



TRIPTICO SOBRE LA COMPLEJIDAD DE LA CULTURA POP

- Wu Ming -

Libelo con motivo del obradoiro [pop]metropolis
A Coruña. 26 de Noviembre de 2009
<http://ergosfera.org> | <http://invisibel.net>



Stephen King, Lisey y la complejidad pop

por Wu ming 1 (en L'Unità el 31 de diciembre de 2006)¹

La literatura popular contemporánea, descendiente directa y mutante del folletín, nos propone estructuras, lenguajes y personajes cada vez más complejos incluso en obras que son éxitos de venta con facilidad y desenfado. Es el caso del último best seller de Stephen King La historia de Lisey [Plaza y Janés, 2007].

Zoom out: en realidad, toda la cultura pop es cada vez más

¹ Traducido por Nadie Enparticular. Texto aparecido en la revista *Archipiélago* nº 77-78 "El procomún o la reapropiación pública de lo público.

compleja y articulada y exige a quien la disfruta de un mayor esfuerzo cognitivo. Un espectador de cine hibernado hace treinta años que despertara hoy quedará un tanto desconcertado no sólo por películas como *Syriana*, *El truco final* o *Adaptation*, sino también por productos de penúltima generación como *El club de la lucha* o *Sospechosos habituales*. Le resultarían incomprensibles, inquietantes, imposibles de seguir. Y estamos hablando de cine narrativo, películas "para el gran público", no de Godard.

Un telespectador de hace treinta años, acostumbrado a narraciones lineales y secuenciales como *Chips*, *Las calles de San Francisco* o los dibujos animados de *Hanna y Barbera*, no entendería nada no digo ya de *Perdidos (Lost)* o *24*, sino tampoco de *Urgencias (ER)*: ritmo hiperquinético, fárragos de personajes, entrecruzamiento de subtramas, narración fragmentada, episodios no autoconclusivos, alusiones que no se pueden descifrar inmediatamente, etc.

Por el contrario, una serie como *Dimensión desconocida*, que en los años 60 había sido calificada como una joya de complejidad, profundidad y televisión inteligente, hoy se nos presenta como una recopilación de fabulillas: cada elemento se enfatiza ad nauseam, se orienta al espectador en cada escena, todo está preparado para ser "a prueba de idiotas" y no exigir ningún esfuerzo interpretativo.

¿Y qué decir de los dibujos animados? De *Scooby-Doo* y *Huckleberry Hound* a *Los simpson* y *Futurama* hay un salto de varios años luz. Hasta la telebasura de hoy, esa a la que renunciamos de buena gana, de todos modos es más compleja que la telebasura de antaño: el seguimiento de los juegos psicológicos, las alianzas transitorias, la evolución de la minired social del Gran Hermano sin duda exigen más atención, concentración y actividad sináptica de cuanto

exigiera El precio justo o la Carrá cuando te pedía que adivinaras la cantidad de alubias que había en un jarrón.

Más aún: treinta años después del Comecocos (Pac Man), los chavales son expertos en videojuegos muy complicados, mundos virtuales donde es necesario tener en cuenta infinitas variables, tener capacidades relacionales, saber resolver problemas y enigmas, forzar la memoria. ¿Y qué decir del catálogo del mundo-Pokémon, de una complejidad que va más allá de los límites de lo estafalario y no obstante perfectamente comprensible para nuestros hijos y hermanos menores.

En definitiva: grandes masas de personas son capaces de seguir, decodificar, comentar (interactuando de forma creativa) productos culturales que ayer hubieran sido de vanguardia, que solamente minorías cultas hubieran podido comprender, mientras que hoy disparan los índices de audiencia y baten récords de ventas.

Aunque a veces no parezca, el público ha madurado, se muestra más atento y exigente. Ante todo, se siente –y está– cada vez más implicado y partícipe, ya no quiere ser solamente audiencia. La cultura pop contemporánea tiende a formar comunidades abiertas de usuarios-reutilizadores.

Pro cada serie televisiva o videojuego hay una subcultura de masa, formada por personas que discuten, desmenuzan niveles y episodios, citan, reelaboran, llegan incluso a producir guías no oficiales y



manuales on line, crean el diccionario inglés - klingon, realizan videos de aficionados consagrados a su pasión, etc. Y éstos sois "vosotros", ese "You" a los que Times ha dedicado su portada de fin de año.

Las posibles causas de todo esto son varias, podemos verlas y analizarlas en los próximos artículos, basándonos en investigaciones y reflexiones de especialistas como Henry Jenkins del MIT de Boston (que estudia el rol de los fans y la naturaleza participativa de la cultura pop en la época de internet) o Steven Johnson, autor de Everything Bad is Good for You (Todo lo que es malo es bueno para ti), que indaga las relaciones entre la creciente complejidad del ambiente cultural y el Efecto Flynn, esto es, el pronunciado aumento del CI medio de los niños y niñas occidentales desde hace treinta años.

Zoom in: Stephen King es el escritor más influyente del planeta. Libros, cine TV, cómics, dondequiera que mires encontrarás rastros de su paso. Es también uno de los padres de la complejidad narrativa de la actualidad, y sus hijos lo reconocen sin problemas: Donnie Darko de Richard Kelly era un homenaje a King, Perdidos es una larga serie de homenajes a King, y así sucesivamente. Con todo, las obras de King de hace veinte o treinta años eran más simples y lineales, aunque de todos modos siempre de género, siempre de terror. Eran libros definibles.

La historia de Lisey es indefinible, porque atesora los experimentos y exploraciones realizados por el escritor de Bangor en los últimos tres lustros, atrevimientos que frecuentemente han desilusionado y fastidiado al "núcleo duro" de sus lectores. En L'Unita ya hemos hablado de ellos: ha comenzado Beppe Sebaste (8-3-2003) luego quien escribe ha retomado el tema dos veces (16-12-2005 y 4-3-2006). El Rey ha afrontado el viaje iniciático con La torre

oscura, se ha sumergido en las "fuentes del lenguaje" y ha salido fortalecido. Con La historia de Lisey nos pone entre las manos su mejor libro desde los tiempos de Dolores Clayborne, y nos ofrece el caso atípico de un maestro que vuelve a superar a los alumnos que lo habían superado. Por su complejidad narrativa, lingüística y psicológico-emotiva, Lisey hace morder el polvo no sólo a muchas novelas "de Autor" (a las que se considera más artísticas" y "serias"), sino también a muchas obras colosales del panorama pop contemporáneo.

Ésta es una novela sobre el amor, el matrimonio y el luto, pero también sobre las relaciones entre hermanas, entre hermanos, entre padres e hijos, escritor y lectores, celebridad y privacidad. Es un libro emotivamente estratificado, impregnado por una inquietante dulzura, que resalta los aspectos menos evidentes y más contraintuitivos del amor, congoja, nostalgia y miedo. Lisey Debusher es la viuda de Scott ALndon, famoso escritor que ha fallecido hace dos años. Han tenido un matrimonio feliz y al mismo tiempo oscuro, cargado de recuerdo reprimidos y secretos. Secretos que se remontan a la infancia de Scott, que ha transcurrido en una granja aislada de Pensilvania junto a su hermano mayor Paul, a merced de un padre psicótico y autolesionista que a pesar de todo amaba a su hijos, los amaba con fuerza y desesperación.

Lisey es incapaz de elaborar el luto y poner orden en el estudio de Scott (un granero reciclado), pero está siendo acosada por fans, académicos y lunáticos interesados en ocasionales novelas inéditas o inacabadas, y tiene que decidir qué hacer. Una mañana entra en el estudio y recuerda, recuerda en círculos concéntricos, a partir del día de 1988 en que salvó la vida de su marido. Además Lisey tiene cuatro hermanas, y una de ellas, Amanda, tiene serios

problemas neurológicos. Cuando Amanda entra en estado catatónico, Lisey descubre que Scott, antes de morir, ha preparado para su amada una especie de caza del tesoro (a bool-hunt), una travesía más allá de los confines de nuestro mundo, a cuyo término la viuda habrá podido elaborar el luto.

La novela está montada sobre cuatro flashbacks dispuestos "a matrioska", recuerdos reprimidos que contienen recuerdo reprimidos que contienen recuerdos reprimidos. En el año 2006 se recuerda una situación que ha sucedido en 1996, en la cual había salido a flote un recuerdo de 1979, que a su vez estaba construida sobre el relato de hechos que habían ocurrido en los sesenta. Estos acontecimientos y recuerdos se viven a caballo entre dos dimensiones, dos mundos paralelos: uno es el nuestro, el otro es Boo'ya Moon, un universo suspendido entre la vida y la muerte, silencio y palabra, horror y alivio. King se desliza hacia atrás y hacia los lados, pasa continuamente de un nivel a otro y de un mundo a otro, y mientras lo hace muta los tiempos verbales, cierra capítulos con frases truncadas, interrumpe bruscamente los flujos de conciencia de los personajes e incluso aplica un cambio radical al punto de vista saltando del penúltimo al último flashback.

Decisiones de esta índole, en el pasado, eran prerrogativa de novelas hipercultas e "ilegibles"; hoy la encontramos en un libro pop y exitoso, en coexistencia pacífica con diversos trucos del oficio de narrador (misterio, golpes de escena, McGuffin, agniciones, etc.).

He leído la edición inglesa preguntándome en cada renglón cómo haría Tullio Dobner para traducir los dialectos particulares y los "léxicos familiares" inventado por King. La historia de Lisey está repleta de neologismos, extraños

modismos y misteriosos acrónimos. Los personajes hablan al menos tres jergas diferentes: la de la familia Debusher (rica en apodos y palabras forzadas hacia nuevos significados, como "hollyhocks"), la de la familia Landon (con palabras inventadas como "bool", "blood-bool", gomer y "bad-gunky") y la de la pareja Scott- Lisey (con términos como "smucking", "sowisa e "incunk"). Aparte de todo esto, King presta particular atención a las diferencias entre los acentos y pronunciaciones de Maine, Pensilvania y Tennessee. Todavía no he visto el texto en italiano pero, como siempre, quiero expresar a Dobner toda mi solidaridad.

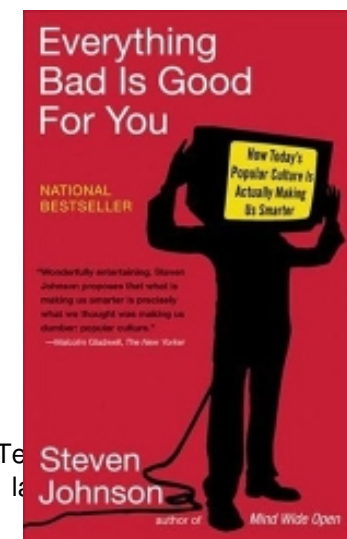
Volvamos a leer la descripción que acabo de hacer de La historia de Lisey y tengamos en cuenta que esta obra está vendiendo decenas de millones de ejemplares en todo el mundo. Es uno de los tanto síntomas de una transformación memorable, pero en Italia es difícil que se comprenda. Aquí el debate "oficial" sobre la cultura está dominado por los que, a lo mejor en nombre del arte "verdadero", o para defender su propia función de mediadores, o porque creen en teoría posfrankfurtianas sobre la perversidad de la TV y de la "cultura de masas", o bien por simple snobismo, rechazan entenderlo y lanzas anatemas. Sálvanos, padre King, del badgunky de esos bocazas. Quizás sólo tú puedas hacerlo. Pero hasta que no llegue ese días, en fin, sowisa.

Cread nuevos mundos y nutriréis el cerebro

por Wu ming 2 (en L'Unità el 13 de enero de 2007)²

En un artículo publicado en estas páginas recientemente, Wu Ming 1 ha hecho referencia al último ensayo de Steven Johnson, *Everything Bad is Good for You* (Penguin, 2006). La tesis fundamental de este libro es que la cultura pop, en los últimos treinta años, ha alimentado nuestros cerebros con una dieta tan portentosa que

² Traducido por Nadie Enparticular. Teoría y Crítica Cultural, "Archipiélago" nº 77-78 "El procomún o la cultura del público."



ha producido un aumento constante de las capacidades cognitivas y los cocientes de inteligencia. Exactamente lo contrario de la opinión común: televisión y videojuegos son el opio del pueblo, la sociedad de masas tiende a aplanar el encefalograma de los individuos, si un producto cultural está dirigido al gran público tiene que ser obligatoriamente estúpido, sin sustancia y nivelado a la baja para complacer al vulgo. Si nos fijamos bien, aun antes que la hipótesis, lo que resulta inédito es la premisa metodológica del libro; dejemos de lado el contenido, propone Johnson. Lo importante no es si Perdidos es de derechas o de izquierdas, arte o basura. Es posible que los productos de la cultura de masas ahora no sean más que un infierno de inmoralidad y degradación, en cualquier sector; pero seguro que cada día son más complejos y diversos, ricos en retos para la mente, capaces de desarrollar nuestro deseo innato de resolver problemas (y no de narcotizar las neuronas con un entorno carente de estímulos). En una palabra: inteligentes.

Esto no depende del espíritu filantrópico de quienes producen y venden entretenimiento. El tema es que una serie televisiva, una película, un videojuego o un reality produce más dinero si tienen tramas enredadas e impensadas, si estimulan discusiones, ponen interrogantes, dejan espacio a la interpretación y a la curiosidad. Johnson sugiere que los principales motores de esta tendencia al alza son dos: las videograboras y las comunidades de fans.

Hace treinta años, el principio guía de una cadena televisiva era minimizar la duda, no suscitar objeciones, diseñar una programación inocua. Los espectadores no tenían la posibilidad de volver a ver un capítulo de su serie favorita. Perderse un episodio de Espacio 1999 era como perderse

un partido de fútbol: ambos eran acontecimientos únicos e irrepetibles. Hoy, por el contrario, todo es recurrente. Los canales de pago repiten las series a ciclo continuo. Si la trama de Perdidos atrapa mi cerebro como un laberinto, es porque mire donde mire veo ovillos del hilo de Ariadna: puedo grabar los episodios y volver a ver los momentos más enigmáticos, comprar los packs de dvd de la serie, descargarla de la Red, echar un vistazo a los foros dedicados y encontrar respuesta para mis preguntas. En una era de reproducibilidad difusa, minimizar la duda ya no es la estrategia más efectiva. Necesitamos historias que merezcan ser contadas más de una vez, por tanto, rienda suelta a la complejidad, a las subtramas, a las lagunas y a las referencias cruzadas. Rienda suelta a las dudas que se puedan colmar pulsando rewind. Rienda suelta a las películas que no se puedan entender si te pierdes un fotograma: Hollywood gana más dinero con los dvd que con la venta de entradas de cine.

El segundo factor que empuja al entretenimiento con estructuras narrativas cada vez más estructuradas es, según Johnson, el entrometimiento del público, la demanda apremiante de poder interactuar con los productos culturales, ser consumidores partícipes y no solamente pasivos.

Cuando el Comecocos invadió las salas de juegos del planeta, pasó un largo tiempo hasta que los jugadores más



empedernidos descubrieron que cada nivel del juego podía ser completado en pocos segundos, siguiendo recorridos fijos a través de laberintos de fantasmas y caramelos. Esta información ha permanecido inaccesible para la mayoría, que continuó afrontando la pantalla equipada solamente con sus ojos, dedos y reflejos. Hoy, esas instrucciones estarían on line días después del lanzamiento del juego (si no antes), cualquiera podría consultarlas sin problemas y aprenderlas de memoria en un par de horas. Veamos, en cambio, un gran éxito de estos años como *Grand Theft Auto*; también tiene una "guía", que es gratuita y se puede descargar. Son 53.000 palabras una tras otra, más de 160 páginas de texto, aunque tampoco así consigue ser exhaustiva, definitiva. Las discusiones entre los aficionados continúan, no faltan las sorpresas, y mientras tanto salen capítulos del juego nuevos y actualizados. Razonamientos muy parecidos son aplicables para todos los sectores del entretenimiento: chavales de distintas nacionalidades que todos los días publican en la Red la crónica de Hogwarts, reconcentrada en el mundo de Harry Potter; cineastas en ciernes que filman su propio episodio de La guerra de las galaxias y lo difunden por YouTube o Google vídeo; grupos de exégetas que intentan reconstruir el árbol genealógico de Los Soprano; manitas que modifican el código de un videojuego con Lara Croft para que la protagonista pueda encarnar un sensual vídeo clip... Todo está allí, a un clic de tu ratón, y bajo la lupa de Henry Jenkins, el profesor del MIT que el año pasado ha publicado *Convergence Culture* (New York University Press, 2006), el libro más fascinante que haya podido leer sobre los procesos culturales de nuestro tiempo.

Jenkins explora metódicamente una nueva frontera, donde el poder de los medios y el de los consumidores interactúan de manera sorprendente, y la creatividad popular influye y

modifica la de las grandes corporaciones. En este territorio híbrido, los dos elementos indicados por Johnson — maximizar el placer de la reiteración y estimular la participación activa— se combinan en un único programa: la creación de mundos, un recurso narrativo conocido desde los tiempos de Homero y de la épica griega. Historias que nunca nos cansábamos de escuchar y que animaban a imaginar otras historias, bifurcaciones, aventuras heroicas de personajes secundarios. Historias que plasmaban toda una comunidad, y no sólo por los valores que transmitían y garantizaban. Entrar en un mundo nuevo, comprender sus reglas, intervenir, profundizar, confrontarse con otros exploradores: ésa es la esencia de muchos videojuegos (y la razón por la cual no son actividades de ofuscamiento cerebral, sino, por el contrario, ejercicios de entrenamiento para la resolución de problemas, fantasía e inteligencia emotiva). Y es también la esencia de importantes éxitos para el gran público como *El señor de los anillos*, *Harry Potter*, *La guerra de las galaxias*, y de muchas series televisivas, de *Star Trek* a *Los Simpson*.

La diferencia con los poemas homéricos, señala Jenkins, está en las capacidades transmediales de los actuales narradores y arquitectos de universos. La epopeya de *Matrix*, por ejemplo, se despliega en varios soportes: hay tres películas, varios videojuegos, una serie de cómics y dibujos animados, sin contar las innumerables producciones de los fans, imposibles de catalogar, pero que probablemente llenan los vacíos en los ámbitos dejados de lado por los hermanos Wachowski: teatro, literatura, vestuario y todo lo demás.

Característica fundamental de este nuevo modo de narrar (que Jenkins llama narración transmedia) es que las diversas historias queden entrelazadas, sin solapamientos e

independientes entre sí. La adaptación de una novela para llevarla al cine no está contemplada en la casuística. No se trata de ofrecer nuevamente la misma trama con lenguajes diferentes, sino de usar lenguajes diferentes para componer fragmentos autónomos de una única trama. En pocas palabras, que quien compre el cómic no necesite la película para poder leerlo; no obstante, en caso de que vea la película, podrá descifrar toda una serie de alusiones de otro modo incomprensibles, y esto enriquecerá su conocimiento de ese determinado mundo.

Yendo al grano: un narrador, un director de cine, un escritor puede actuar de dos maneras diferentes ante el cuadro trazado hasta aquí. Puede entenderlo como marketing, cajas de herramientas para fidelizar al cliente y construir aparatos de recaudación, decidiendo tenerlo en cuenta o no según la importancia concedida al éxito y al dinero con respecto a su producción.

Por otro lado, puede pensar que la complejidad de la trama, la abundancia de personajes y relaciones sociales, la participación del público, la construcción de un mundo y la narración transmedia son una parte esencial de lo que consideramos "narrar historias" en siglo xxi. Sobre esta base, una vez más, podrá decidir si emprender esta trayectoria o seguir siendo un narrador, un director de cine, un escritor clásico, estilo siglo xx. Dejando de lado el respeto por las distintas opciones, estoy convencido de que hoy, en Italia, se necesita una generación de narradores dispuesta a experimentar estos instrumentos como elementos para plasmar historias, y no sólo para venderlas.

Como ha sucedido diez años atrás con los escritores de género, que de algún modo han recogido y superado el desafío de la complejidad, creo que las letras patrias

pueden vivir un nuevo auge, una nueva temporada, si muchos autores se empeñaran en escribir historias que también otros puedan habitar: expertos, fans, dibujantes, cineastas, gráficos y actores de teatro. Escritores capaces no sólo de hacer rodar sus dedos sobre un teclado, sino de implicar a otros en una narración abierta, ampliada, que estimule las sinapsis y las comunidades de lectores.

Pero de esto, como nos enseña *Mujeres desesperadas* (*Desperate Housewives*), hablaremos en el próximo capítulo.

Mitología, épica y creación pop en tiempos de la Red

por Wu ming 1 y Wu Ming 2 (en L'Unità el 28 de enero de 2007)³

Si echamos un vistazo a las relaciones entre narración y patrimonio mitológico en la Grecia antigua, desde la invasión dórica a la edad clásica (más o menos del siglo XII al IV a.C.), podremos ver que los mitos tienen carácter plural y policéntrico. La versión



³ Traducido por Nadie Enparticular. Texto aparecido en la revista "Archipiélago" nº 77-78 "El procomún o la reapropiación pública de lo público.

más conocida de cada episodio coexiste y se entrecruza con muchas versiones alternativas, cada una de ellas desarrollada en una de las diversas comunidades del mundo griego, cantadas y transmitidas por los aedos locales. Aedos que no forman una casta cerrada, a diferencia de cuanto sucede en las civilizaciones más al oriente: los rapsodas griegos no son los depositarios exclusivos de la facultad de narrar y transmitir, ni quienes seleccionan -autorizados por un poder central- las versiones "oficiales" de cada historia. La civilización que surge tras la caída del mundo micénico es (literalmente) un archipiélago de ciudades-estado, el poder está fragmentado y no puede garantizar la unicidad del saber ni condensar el imaginario en su beneficio. Las historias comienzan a modificarse y diversificarse, a ramificarse y entrecruzarse.

Por eso la mitología griega tiene una sola koiné pero "miembros dispersos", algo que no sucede en otras tradiciones. Hay un núcleo central en gran parte compartido (macroacontecimientos como la Titanomaquia, la Gigantomaquia, la empresa de los Argonautas y la Guerra de Troya), y luego una nube de ramificaciones, manojos de contingencias en intersección. Miles de lagunas inciden en el desarrollo de las historias, a menudo encontramos a los mismos dioses y semidioses en lugares y tiempos incompatibles entre sí.

En diversos filones narrativos, en el mismo período en que realiza los doce trabajos, Heracles encuentra tiempo para cumplir otras hazañas: combate contra los Centauros, libera a Prometeo, lucha cuerpo a cuerpo con Ares, mata a Busiris, etc. Como sea estas aventuras se pueden ubicar en los espacios entre un trabajo y otro, y de alguna forma mantienen cierta coherencia, pero también nos han llegado historias imposibles de ubicar, como la participación en la

expedición de los Argonautas o el entierro de Ícaro caído del cielo. Heracles es protagonista de decenas y decenas de peripecias divergentes o encajadas a fuerza sobre el cuerpo central de su historia, lo que demuestra su gran popularidad en un mundo plural y diversificado.

Este es solamente uno de los ejemplos posibles: casi todos los personajes de los mitos griegos (y son millares) se mueve en un gran juego de referencias. Aparte, de la Ilíada se desprendía un gran ciclo épico que hoy se ha perdido:



además de la Odisea, existían otros nóstoi (poemas sobre los regresos al hogar de los héroes de Troya). Dioses del Olimpo y repatriados de Ilión eran protagonistas de otros tantos episodios, que con mucha probabilidad se cruzaban y trastornaban otras historias.

Tal como los conocemos, los diccionarios de mitología clásica son vertiginosos hipertextos, y quizás sea la herencia más importante que nos han dejado los aedos: un precedente que ayuda a mirar en perspectiva y entender mejor la actual narración transmedia alimentada por la Red.

El escritor Giuseppe Genna a menudo incita sus colegas - al menos a los que siente más cercanos a su sensibilidad - a considerar las propias narraciones como nóstoi de un gran ciclo épico potencial, único y múltiple, coherente y divagante.

Muy bien, bonita propuesta, pero ¿por qué? ¿Por qué hay que recrear el modelo homérico - típico de la cultura oral - en una época digital hecha de pantallas, fibras ópticas y gigabytes? ¿Es que alguien te obliga?

En primer lugar, los lectores. La edad de la participación, favorecida por Internet, está modificando el ADN del consumidor. Ante un producto, ya no hay una simple respuesta binaria comprar/no comprar. Podemos expresar nuestra opinión, gracias a un formato estable (scripta manent) y accesible.

En los últimos cincuenta años, la televisión nos ha gastado una extraña broma, haciéndonos creer que el público de masas es pasivo por definición y sólo un nicho puede ser creativo. Por el contrario, en la actualidad cada vez más lectores ensayan la interacción con un texto y con quien lo produce, fenómeno que hasta ahora estaba reservado a los fans de ciertos géneros literarios, principalmente la ciencia ficción.

Sin embargo, la introducción en la literatura de un modelo homérico y de participación procede con mayor dificultad que en otros campos. John Tulloch, un investigador inglés, durante más de diez años ha entrevistado a dos grupos de fanáticos distintos - los de Star Trek y los de Chéjov - haciéndoles preguntas sobre los personajes de sendas narraciones. Las respuestas de los trekkies variaban mucho de un aficionado a otro; las de los chejovianos eran uniformes, previsibles, poco íntimas. Pues qué raro: ¿la cultura popular no era una apisonadora que allanaba las diferencias? ¿y la cultura elevada no debería empeñar el cerebro en vertiginosas elucubraciones?

Indudablemente hay un problema de enfoque. Consideramos a los clásicos - y en general la Literatura - más sagrados e inviolables que una serie televisiva. Muchos aman a Chéjov, pero ninguno de ellos se comporta como un fan. En su ensayo *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America* (Harvard University Press, 1990) Lawrence Levine describe el proceso que ha llevado la obra de Shakespeare del suelo al cielo en un siglo. De ser cultura viva - y por tanto, objeto de modificaciones, recuperaciones y relecturas continuas - a formar parte de un museo polvoriento. De un texto que se podía amar sin mediaciones a un texto sagrado que sólo un sacerdote puede enseñarte a apreciar. Lo mismo podría decirse de las obras de Verdi, Wagner y muchos otros.

Existe toda una categoría de aficionados que practica el nitpicking, es decir, fijarse en cada detalle de una ficción desde el punto de vista técnico: físicos en ciernes que buscan las explicaciones más factibles para la ciencia ficción de *Battlestar Galáctica*, estudiantes de medicina que indagan la verosimilitud de *Doctor House*, etc.

En literatura esto sucede raramente. Tal vez el enfoque depende del contexto: estamos acostumbrados a considerar una novela como algo acabado y definitivo. Un edificio a visitar, pero no para vivir.

Si se cambia el contexto, puede cambiar el enfoque. Una prueba es la lista de distribución *The Wondering Minstrels*. Quien la administra envía a los inscritos una poesía al día (pero también pueden ser textos de canciones, rap y similares). Quien la recibe puede hacer un comentario - frecuentemente asociado al modo en que los versos influyeron en su jornada - o bien enviar una poesía para el archivo. El resultado es una comunidad que se confronta y

discute, entrelazando competencias diversas, sobre Lorca y sobre Eminem, en una manera que un aula de bachillerato no podría reproducir.

También hay una discriminación perceptiva: los fans no parecen ser gente seria. Son irracionales, los conocemos de cuando íbamos a la escuela, eran los que se compraban coleccionables y cromos, que conocían la filosofía vulcaniana pero no la primera conjugación. Estaban dominados, adoctrinados, impregnados como esponjas por su pasión, y por lo tanto, eran un poco tontos. Hoy son diferentes, aunque en realidad ya eran diversos, la Red solamente ha exaltado ciertas características: los fans son críticos, partícipes, creativos y vitales. Y sobre todo: ya no son un nicho. Son la punta del iceberg de una sensibilidad cada vez más generalizada.

Así pues, si los narradores queremos producir una cultura viva tenemos que comprender esta sensibilidad e incentivar intercambios e interacciones. ¿Qué hacer?

Acabamos de ver la primera indicación: cambiar los contextos. Sacar las historias de los libros, transformarlas en cómics, cortometrajes, páginas web, lecturas, conciertos de rock, videojuegos. La paleta del narrador de historias nunca ha tenido tantos colores, ¿por qué tenemos que seguir usando sólo uno?

La segunda indicación no puede ser otra que: crear mundos, como decíamos en el segundo artículo de esta serie. Henry Jenkins, profesor del MIT y autor de *Convergence Culture*, sostiene que el comportamiento de un fan es una extraña alquimia entre fascinación y frustración. La mitología griega es tan compleja porque al encanto de las historias principales se unía la frustración

por detalles no aclarados, personajes secundarios demasiado sacrificados, ramificaciones posibles pero apenas esbozadas. Pues bien, un mundo nuevo te fascina pero siempre es imperfecto e incompleto, y por tanto genera la sana frustración que empuja a completarlo y a menudo a mejorarlo.

Luego se necesita estar abiertos a diversas aportaciones, para valorarlas en el mejor modo. Si un aficionado de La guerra de las galaxias filma su propio episodio del ciclo, ¿cómo tendría que comportarse Lucas Art? ¿Tiene que bloquearlo? ¿Tiene que dejarlo hacer siempre que no gane dinero con ello? ¿Tiene que decidir en base a la calidad del producto? ¿O las consecuencias que podría tener sobre el futuro de la saga?

Asimismo hay que facilitar el "código fuente". Para interactuar con una historia y participar en su narración, no basta leerla en la propia lengua. Se requiere un bagaje de conocimientos, porque cada relato es parte de un hipertexto más amplio, hecho de nociones y emociones. ¿Será posible establecer un paquete mínimo, un manual para la co-creación de un mundo?

Por último, se trata de educar, aportar competencias, entrenar para la negociación, para el pensamiento colaborativo, para el uso de la Red. Completar la mutación genética: de consumidores a multiplicadores.

