

# Dígí Lenguas





## Índice

PRESENTACIÓN.....	2
Introducción .....	4
Aichino, María Celeste.....	6
Enfrentamientos cósmicos en “Los sorias”, de Alberto Laiseca .....	6
Alcázar, María José y Díaz, Martha Susana .....	12
Aspectos de la mitología grecolatina en la construcción de una saga “El ladrón del rayo” .....	12
Arlotta, Victoria Paola .....	20
La heterotopía en “The lord of the rings” de J.R.R. Tolkien.....	20
Arrizabalaga, María Inés.....	29
El “boom” de peter Jackson. Palabras a la saga .....	29
Berone, Lucas Rafael .....	39
Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina .....	39
Calvo, Manuela Belén.....	48
Nightfall in middle earth: un disco de blind guardian inspirado en “El Silmarillion” de J. R. R. Tolkien ...	48
Fernández, Laura Cristina y Gago, Sebastián.....	58
La saga “El eternauta” modelos de sociedad y transformaciones de su discurso .....	58
García, Juan Carlos .....	66
La épica y las sagas fantásticas en el manga. Un acercamiento a la traducción argentina .....	66
Gómez Ponce, Ariel .....	77
Vestigios de lo humano y lo mortal. Frontera de la alteridad en las sagas vampíricas contemporáneas	77
Haye, Ricardo .....	86
Fantasías deslumbrantes en pantalla pequeña .....	86
Leunda, Ana Inés .....	95
Saga, retórica y memoria de la cultura: para repensar el “Descubrimiento de América” .....	95
Molina Ahumada, Ernesto Pablo.....	103
Épica de lo cotidiano en “La ciudad ausente” de Ricardo Piglia .....	103
Mora, Esther María .....	108
La magia en la épica fantástica. Los brujos y los magos, ¿un camino de sabiduría? .....	108
Mora, Marianela.....	122
La reconstrucción del mito de perseo en “Furia de titanes” (2010).....	122
Páez, Juan Pablo.....	130
La cocina de un relato de vida.....	130
Poggian, Stella Maris y Haye, Ricardo .....	138
Lo fantástico en los artefactos culturales.....	138
Poggian, Stella Maris .....	148
Alicia o las metáforas del umbral .....	148
Rafaelli, Verónica.....	156
Historia, leyenda y mito en la reconstrucción alejandrina de “Lion of macedon”, de David Gemmell..	156
Tozzi, Liliana .....	163
Itinerarios narrativos de un héroe de fin de siglo .....	163
Ventura, Virginia.....	171
La redención de los no-muertos. La reconstrucción del mito del vampiro y el nacimiento de un nuevo héroe en las figuras góticas de Lestat, Spike y Damon.....	171
Von Sprecher, Roberto Héctor .....	179
Morón suburbio. Cartografía y nuevos mundos fantásticos en la historieta argentina .....	179
PARTICIPACIONES.....	189
Andruetto, María Teresa .....	189
Suez, Perla .....	196
La memoria como saga.....	196



## Arrizabalaga, María Inés

### *El “boom” de Peter Jackson. Palabras a la saga*

#### RESUMEN

Una *semiosfera* – categoría del semiótico y culturólogo Jurij Lotman – puede definirse como un espacio en que los procesos de producción de significado se relacionan de manera sistémica. Hay en la semiosfera códigos periféricos – según Lotman, *catalizadores* –, que “apurán” los procesos, generando nuevas lecturas e interpretaciones de textos con significados relativamente estabilizados. En el marco de la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada hay figuraciones equiparables – *atractores extraños* – que dan cuenta de una exterioridad hacia la cual tienden las fuerzas del centro. La trilogía filmica de Peter Jackson *The Lord of the Rings*, basada en las tres novelas homónimas de J. R. R. Tolkien, ha precedido una numerosa producción de películas “a la saga”. Se trata de las producciones independientes *The Hunt for Gollum*, *Born of Hope*, *Sons of Elrond*, *Halifirien* y el corto, paródico y procaz *How “The Lord of the Rings” Should Have Ended*. Esta producción videotextual – que puede parangonarse a la composición literaria del *fandom* – resulta de una *lectura midráshica*, es decir: procede de conductas revisionistas de un videotexto previo y desata significados glosados, marginales con respecto al orden monolítico establecido por la trilogía de Jackson. Una descripción sucinta del argumento general de las cuatro películas y el corto vincula esta producción periférica con la trilogía de Jackson, y refuerza – por contrapartida – la dominancia central de la obra de este cineasta en la semiosfera de las tres novelas de J. R. R. Tolkien en formato videotextual. Volviendo a la semiosfera y a su tensión entre un centro estable y las fugas y discontinuidades, los modos de programación del *fandom* – que habilitan la producción, la circulación y el consumo de videotextos como los creados “a la saga” de la trilogía de Jackson – pueden compararse con atractores extraños, puntos de atracción hacia los que tienden los códigos del centro para extrañarse, para desautomatizarse y generar lecturas otras. Así, los *alocódigos* de la *fanfiction*, el *fansub* y el *scanlation* se superimponen a los modos otros de leer de los códigos centrales y naturalizados en la semiosfera.

#### ABSTRACT

Coined by the semiotician and culturologist Jurij Lotman, a *semiosphere* can be defined as a place where meaning production processes are systemically related. Within a semiosphere, peripheral codes can be found – which Lotman called *catalizers* – speeding up processes and thus generating new readings and text interpretations with relatively stable meanings. In the Theory of Self-Organized Criticality there are leveling figurations – namely, *strange attractors* – which account for the outward movement of central forces. Peter Jackson’s film trilogy *The Lord of the Rings* [TLOR], based on J. R. R. Tolkien’s homonymous novels, has preceded several films in the wake of TLOR. These independent productions are *The Hunt for Gollum*, *Born of Hope*, *Sons of Elrond*, *Halifirien* and the parodical and provoking *How “The Lord of the Rings” Should Have Ended*. This videotext production – prone to be confronted to *fandom* literary composition – results from *midrashic reading*, i.e. from the revision of a previous videotext unchaining glossed meanings and marginalia, quite against the monolithic order set by Jackson’s trilogy. A brief description of the plot in the four films and the clip links them from the periphery to Jackson’s trilogy, and reinforces the central dominance of this filmmaker’s work in the semiosphere of J. R. R. Tolkien’s novels in videotext format. Going back to the semiosphere and the tension between a stable center, and fugues and discontinuities, the *fandom* “programming modes” – opening up the doors to the production, circulation and consume of the videotexts created in the wake of Jackson’s trilogy – can be compared to strange attractors, points of attractions towards which central codes move in order to become strange and unautomated, and generate new readings. Consequently, *fanfiction*, *fansub* and *scanlation* *alocodes* are superimposed on the reading modes of central and naturalized codes in the semiosphere.



Muchos fanáticos de la obra de J. R. R. Tolkien sabemos de la sensación de “quedarse con gusto a más”; lo sentimos a menudo entre los estrenos de las versiones filmicas que Peter Jackson realizó para la pantalla hollywoodense en el apretado lapso del 2001 al 2003. Ese gusto por la continuidad del disfrute revela, por un lado, la ancestral inclinación del todo humana hacia los relatos; por otro, deja advertir que las textualidades de consumo actualmente masivo – el caso de las películas – van ganando la centralidad que hasta hace apenas cincuenta años ostentaba la Literatura. Asimismo, muestra que esa nueva textualidad – que ofrece el cine – instala modos de consumo que reiteran la construcción de la expectativa y se alimentan de la repetición, tal como ha ocurrido con productores literarios del tenor del mismo Tolkien. Este filólogo oxoniense ocupó buena parte de su tiempo creativo en el diseño de un mundo posible, la Tierra Media, y en una representación que mimetizara el respaldo de la archivística en la reconstrucción histórica y el desvelamiento discursivo de los mecanismos que narran los mitos de una comunidad. Si nos detenemos en la trilogía en sí, *The Lord of the Rings* (1982 [1954], 1982 [1955], 1982a [1955]), vemos que a esta obra siguieron *Unfinished Tales* (1998 [1980]), un compendio de cuentos que – aunque inacabados, interrumpidos por la muerte del escritor, y publicados en forma póstuma – prolongan “la vida de los personajes”. Y acontece así más allá de los Apéndices que “cierran” la trilogía. La continuidad de los relatos, que esto supone, recalca la propensión a lo anexo, lo accesorio, y hasta nos hace pensar en lo episódico y fragmentario como rasgo constitutivo del consumo, que impacta sobre la producción, condicionándola. Cuando nos movemos al cine no sólo recapacitamos en el lugar que el consumo de versiones filmicas ha ganado a la Literatura, sino en un formato cuya especificidad parece replicar la afición que mencioné antes. En esta presentación, deseamos resaltar el carácter periférico de versiones sucedáneas de la trilogía filmica de Jackson que – lejos de sorprendernos por su excepcionalidad – nos conducen a pensar en una “regla” de la programación de sagas, las que nutren – a su vez – la ilación que demanda el fanático.

### **El boom de Peter Jackson**

Las películas que componen la trilogía filmica *The Lord of the Rings* se estrenaron secuencialmente en los años 2001, 2002 y 2003. El trabajo de Jackson fue lento pero continuo; comenzó con amorosa dedicación cuando en 1997 adquiriera los derechos para la filmación por la empresa Miramax, y sigue hoy con el rodaje para la precuela *The Hobbit* (ver Tolkien, 1994 [1937]) por la compañía New Line Cinema en los valles de Nueva Zelanda. La adaptación de las novelas de Tolkien al formato guionado fue gestada por Jackson con asistencia del productor Saul Zaentz y del diseñador gráfico Alan Lee.

Como celebrado productor y director de cine *splatter* y *gore*, con películas exitosas como *Dead Alive* y *Heavenly Creatures*, Jackson llegó a los nichos de iniciados y cultivadores de la obra de Tolkien con una oferta que atendía a diversos públicos. Hay en la realización de Jackson elementos feístas y una mostración escatológica que no empaña



las expectativas de quienes venían consumiendo el cine de autor en sus vetas más siniestras. Sólo basta con remitir en *The Return of the King* (1982a [1955]) a la criatura Gollum que, en primer plano, ensaya una sonrisa que descubre sus dientes puntiagudos, ennegrecidos y podridos; o a los Uruk-hai, orcos que mutan y nacen de huevos, rompiendo los cascarones y pegajosas telas que los recubren de un ungüento identificable con excrecencias humanas. Y hubo también, en el plan de Jackson, la puntillosa preparación del sitio de rodaje, los vestuarios, el libro de arte, y el asesoramiento de dialectólogos que con agrado aplaudieron los amantes de las novelas.

Jackson se encargó de generar una trilogía que recuperara la estética de la versión de rotopio por Ralph Bakshi, que circuló en los años 70, y que – a un tiempo – instalara su producto en la línea de *blockbusters* de espectacularidad rompedora en la historia del cine. Así, hay escenas que tributan la creación animada – el acecho de Frodo Baggins por los Jinetes Negros, atropellados por los caballos de agua que conjura Arwen – y, asimismo, caracterizaciones: el Gollum “de Jackson” reitera los rasgos de la criatura de Bakshi; los elfos visten de manera similar en ambas creaciones. Por otra parte, informado por las superproducciones que recrean mundos posibles, mundos preindustriales, premodernos, mundos de una rusticidad notable, reñidos por la tensión maniquea que destraban los héroes, Jackson propone tres películas con el fin de emular la secuencia de tres novelas, ya que – con los cortes y omisiones que son propios de la economía filmica – el contenido de cada novela no halla réplica exacta en cada videotexto. Además, se hace ostensible la remisión a una organización social arcana, un entorno forjado con escasas herramientas, con tecnologías primarias, casi prototecnológico, que rememora fuertemente el planeta Tatooine, habitado por Luke Skywalker.

Jackson “enfila” su trilogía filmica en la línea de estos antecedentes, una costosa y aplaudida precedencia – sobre todo en el caso de la obra de George Lucas – que le asegura cierta cuota de reconocimiento entre las audiencias, y su consecuente fidelidad. Aparte, está el respeto por su realización que muestran las sociedades de seguidores de Tolkien, consumidores de culto que – si bien no en la generalidad de los casos – justifican la comercialización de las versiones extendidas y, así, las maratones que se extienden durante más de un día de corrido de proyección. Pero el *boom* de Jackson no se circunscribe a la multiplicidad de productos desprendidos de la versión para cine y televisión de la trilogía – pensemos en el *merchandising* y su furibunda y onerosa consolidación... desde objetos decorativos, hasta disfraces, o útiles escolares, y por supuesto hay que nombrar los juegos de mesa y electrónicos.

Afirmamos que Jackson sitúa explosivamente la obra de Tolkien más allá de la poética de tenor literario (Arrizabalaga & Vega Rodríguez, 2011; Lotman, 1999 [1993]). De hecho, despierta una estética – la del *fantasy* épico – e instala una línea de consumo que no deja de reavivarse con filmes como *The Philosopher’s Stone* (2001), sobre la novela de J. K. Rowling, quien se encontraba en plena escritura de su saga; *Legend of Earthsea* (2004), basado en la pentalogía de la fantasista estadounidense Ursula Le Guin, y la película de anime del productor japonés Goro Miyazaki (2006); *The Lion, the Witch*



*and the Wardrobe* (2005), que es parte de *The Narnia Chronicles* del colega de Tolkien, C. S. Lewis; *El laberinto del Fauno* (2006) con guión de su director, Guillermo del Toro (quien actualmente codirige *The Hobbit* junto a Jackson); *Eragon* (2006), adaptado de la novela homónima de Christopher Paolini; *Krabbat y el molino del diablo* (2008), basado en la novela de Otfried Preussler. La lista nos queda corta, y debemos agregar una cohorte de productos de “espíritu medievalista” como *King Arthur* (2004), *Kingdom of Heaven* (2005), *The Last Legion* (2007), entre otras.

Hemos procurado construir una ascendencia para la trilogía filmica de Jackson, no sólo en su obra previa, sino en productos anteriores de la gran pantalla, y señalamos también el “coletazo” que genera su realización. O sea: el repertorio evocado y el repertorio que el *boom* desata, las estéticas sobre las que se asienta, estéticas que tributa y parodia, y aquéllas que ubica extendidamente bajo las cámaras. Casi una década más tarde despunta la serie televisiva *Game of Thrones* (2011), sobre el sustrato de *A Song of Ice and Fire* del fantasista George R. R. Martin. No obstante, lo que nos interesa indagar es qué se cuele por los intersticios de la trilogía de Jackson, las películas que surgieron “a la saga” de su saga filmica, los “hilos” que ni a Jackson ni al mismo Tolkien ocuparon y que los fanáticos se han encargado de señalar como fisuras por donde continuar los relatos. Avanzamos, por ahora, que esta urgencia por proseguir “historias mayores” desde las hendiduras, el gusto por detenerse en lo alternativo, la inmersión en lo secundario como forma de prolongar la centralidad que únicamente registra la trilogía de Jackson no son sino una pauta de la “porosidad” de la saga, que analizaremos a continuación.

### Palabras “a la saga”

En 2009, en el marco del festival de cine Sci-Fi London, se presentó *The Hunt for Gollum*, del director Chris Bouchard; simultáneamente, la película – que no cuenta con la autorización de New Line Cinema, poseedora de los derechos para las reproducciones filmicas sobre la obra de Tolkien, ni de Middle-Earth Enterprises, y ni siquiera de Tolkien State, albacea de las ganancias póstumas del “mundo Tolkien” – fue estrenada vía Internet<sup>20</sup>. *The Hunt for Gollum* recopila elementos de la trilogía literaria y especialmente de los Apéndices en el tercer volumen, *The Return of the King* (1982a [1955]). La acción es previa a la partida de Frodo de la Comarca, e involucra los envíos que Gandalf encomienda a fin de recuperar el Noveno Anillo del Poder. En el final del filme, Aragorn y Gandalf se encuentran en la Posada de Prancing Pony y deciden que el Anillo debe abandonar Tierra Media y ser destruido en el Monte del Destino.

La creación de Bouchard compartió el vestuario y la utilería con otra producción filmica tampoco autorizada por quienes ostentan el canon para la explotación de la obra de

<sup>20</sup> La cola de *The Hunt for Gollum* puede descargarse de YouTube en <http://www.youtube.com/watch?v=LkSa-pmknfY>; y asimismo la película, en <http://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>.



Tolkien. Se trata de *Born of Hope*, dirigida por la cineasta Kate Madison, quien preestrenó el filme el mismo año que Bouchard en una convención de fanáticos – la llamada Ring Con – y lo divulgó inmediatamente después y en forma exclusiva por Internet<sup>21</sup>. El argumento se sitúa temporalmente en la temprana infancia de Aragorn, cuando sus padres Arathorn y Gilraen tienen que defender la fortaleza de Taurdal de los ataques de los orcos de Sauron. Al final de la película, el pequeño Aragorn es conducido a Rivendel por los últimos montaraces dúnedain para preservarlo con vida tras el asedio y la pérdida de Taurdal.

*Sons of Elrond* es una versión animada de los avatares de los hijos mellizos de Elrond, Elladan y Elrohir. Esta película digital en 3D fue creada por los hermanos – también mellizos – Toby y Cody McLure, y fue cargada en la página en red de la empresa de los McLure, SeaKings, a fines de 2005<sup>22</sup>. A diferencia de las dos producciones anteriores, en *Sons of Elrond* “no hay argumento”, es decir: se observa el desplazamiento de los jóvenes hasta el espejo de Galadriel; y allí, la revelación de segmentos digitalizados de la Guerra del Anillo al término de la Tercera Edad, fácilmente identificables con la trilogía de Jackson. Ha sido catalogada como *fanflick* – en lugar de *fanfilm* – debido a su brevedad y a la ausencia de una trama abigarrada, rasgos que la diferencian de los primeros filmes.

En 2009 New Line Cinema lanzó vía Internet una película al estilo “dogma”, dominada por las aventuras y el movimiento casi constante de sus personajes. Fue dirigida por Tom Robinson en las tierras escarpadas de Irlanda, semejantes en su geografía a los valles neozelandeses que eligiera Jackson. *Halifirien*<sup>23</sup> se llama en honor a una montaña mojon en la ficticia Tierra Media, situada entre los reinos de Rohan y Gondor, adonde se alzaban los fuegos para transmitir mensajes entre las fortalezas. *Halifirien* cuenta los avatares de los guardianes de la montaña durante los ataques de los orcos en tiempos de la Guerra del Anillo, especialmente cuando Gondor necesita indicar a Rohan que precisa auxilio ante el sitio de Mordor. En la película, el joven Eradur es el personaje central y gran parte de los hechos se desarrollan en torno a escapadas, persecuciones, enfrentamientos con orcos, y derivas por terreno agreste. Por ello, se advierte gran similitud con otro producto, aún en etapa de preparación, *The Two Hunters*<sup>24</sup>, en que otro joven, Erinus, merodea por Cornualles obnubilado ante la destrucción de Arnor, tras la guerra entre su reino y Angmar. La creación es un emprendimiento de Chris Gooderham, quien se halla en etapa de reclutamiento de actores para el rodaje.

<sup>21</sup> A la versión completa de *Born of Hope* puede accederse por Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=qINwCRM8acM>.

<sup>22</sup> *Sons of Elrond* puede descargarse a través de YouTube en <http://www.youtube.com/watch?v=Crjewpmutg0>, y también del sitio en red de los McLure, en <http://www.seakings.net>.

<sup>23</sup> La cola de *Halifirien* puede hallarse en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=CwGbnPhsr6U>, y la película se encuentra por partes en <http://www.youtube.com/watch?v=s3dqzpaVuqI>.

<sup>24</sup> En YouTube puede accederse a un video de prueba de *The Two Hunters* en [http://www.youtube.com/watch?v=EgVzwPaMfiI&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=EgVzwPaMfiI&feature=player_embedded).



Entre las creaciones de los fanáticos de la trilogía de Jackson y la ficción de Tolkien no podemos dejar de nombrar el corto animado *How The Lord of the Rings Should Have Ended*<sup>25</sup>. El *clip* parodia la manera en que el consagrado productor de épica filmica George Lucas habría resuelto la Guerra del Anillo “sin apegarse” a las novelas del escritor inglés. El corto integra la producción del sitio <http://www.howitshouldhaveended.com>, y puede agruparse en un complejo de *clips* con *voiceover*, que ridiculizan momentos magnánimos de la épica de Jackson, o que carnavalizan los roles de figuras supremas, como los magos Gandalf y Saruman. El corto *Trolling Saruman*<sup>26</sup> es un ilustrativo ejemplo de esta suerte de productos que desarticulan la lógica maniquea y las estructuras de poder tanto en la ficción filmica como literaria.

Estos videotextos son muestras de *Fan Art*, o arte de fanáticos, que se aglutinan en los límites del *fandom*, su dominio, y sortean la barrera tradicionalmente impuesta por el canon. Por ello, es frecuente postular que los lugares de enunciación – y producción – de estos objetos tensionan el canon y centralizan la tirantez de una lógica que no responde ya al binomio centro-periferia desde un manejo unificado de los códigos de producción de significado. Asistimos, en cambio, a la centralización de la pugna “canon vs. *fanon*”, en que el comando sobre los argumentos se distiende, y hasta se desregulan los códigos admitidos. Si pensamos en las cuatro películas y el corto, pueden mencionarse la irrupción de la “filmación casera” – propia del cine Z, es decir: de bajo costo de producción –, la filmación tipo “dogma”, la animación, y un último “código” que no se vincula con la materialidad del procedimiento de representación, sino con “lo tópico” y el efecto de representación, como vimos en la incorporación de la trilogía de Tolkien a la serie *How It Should Have Ended*.

### Sistemas, catalizadores, atractores

En el marco de este evento sobre sagas fantásticas y neoépica nos ha interesado advertir lo que Alberto Martos García (2009) nota en *Introducción al mundo de las sagas*: la “porosidad” de lo que no vamos a llamar género, sino un modo de seriar y – actualmente – de programar la elaboración de relatos. Saga es, entonces, un plan de repetición de un “modelo a imitar” (Martos García, 2009: 109), la “archificción de un protorrelato especulativo”, en que “se borran las diferencias entre géneros e incluso discursos, dejando en suspensión marcas singularizadoras” (104). ¿Cómo entender, si no, una trilogía que a principios del siglo XX produce un filólogo oxoniense que intentaba generar “una mitología para Inglaterra” (Carpenter, 1977) fagocitando una buena medida del canon folclórico de la Europa nórdica; que es mediatizada por el cine cien años después, con la textualidad que se impone y ha desplazado a la Literatura como repositorio

<sup>25</sup> *How The Lord of the Rings Should Have Ended* puede descargarse de Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=1yqVD0swvWU>.

<sup>26</sup> En YouTube *Trolling Saruman* se encuentra en [http://www.youtube.com/watch?v=KaqC5FfvAEc&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=KaqC5FfvAEc&feature=player_embedded).





para el consumo masivo (y semi descartable) de relatos; y que acaba dispersándose en el *fandom* de “expropiadores de relatos” que reclaman “conocer a Tolkien y tributarlo” en un *fanon* etéreo y, sobre todo, tan efímero como la heroicidad de un Eradur o un Erinus, que vagan, de paso por sus propios reinos, como aquel *wanderer* ignoto que inmortalizó la elegía anglosajona homónima? Una larga pregunta... como extensa se vuelve la “sensación de saga” que ahora conocemos en su “porosidad”. Así, los cuatro filmes y el *clip* van “a la saga” de la saga principal, en una estructural gesta de historias sobre la Guerra del Anillo al final de la Tercera Edad, una formalización accesoria y evanescente, comunitaria en su hechura y su consumo, antimonolítica y acéfala pero iterativa, como el aparato que montaban los bardos de antaño.

En otro texto de Martos García (2010), con Aitana Martos García, *De los clásicos a los superhéroes*, se explican las condiciones de producción de los grupos ejecutores de *fandom*: “son ambientes o ecosistemas donde la creatividad puede dispararse [...] los puntos de vista sobre una misma historia, y los mecanismos que podemos aplicar añadiendo, quitando o mezclando sobre la base del mismo tronco narrativo” (Martos García & Martos García, 2010: 35). Destacamos en esta caracterización la figuración sistémica de los productores de estos objetos alternativos, “a la saga” del *boom*, como las esquirlas de una explosión (ver Lotman, 1999 [1993]), o los componentes de una constelación, participantes que orbitan en torno a un centro al que son atraídos y repelidos a la vez. Esta lógica sistémica nos acerca al concepto de “semiosfera” del semiótico y culturólogo Jurij Lotman (2005 [1996]). Una semiosfera puede definirse como un espacio en que los procesos de producción de significado se relacionan de manera sistémica. Al respecto Martos García & Martos García (2010) agregan:

Cada dominio tiene sus propios agentes semiótico-materiales, pero lo importante no es el artefacto cultural considerado aisladamente [...] sino las relaciones en juego, la competencia a través de las diversas prácticas que se pueden reconocer en la obra y que se hallan legitimadas dentro de la cultura hegemónica y/o en las culturas subalternas (36-37).

Es más bien el juego de comportamientos productores de significado lo que cobra relevancia; no se trata de la especificidad inherente a los códigos, sino del fenómeno que configura el código al ser empleado por los productores.

La saga como “modo de seriar”, como implementación de una programación de relatos y – por lo tanto – como operativo regulador del consumo tipifica el comportamiento de los ejecutores del *fandom*. Al describir el comportamiento del “sistema literario-cultural” en la sociedad mediatizada, Joaquín Aguirre Romero destaca:

el conjunto de prácticas y movimientos de circulación que rodean la producción, la distribución y el consumo de los textos [...] que conforman esas zonas de conflicto, con ejes muy diversificados, que priman unas veces el individuo [...], y otras veces, al contrario, lo colectivo, la socialización, la legitimación social, la ortodoxia (en Martos García & Martos García, 2010: 38).



Hemos dicho que, con la centralización de la pugna “*canon vs. fanon*”, la zona de conflicto en la manipulación de los códigos productores de significado radica en la entidad comunal de la producción, vehiculada a través del espacio flotante, desestructurado, adverso al ordenamiento piramidal, que es Internet, como sitio de inclusión y circulación de los productos accesorios a la trilogía de Jackson y a la ficción de Tolkien. En esto, la “lectura midráshica” que apunta Martos García (2009) se yergue como elemento vertebral, un procedimiento de rastreo de significados anexos, alternativos, a fin de generar glosas y comentarios. ¿Acaso no es midráshica la acción de quienes expanden la trilogía de Jackson por sus fisuras y vía Internet, sin autorización y, asimismo, sin gravámenes ni dividendos, procurando ampliar el antes, el después, el mientras tanto del relato central, que es “puramente Hollywood”? Así, para la programación del *fandom*, la “porosidad” es una condición necesaria; la saga como “modo de seriar” pide ser midráshica, y que se cuele significados libertarios por los intersticios que pierden al amante de la ficción.

Volviendo a la semiosfera, hay en ella códigos periféricos – según Lotman (2005 [1996]), “catalizadores” –, que “apurán” los procesos, generando nuevas lecturas e interpretaciones de textos con significados relativamente estabilizados. En estudios previos, en que he trabajado sobre la convergencia entre la noción de semiosfera de Lotman y la Teoría de Polisistemas del traductólogo y culturólogo Itamar Even-Zohar (Arrizabalaga & Vega, 2011) (ver Arán & Barei, 2005), he destacado la “capacidad de auto-organización” de una semiosfera o un conglomerado de ellas – en referencia a la compatibilidad entre las categorías de semiosfera y subsistemas y polisistema – para preservarse incluso durante las fases de mayor tensión entre el centro y la periferia. El concepto de auto-organización me ha permitido – a su vez – plantear una fusión entre la Teoría de Polisistemas y la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada. Brevemente (puesto que detenernos en ello no es el propósito de esta comunicación) se observa que la criticalidad auto-organizada es característica de una fase intermedia entre el caos y la catástrofe, y se registra en fenómenos que abordan la Biología y la Física. Constituye, además, una propiedad del comportamiento de sistemas complejos – o sea: tensionados por el dinamismo del reordenamiento continuo – trazados en el ámbito de otras áreas del conocimiento. La centralización del binomio “*canon vs. fanon*” se erige como una muestra de comportamiento discontinuo, seguido de la auto-organización en que se polariza lo ortodoxo, identificable, individual y estable – que representa el canon – y lo vanguardista, anónimo, colectivo y efímero, que hay en el *fandom*. En la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada se plantean, además, figuraciones que podrían “completar” esta aproximación metafórica, lograda mediante el desplazamiento de metalenguajes de las Ciencias Duras hacia las Blandas. En los sistemas complejos del mundo natural, los “atractores extraños” dan cuenta de una exterioridad hacia la cual tienden las fuerzas del centro. La ficción de fanáticos – *fanfic* – podría entonces equipararse a la irrupción de un atractor en el orden sistémico del pasaje de la Literatura al cine. Tenemos que mencionar también el encuentro de prácticas que se dan en presencia, con una plasmación material, y las “comunidades de práctica” de las que hablan Martos García & Martos García (2010), que consisten en



receptáculos cambiantes y colectivos, totalmente ajenos al hieratismo particularista del canon tradicional.

Asimismo, en relación con la tensión entre un centro estable y las fugas y discontinuidades, los modos de programación del *fandom* – que habilitan la producción, la circulación y el consumo de videotextos como los comentados “a la saga” de la trilogía de Jackson – admiten comparación con atractores extraños por ser puntos de atracción hacia los que tienden los códigos del centro para extrañarse, para desautomatizarse y generar lecturas otras. Lotman (2005 [1996]) denomina a los sistemas a los espacios de atracción que se distancian de los sistemas del centro, y a los códigos justamente a los “códigos otros”, vigentes en los sistemas. Es consecuente pensar que los códigos de la *fanfic*, el *fansub* – el subtítulo de fanáticos – y el *scanlation* – la maquetación y localización de productos – se superponen a los modos de leer de los códigos centrales, naturalizados en la semiosfera o conglomerado de subsistemas convergentes en el canon como antípoda del *fanon*.

Hemos querido, en este encuentro para celebrar la recomposición del entendimiento de la épica desde el entorno académico, presentar nuestras ideas sobre nuevas tecnologías – el cine – al servicio de ese ancho relato que es la saga. Y nos gustó señalar de la saga lo ancho, y asimismo lo disperso, la desperdigada creación de múltiples introducciones, interines, continuaciones de – en nuestro caso – los relatos centrales de Tolkien y Jackson. Nos interesó reparar en el vértigo del canon móvil, o *fanon*, una reacción al enterizo cuerpo estamental que consolidan, entre otros, los críticos. Un *fanon* hecho de *fanfics* en un sitio llamado *fandom*... la partícula que designa al fanático ha llegado para quedarse, y esto ha sido posible en virtud de nuevas tecnologías y una nueva medialidad. Sin embargo, entretenerse en la acumulación no es novedoso. Walter Ong (2006 [1982]), en *Oralidad y escritura*, señaló sobre la cuestión homérica que destapara Milman Parry el carácter copioso y agonístico de fragmentos que se agolpaban y repetían como redobles para pie de memoria. Nosotros quisimos aquí insistir sobre la saga como “modo de seriar”.

### Bibliografía de referencia

- ARÁN, Pampa & BAREI, Silvia (2005). *Texto / Memoria / Cultura. El pensamiento de Iuri Lotman*. Córdoba: El Espejo Ediciones.
- ARRIZABALAGA, María Inés & VEGA RODRÍGUEZ, Pilar (2011). *Cuestiones retóricas. Retóricas de la saga* (vol. 7). Córdoba: Ferreyra Editor.
- CARPENTER, Humphrey (1977). *J. R. R. Tolkien. A Biography*. Londres: George Allen & Unwin Ltd.
- LOTMAN, Jurij (1999 [1993]). *Cultura y explosión* (Trad. de Delfina Muschietti). Barcelona: Gedisa.



- (2005 [1996]). *La semiosfera I* (Trad. y ed. de Desiderio Navarro). Madrid: Cátedra.
- MARTOS GARCÍA, Alberto (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura.
- MARTES GARCÍA & MARTOS GARCÍA (2010). *De los clásicos a los superhéroes*. Badajoz: Ediciones del Oeste.
- ONG, Walter (2006 [1982]). *Oralidad y escritura* (Trad. de Angélica Scherp). México: Fondo de Cultura Económica.
- TOLKIEN, J. R. R. (1994 [1937]). *The Hobbit*. Nueva York: Ballantine.
- (1982 [1955]). *The Lord of the Rings – Part I: The Fellowship of the Ring*. Nueva York: Ballantine.
- (1982a [1955]). *The Lord of the Rings – Part III: The Return of the King*. Nueva York: Ballantine.
- (1982 [1954]). *The Lord of the Rings – Part II: The Two Towers*. Nueva York: Ballantine.
- (1998 [1980]). *Unfinished Tales*. Londres: Harper Collins.