: Gedisa, 1994.

BORDA, L. ¿*Qué es un fan?* Un análisis interdiscursivo del fan como figura del imaginario social". Ponencia presentada en el Segundo Congreso de Facultades de Comunicación Social y Periodismo, organizado por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, en septiembre de 2000.

CORNER, J. Géneros televisivos y recepción. In: Dayan, Daniel (comp.) *En busca del gran público*. Barcelona: Gedisa, 1994. p. 135-144.

CHARTIER, R. *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. Barcelona: Gedisa, 1994.

FEUER, J. Genre study and television. In: Robert C. Allen (ed) *Channels of Discourse : Television and Contemporary Criticism*, Chapel Hill, University of North Carolina Press. (Traducción para este seminario: Libertad Borda), 1987.

HELLEKSON, K.; K.B. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Co.

JENKINS, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (Studies in Culture and Communication). New York: Routledge, 2006.

JENSEN, J. Fandom As Pathology: The Consequences of Characterization". In: Lewis, Lisa (comp.) *The Adoring Audience*. London & New York: Routledge, 1992, p. 9-29.

LINDLOF, T.; COYLE, K.; GRODIN, D. Is There a Text in This Audience: Science Fiction and Interpretive Schism". In: Harris, C.; Alexander, A. *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity*, Cresskill. Hampton Press, Inc, 2006.

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

MARTOS NÚÑEZ, E. "Tunear" los libros. Fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura. In: *Ocnos - Revista de Estudios sobre Lectura* , 2006, UCLM, Cuenca.

MAYB, J. The New Literacy Studies: contexto, intertextuality and discourse. In: BARTON, D.; HAMILTON, M.; ROZ, I. (eds.), *Situated literacies. Reading and Writing in Context*. New York: Routledge , 2004, p.197-209.

MAZZIOTTI, N. Introducción: Los relatos y los públicos. In: *La industria de la telenovela*. Buenos Aires: Paidós, 1996.

MAZZIOTTI, N. Estudios sobre recepción. Una exploración constante. In: SAINTOUT, F.; FERRANTE, N. *¿Y la recepción? Balance crítico de los estudios sobre el público*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones, 2006.

MORLEY, D. *Televisión, audiencias y estudios culturales*. 1 ed. Buenos Aires: Amorrortu, 1992.

OROZCO GÓMEZ, G. Los estudios de recepción: de un modo de investigar a una moda, y de ahí a muchos modos. In: *Balance crítico de los estudios sobre el público*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones, 2006.

PUGH, S. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend, Wales: Seren, 2005.

VARELA, M. Las audiencias en los textos. Comunidades interpretativas, forma y cambio. In: GRIMSON, A; VARELA, M.: *Audiencias, cultura y poder. Estudios sobre televisión*. Buenos Aires: Eudeba, 1999. pp. 135-157.

---

Eloy Martos Núñez é doutor em filologia e professor de Didática da Língua e Literatura na Universidade de Extremadura, coordena o Seminário de Leitura da Universidade de Extremadura e a Rede de Universidades Leitoras. Tem ministrado cursos de Didática da língua e literatura na Inglaterra, Suécia, França, Rússia, México e no Brasil. Também organiza congressos e seminários de âmbito internacional sobre essas matérias. Atualmente trabalha sobre temas de Didática da leitura, literatura tradicional e mitologia. Conquistou o I Prêmio da Cátedra de Telêmaco de Leitura e Escrita por um artigo sobre os novos modos de leitura.

Licenciado em Comunicação Audiovisual pela Universidade da Extremadura, Espanha. Doutorado em Educação pela Universidade da Extremadura, Espanha, com uma tese sobre Sagas, Ficção Fantástica e Educação.

Alberto Martos García é docente na Faculdade de Educação da Universidade da Extremadura, Espanha. Foi um dos organizadores do I Foro Internacional de Sagas, celebrado em Espanha, em Maio de 2009. Tem colaborado em diversos livros, artigos e projetos de investigação, cuja linha de investigação engloba, em particular, a leitura e o património cultural.

REVISTA  
**PROFISSÃO**  
**DOCENTE** ON  
LINE