



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN LITERATURA MEXICANA CONTEMPORÁNEA**

**Entre reciclajes y reconfiguraciones: una aproximación textual,
transmedial y sociocultural al fenómeno de la *fanfiction***

TESIS

Que para obtener el grado de

Maestra en Literatura Mexicana Contemporánea

Presenta

Brenda Melina Gil Cruz

Asesor

Dr. Daniel Arturo Samperio Jiménez

Lectoras

Dra. Blanca Estela López Pérez

Dra. Nohemí Lugo Rodríguez

Ciudad de México, agosto de 2023

Esta investigación recibió el apoyo del Sistema Nacional de Posgrados (SNP) del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT).

ÍNDICE

Introducción.....	6-12
I. Aproximaciones críticas a la <i>fanfiction</i> en el medio digital	
a. El fenómeno de la <i>fanfiction</i> desde el ámbito anglosajón e hispanohablante.....	13-24
b. <i>Fanfiction</i> , medio digital y <i>Wattpad</i>	24-46
II. Marco teórico-metodológico	
a. Delimitando el espectro: de los principios de las narrativas transmedia (<i>transmedia storytelling</i>) a las posibilidades del <i>worldbuilding</i>	47
2.1 <i>Transmedia storytelling</i> , siete principios y la <i>fanfiction</i>	47-66
2.2 <i>Worldbuilding</i> y <i>Storyworlds</i>	66-74
b. Semiosfera y <i>fanfiction</i> : una propuesta metodológica.....	74-83
III. Texto-prosumidores, texto-bienes culturales: una aproximación al circuito pragmático de la <i>fanfiction</i>	
a. Creación colectiva y transcultural: ¿ <i>fanfiction</i> y juegos de rol?.....	84-95
3.1 Prosumidores y tipos de co-creación.....	95-103
b. Identidades narrativas, individuales y colectivas en dos clasificaciones de <i>fanfiction</i>	103-107
3.2 <i>Performance</i> y construcción de identidades en <i>fics insert-self fiction</i>	107-125
3.3 Identidades híbridas: el caso de la clasificación <i>slash fiction</i>	126-140
IV. Texto en el texto, texto-bienes culturales: una aproximación al circuito semántico de la <i>fanfiction</i>	

a. Extensión y expansión en el continuum discursivo.....	141-152
4.1 De parodias y digresiones en <i>fanfics</i> de <i>Harry Potter</i>	152-178
4.2 Del <i>transmedia world</i> al <i>fan storyworld</i> de <i>BTS</i>	179-182
i. Elaboración y expansión diegética y textual: del <i>protoworld</i> al <i>worldness</i>	182-200
ii. Extensión multimedia: del videoclip a las <i>fanfics</i>	200-210
Conclusiones.....	211-218
Bibliografía.....	219-225

AGRADECIMIENTOS

Los trabajos de investigación no suceden en solitario. Siempre nos acompañan voces y visiones de mundo de otras y otros. Pero, en ocasiones, uno se encuentra con una fortuna aún más inmensa: el apoyo de los seres queridos y la disposición amable y sincera de quienes transitan con más holgura las aventuras de cariz reflexivo y comunicativo. Sin duda, este trabajo no hubiera sido posible sin la guía siempre interesante y entusiasta de mi asesor, el dr. Daniel Arturo Samperio Jiménez. Gracias infinitas por convertir el oleaje de un mar inquieto en un espacio más ameno de conversación y diálogo. A mi lectora, la dra. Blanca Estela López Pérez, le agradezco profundamente los tantos seminarios, las lecturas y personajes compartidos, el tiempo y su perspicacia. Es por la reunión de todo ello que este trabajo, si bien abierto y pendiente a las transformaciones, cuenta con una médula metodológica sólida y flexible. A la dra. Nohemí Lugo Rodríguez, quien me acompañó a la distancia, pero siempre de forma cálida y amigable, toda mi admiración y gratitud por retroalimentar y despertar intereses en el proceso investigativo y de escritura comunicativa de este horizonte de aproximaciones.

A mi familia, dedico estos esfuerzos colectivos y le agradezco su comprensión y soporte, su escucha, risas, ánimos y metáforas tan pertinentes. Agradezco, de igual manera, a los colegas, por compartir siempre y en distintos espacios la vida y sus muchas aventuras. Y, desde luego, al claustro docente de la Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea, por las motivaciones y complicidades diarias.

RESUMEN

Este trabajo propone una serie de aproximaciones al fenómeno de la *fanfiction*, a fin de problematizar su carácter heterogéneo y sus posibilidades y limitaciones en los lindes de un circuito pragmático y un circuito semántico. Consciente de los límites de la disciplina literaria y sus herramientas operativas, esta investigación se articula desde una impronta interdisciplinaria, que reúne esfuerzos del ámbito de las comunicaciones y los estudios de la cultura. De ese modo, entre los tratamientos que se desglosan de forma significativa, mas no exhaustiva, se discuten no solo las textualidades de los aficionados, sino las relaciones que ellas mismas suponen en los procesos de construcción de identidades individuales y colectivas. Asimismo, dichas textualidades se discuten en relación con las expansiones narrativas y, en menor grado, con las extensiones mediales de sus principales marcos de referencia: Harry Potter y BTS.

Desde luego, en este trabajo, que recupera un objeto de estudio poco privilegiado por las academias literarias, no se pretende emular una dinámica de abordaje desde una veta exclusivamente comparativa entre hipotextos e hipertextos. Más bien, se busca, con base en una problematización de las lógicas, valores y dinámicas de producción, distribución y recepción del fenómeno en el medio digital, colocar la atención en las contingencias que derivan de un intercambio incesante entre capas textuales. Mismas que permanecen imbricadas a una práctica cultural cada vez más visible e importante entre adolescentes y jóvenes de todas latitudes.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación propone un acercamiento al circuito pragmático y semántico del fenómeno de la *fanfiction*, a través de dos calas que responden a dos bienes culturales de diferente configuración transmedia: *Harry Potter* y la banda surcoreana de k-pop, *BTS*.

Al ser consciente de las implicaciones del fenómeno de estudio en el medio digital y en la vida cultural, se ha elaborado un marco teórico-metodológico interdisciplinario, a fin de comprender lo que las *fanfics* suponen más allá de sus posibilidades textuales particulares y en convivencia con otras similares (el *fanon*). Para ello, se han atendido no solo nociones, principios y conceptos del ámbito narratológico contemporáneo (teoría de los mundos posibles), sino las correlaciones que éstas pueden tramar con otras provenientes de los campos socioculturales (semiótica de la cultura) y de las comunicaciones (narrativas transmedia).

Interesa comprender, aunque no exhaustivamente, los modos de co-producción del discurso entre aficionados y el cómo interactúan con las identidades narrativas para construir afinidades y diferencias en el seno de la práctica cultural. En ese sentido, conviene valorar, mediante una revisión dialéctica, las formas de intercambio de los prosumidores en planos diegéticos y extradiegéticos. Para lo cual, destacar la participación del performance, que atraviesa el entramado de socialización de la lengua, así como el valor de lo híbrido y la dinámica de lo lúdico en la selección de los roles de co-producción discursiva, puede resultar provechoso. Pues en la aproximación a un fenómeno múltiple y por capas textuales, importa seguir la práctica de los *fans* desde perfiles menos acotados a la especificidad de un corpus.

Por otro lado, desde el circuito semántico, revisar los mecanismos de vinculación entre textos, en donde destacan la parodia y la digresión, para el caso de la cala de

Harry Potter, se torna un ejercicio necesario. Debido a que con ello será viable confirmar y describir las negociaciones de sentido que se gestan entre bienes culturales oficiales y *fanfics* y, aún más allá, entre mundos narrativos mediáticos, actuales y subjetivos. Una red de significaciones que, si bien contempla enlaces de referencialidad con una *storyline* (trama altamente configurada) y con un bien cultural eminentemente narrativo argumental, activa otras estructuras e informaciones desde vetas que rebasan los ámbitos simbólicos, ideológicos, temáticos y de acción propuestos en los cotos del *transmedia storyworld* del joven mago.

En cambio, en el caso de la *cala de BTS*, los procesos expansivos y de mundos posibles de los bienes culturales y las *fanfics*, se tratarán desde un rastreo de las unidades narrativas que ambos comparten y transfiguran: personajes, espacios y hechos. Con lo cual, en primera instancia, se comprende que la *fanfiction* no designa únicamente historias de aficionados basadas en historias producidas por los monopolios creativos. Mejor aún, este fenómeno aparece como un complejo sostenido por procesos de reciclaje y reconfiguración de materia textual variopinta y no siempre altamente diegética o narrativo argumental, como sucede con los casos más atendidos por la crítica literaria.

Además, con respecto al corpus que se ha seleccionado para este trabajo, vale decir que no se trata de producciones fieles a los márgenes de un mundo. Porque estas *fanfics*, antes que interesarse por cubrir lagunas argumentales o explorar las posibilidades de un personaje secundario en un espacio poco visitado, atienden dimensiones subjetivas de las identidades narrativas, imbricadas con eventos como el enamoramiento, el suicidio, los dilemas de la orientación sexual, la diversidad de género, el embarazo adolescente y el poliamor. Es decir, este corpus prefiere, sin abandonar por completo lazos con los bienes culturales de los que abreva, modificar e

hibridar la materia textual de las producciones de las jerarquías culturales con otras provenientes de los intereses, deseos, expectativas y vivencias más inmediatas o significativas de los aficionados.

Al ser esto así, la aproximación a las *fanfics* desde un interés exclusivamente comparativo no resulta suficiente, pues gran parte de lo que aparece tanto en la producción textual como en la producción enunciativa de los prosumidores, implica otras dimensiones performáticas, otras historias, otros discursos y otros mundos que, en efecto, también importan en la configuración sociocomunicativa, creativa y crítica de la práctica cultural.

En ese sentido, el interés por indagar en algunas de las contingencias en el circuito pragmático y semántico, deviene pertinente. Una apreciación que en este trabajo se fue dando de forma paulatina, a la par que quedaban atrás operaciones críticas convenientes con el uso de conceptos como hipotexto e hipertexto, y se sustituían algunos términos como metaficcionalidad e intertextualidad, por otros como performance y transficcionalidad. Movimientos de consideración investigativa que, en todo momento, buscaron, antes que mantener un perfil homogéneo o demasiado convencional en la comprensión de la *fanfiction*, exaltar su cualidad heterogénea, interactiva y en constante transfiguración.

Así, en el capítulo uno, se refiere en un primer apartado un breve estado de la cuestión desde el ámbito anglosajón e hispanohablante. Del cual, importa destacar cómo desde las academias de estudios literarios latinoamericanas, los tratamientos de la *fanfiction*, precisamente, casi nunca rebasan el espectro descriptivo o comparativo. Además de que, usualmente, los conceptos que se aplican (hipotexto e hipertexto) limitan la observación y el análisis, cuando no se prestan a confusiones, debido a que están insertos —aún más el de hipertexto— en un entramado disciplinario.

En la segunda parte de este primer capítulo, se comunican algunas de las transiciones en las condiciones de producción, distribución y recepción de *fanfiction*, cuyos puntos extremos son, respectivamente, su versión manuscrita y digital. Esto responde, de alguna manera, a que este trabajo no se perfila como uno de rescate de corpus literario, sino como uno de exploración y discusión conjunta de elementos clave en un fenómeno potenciado por el medio digital.

Así, antes de finalizar dicho capítulo, se explica en qué medida *Wattpad* —en comparación con otros soportes digitales de autopublicación—, además de ser uno de los medios privilegiados para la producción de *fanfiction* en español, podría dar cabida a la comprensión menos convencional del fenómeno, dadas sus condiciones y características propias. Además, se incluye, a modo de protocolo ético, un breve desglose sobre las *fanfics* como recursos digitales en la incorporación y tratamiento dentro de un soporte digital y un circuito múltiple de textos similares.

En el capítulo II, el correspondiente al marco teórico metodológico, se intenta, en primer lugar, realizar una diferenciación en la comprensión de las narrativas transmedia y la *fanfiction*. Esto mediante la discusión de los siete principios que el investigador estadounidense, Henry Jenkins, identificó como claves en los procesos de producción, distribución y recepción de las NT.

Con ello, la comprensión de las lógicas, valores y dinámicas del objeto de estudio de este trabajo, aparece significativamente distinta respecto a aquella que proponen las NT de los monopolios creativos y las jerarquías culturales. A raíz de la exaltación de principios como multiplicidad, *performance* y extraibilidad en el grueso de las *fanfics*, ellas apelan a una articulación y circulación más claramente abierta, diversa, híbrida, experimental y lúdica. Los mundos posibles que pueden tramarse desde su lógica medular de reciclaje y reconfiguración de materia textual, entonces,

permiten problematizar los niveles de expansión y extensión de los mundos oficiales. Ello, de la mano con otros que también operan en su armado y constante modificación: mundos actuales (realidades fácticas), mundos subjetivos y mundos mediáticos locales.

Al ser la impronta de la mezcla de mundos una de las bases del fenómeno, se recuperó el principio y concepto de *worldbuilding*, propuesto por Jenkins, dándole mayor perfilamiento con la teoría de los mundos posibles, cultivada en los últimos años por investigadores como Lubomír Doležel y Marie-Laure Ryan. Así aparecen hacia la mitad del segundo capítulo, términos como *storyline*, *storyworld*, *worldness*, *protoworld*, *transmedia world* y *transmedia storyworld*, con la finalidad de comprender los textos de los aficionados y de los centros oficiales como propuestas narrativas irremediablemente diversas, tanto por sus potencias semánticas, como pragmáticas. Lo no dicho, las relaciones que establecen con los textos de los bienes culturales, con los prosumidores, con los contextos culturales y los códigos de comunicación, son algunos de los elementos que ratifican su versatilidad y acusan un tratamiento mucho más sinérgico.

En ese sentido, después de comprender que, por analogía, la *fanfiction* bien podría participar de un organismo dinámico (entramado de capas textuales y valores simbólicos en constante intercambio), es que se retoma la noción de semiosfera del teórico ruso Yuri Lotman. Una dinámica cualitativa y dialéctica que admite, no solo ejercicios comparativos entre dos textos, sino la visualización y el tratamiento de la información en sus cruces y transfiguraciones con una serie de mundos.

Con la ayuda de tres de los cinco principios sociocomunicativos que Lotman vislumbra en los intercambios entre textos (en donde texto no es un necesariamente un trazado de líneas escritas, sino un continuum fenoménico), se retoman los

binomios texto en el texto, texto-prosumidores y texto-bienes culturales. Porque el tratamiento conjunto de ellos, permite a lo largo del trabajo abonar de forma crítica a ese carácter problemático, caleidoscópico y en constante movimiento del fenómeno de la *fanfiction*. Más aún, cuando a la par de las aproximaciones no se olvida que la semiosfera considera en sus intercambios movimientos contrastantes y paradójicos, que exaltan lo heterogéneo y homogéneo, las unidades y posibles fronteras, así como el carácter semiótico y alosemiótico de circulación y consideración de las *fics*.

En el capítulo tres, se desarrollan los intereses que se han apuntando más arriba para el circuito pragmático, en dos apartados diferentes. En primer lugar, se atiende el corpus correspondiente a la clasificación *insert-self fiction*, para revisar cómo los prosumidores se identifican con el avatar *in progress* de “T/n”, un personaje protagónico que invita explícitamente a la autoproyección y co-producción diegética. Ello, desde luego, retomando la producción textual y enunciativa de los aficionados en la lógica del binomio texto-prosumidores.

En un segundo momento, se recuperan las *fics* de la clasificación *slash fiction*. Con la finalidad de averiguar de qué forma los *fans* mantienen los procesos de identificación en planos que, si bien designan límites entre realidad y ficción por su estrategia narrativa, no dejan de considerar opciones de co-autoría. El terreno diegético y extradiegético en este apartado es clave para observar cómo las identidades narrativas y los prosumidores performan orientaciones sexuales e identidades de género distintas a las establecidas por los límites binarios. De modo que se da especial atención a los procesos autobiográficos y colectivos de identificación con los personajes y con sus conflictos o deseos centrales.

Finalmente, en el cuarto capítulo, se desglosan los puntos que se han marcado para el circuito semántico, retomando el binómio texto en el texto-texto bienes

culturales. Se indagan algunas posibilidades y limitaciones de la parodia y la digresión para la cala de *fits* de *Harry Potter*, a la vez que se expone para las *fits* que mezclan materia textual de la banda surcoreana, una multiplicidad semántica desde los ejercicios de transfiguración de unidades narrativas del *protoworld* oficial de *BTS*. Con lo cual, en el último caso, se confirma la viabilidad de una aplicación crítica desde lo transficcional, así como la configuración de un *fan storyworld* desde el *fanon*. También, sin dejar de lado la extensión entre ambas capas textuales, en la cala de *BTS* se describen algunas características del diseño multimedia de tres historias y se anotan los intereses que su abordaje podría suponer al ámbito de las literaturas electrónicas.

Ahora bien, cabe decir que este trabajo configura idas y venidas en un fenómeno altamente complejo, por los cruces e incesantes contingencias que existen entre sus capas textuales. Lo que importa para la elaboración de futuras investigaciones, porque reconoce que, dentro del medio digital, la *fanfiction* no puede concebirse ni nombrarse como un género o como un conjunto de clasificaciones bien delimitadas. Es decir, ella se conserva como una dinámica abierta desde la cual, no obstante, resulta viable realizar aproximaciones que devuelvan interesante, no solo las textualidades de los aficionados, sino cuestionamientos en torno a nuestra propia disciplina. Revitalizar las discusiones y activar otros esfuerzos investigativos, en torno a objetos de estudio aún no legitimados, es lo que intenta motivar la aventura que sigue.

CAPÍTULO I. APROXIMACIONES CRÍTICAS A LA *FANFICTION* EN EL MEDIO DIGITAL

a. EL FENÓMENO DE LA *FANFICTION* DESDE EL ÁMBITO ANGLOSAJÓN E HISPANOHABLANTE

Los estudios sobre el fenómeno de la *fanfiction*, aunque relativamente recientes, cuentan con una variedad de acercamientos críticos desde disciplinas distintas, tales como la pedagogía, la psicología, el marketing y las comunicaciones, los estudios culturales y, en menor medida, los relacionados con el campo literario. Este interés académico se debe, en parte, a la progresiva incidencia de las comunidades de aficionados en la escena cultural contemporánea, cuyos discursos creativos encuentran con mucha más cercanía en los tiempos recientes un punto de diálogo entre las propuestas oficiales y las periféricas. Un movimiento favorecido, a su vez, por la llegada de la *World Wide Web* (1989) y, más específicamente, la *Web 2.0* (2000)¹

Con el desarrollo de esta última, las comunidades digitales internacionales —mediadas ya no por fronteras geográficas, sino por otras como la socio-económica y la lingüística—, intervinieron el medio digital a través de prácticas colectivas, tales como el intercambio sincrónico y asincrónico de conocimientos y la elaboración de proyectos creativos. Asimismo, tuvieron la oportunidad de planificar estrategias y organizarse ante los ataques que, desde tiempo atrás, las jerarquías culturales

¹ La diferencia más notable entre una y otra fue el cambio en el modo de relacionarse con los usuarios. Mientras la primera les permitía seleccionar y filtrar contenido de interés con más libertad, pero sosteniendo la consigna casi unidireccional del consumismo a secas, la segunda abrió el campo a la colaboración en diferentes canales. Páginas abiertas a lo colectivo y de redacción individual, como Wikipedia y los blogs, respectivamente, son ejemplos de las posibilidades de acción y contribución en la red a principios de este siglo (Wiesinger 2016, 13-16).

dominantes les habían impuesto (y continúan haciéndolo), entre otros motivos, por transgredir los productos de “su propiedad” creativa y simbólica².

Si bien las primeras páginas de *fanfiction* en la red se dieron desde y en el idioma inglés, el aumento del acceso tecnológico y de conexión a Internet en países de habla hispana ha contribuido, desde mediados de la primera década de este siglo, al ensanchamiento de la producción de *fanfiction* en español. Si ya en el año 2000, con el lanzamiento de la página *Fanfiction.net*, la oportunidad de publicación desde el ámbito lingüístico hispano comenzó a configurar las condiciones de un diálogo internacional entre aficionados, fue con la llegada de la plataforma *Wattpad* en 2006 que los canales de publicación y vinculación hallaron un espacio mucho más idóneo, sobre todo, en cuanto a la experimentación creativa a partir de bienes culturales no propiamente narrativo argumentales: personas reales, por ejemplo.³

A raíz de esta incidencia en el medio digital y en las dinámicas de intercambio sociocultural —actividades creativas de los aficionados y sus formas de vincularse entre sí y con los discursos hegemónicos y comerciales—, las perspectivas estereotipadas se han ido desplazando hacia terrenos menos negativos.

Henry Jenkins advierte en su libro *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión* (1992, publicación original en inglés), sobre la base objetiva limitada con la cual las jerarquías culturales han querido ridiculizar a los *fans*, sus intereses y

² En su libro *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008), el investigador Henry Jenkins dedica el capítulo quinto a explorar el caso de las polémicas y enfrentamientos que se originaron en el Reino Unido entre los escritores de *fanfiction* de *Harry Potter* y la Warner Bros. La suspensión de páginas web dedicadas a la *fanfic* en torno al mundo mágico y sus personajes, por parte de dicha industria de entretenimiento, provocó que diversos colectivos se unieran para reclamar su derecho a la libre expresión y la recreación. El reclamo de adolescentes y jóvenes, quienes no lucraban con sus producciones, tuvo tanto eco y apoyo de padres de familia y de sectores educativos y de los derechos humanos, que la Warner no tuvo otra opción más que negociar y admitir públicamente sus errores (185-191).

³ En 2003, la página *Fanfiction.net* prohibió las fics de personas reales y las que aluden explícitamente a escenas sexuales. Por otro lado, la página *Archive Of Our Own* (AO3), a pesar de su flexibilidad de almacenamiento (además de *fanfics*, pueden encontrarse *fanfilms* y *fanart*), solo admite producciones en inglés (De los Ríos 2021, 105-106).

producciones. Dice el investigador: “El concepto estereotipado del fan como alguien emocionalmente inestable, socialmente inadaptado y peligrosamente alejado de la realidad⁴, es una proyección de las preocupaciones sobre la violación de las jerarquías culturales dominantes [...]; sus preferencias son vistas como amenazadoras por aquellos que tienen un interés personal por mantener estos estándares” (2010, 30). Y más abajo, a modo de réplica, Jenkins agrega:

los fans abrazan con entusiasmo sus textos preferidos e intentan integrar las representaciones de los medios de comunicación en su propia experiencia social. No impresionados por la autoridad institucional y los conocimientos concretos, afirman su derecho a hacer, sus propias interpretaciones [...] Los fans, que no se inmutan ante las concepciones tradicionales de propiedad literaria e intelectual, asaltan la cultura de masas reivindicando sus materiales para sus propias finalidades, reelaborándolos como base para sus propias creaciones culturales e interacciones sociales (31).

Estos procesos mediante los cuales la comprensión de las comunidades de aficionados y sus creaciones se han ido desmitificando de sus connotaciones negativas generalizadas, ha permitido a la par el desplazamiento de la perspectiva académica que, como señalaba al principio, se ha ocupado en revisar el fenómeno con afán riguroso y de construcción epistemológica. Si bien aún falta aumentar el diálogo entre estas literaturas y actividades creativas periféricas (*fanfilms* y *fanart*) en las discusiones académicas hispanas.

Así, para el caso específico de la *fanfiction*, los estudios desde el ámbito anglosajón han sido los primeros en interesarse ampliamente —mas de forma mayormente descriptiva— por las categorías o clasificaciones en que se enmarcan estos textos, a ratos narrativos, a ratos cinematográficos, teatrales, poéticos o genéricamente mezclados, en el marco de soportes digitales diversos.

⁴ Esta figura estereotipada del fan ha encontrado su tratamiento filmico en producciones como *Fundido a negro* (1980) de Vernon Zimmerman, *El Fan* (1981) de Ed Bianchi o *Misery* (1990) de Rob Reiner.

En la perspectiva de esos intereses de localización y desglose, ha importado también, entre otros aspectos, rastrear cuáles son los motivos que llevan a los aficionados no solo a consumir, sino a reescribir aquello que disfrutan y les interesa sobremanera. ¿Cuáles son los temas de mayor interés y desde dónde son tratados: afirmación, transgresión o una combinación de ambas? ¿Cómo afecta su presencia a la noción de autor? ¿Cuáles son los bienes culturales más atendidos y por qué? ¿Cuáles son los roles de los aficionados dentro del fenómeno de la *fanfiction*? ¿Quiénes conforman esas comunidades de intercambios? ¿Cuáles son los aspectos que han facilitado su desarrollo e incidencia en el discurso contemporáneo?

Todas ellas son interrogantes que se han ido explorando y problematizando con cierta insistencia, sin dejar por ello de advertir la complejidad y multiplicación variable del fenómeno⁵. Es decir, la *fanfiction*, más claramente dentro de las dinámicas digitales, se encuentra en continua extensión, expansión y recreación, por lo que su abordaje crítico, a la vez que deviene mucho más flexible (es posible atenderlo desde diversos puntos de vista con herramientas analíticas y teóricas de diferentes disciplinas), también se complica a la hora de intentar establecer un perfil operativo de análisis. No es casualidad, en el sentido de la vastedad del fenómeno, que la investigadora Francesca Coppa advierta, no sin cierto humor, en el título de su prefacio al libro *The fanfiction reader: folk tales for the digital age*, que solo se limitará a ofrecer una probadita del objeto de estudio: “One pringle, one dorito, one oreo” (2017, 8).

⁵ Francesca Coppa, en su libro *The fanfiction reader: folk tales for the digital age*, señala que: “Far from being a new phenomenon, fanfiction has a critical literature over forty years old. In 1975, in their famous last chapter of *Star Trek Lives* entitled “Do-It-Yourself *Star Trek* the Fan Fiction”, Jacqueline Lichtenberg, Sondra Marshak, and Joan Winston describe the same kinds of stories that you can find today at Fanfiction.net or the Archive of Our Own, everything from outright sexual fantasies to straight adventure, to tender love stories, to hilarious parodies, to provocative, voluminous, long-running series fiction” (2017, 16). Sin embargo, otros son los aspectos a considerar en los estudios dedicados a la *fanfiction* desde su operatividad en los medios digitales, como se verá más adelante.

Por otro lado, no obstante dichas preocupaciones, hay otros acercamientos que, de forma más puntual y colindante con los asuntos narrativos y lingüísticos, se han enfocado en presentar las posibilidades de la dinámica hipertextual⁶ de la *fanfiction* en torno a hipotextos⁷ lingüísticos, visuales, audiovisuales e híbridos, usualmente narrativos. Del mismo modo que a través de métodos comparativos han expuesto la relación problemática de similitudes y diferencias narratológicas entre los contenidos creativos oficiales y los extraoficiales: la configuración de los personajes, el tratamiento de temas centrales y secundarios, el armado estructural de los planos espacio-temporales, así como la transfiguración de géneros y narradores.

Si bien no en todos los casos se ha establecido propiamente un marco teórico transtextual⁸ focalizado en el hipotexto y el hipertexto, nociones como traducción, adaptación, literatura derivada, reescritura, extensión, expansión o, incluso, términos más elaborados como literatura arcóntica⁹, aparecen como los ejes para la conceptualización y tratamiento de la *fanfiction*.

En el caso de esta investigación y de acuerdo con un marco teórico basado en algunos principios de las narrativas transmedia¹⁰ y en nociones de la teoría

⁶ Dinámica que en el grueso de los estudios se corresponde con la noción de hipertextualidad de Genette, según la cual el hipertexto (texto B) es aquel que tiene como precedente a un hipotexto (texto A). Más puntualmente, el hipertexto se comprende como un producto derivado del hipotexto, sea por transformación simple y directa o compleja e indirecta (imitación). En todo caso, esta clasificación orienta el estudio de forma comparativa entre dos textos (Genette 1989, 10-12).

⁷ Algunos críticos también denominan a esto *mothership* (nave nodriza). Aunque en el ámbito hispano, se han hallado traducciones como ficción madre o texto base.

⁸ Según Genette: “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (1989, 8-9).

⁹ Sobre este último, Abigail Derecho elabora, en su artículo “Archontic Literature. A definition, a history, and several theories of fanfiction”, una aproximación interesante retomando las ideas del libro *Archive Fever* (1995) de Jaques Derrida, en la cual establece que la *fanfiction* funciona claramente como un archivo abierto, desligado del cuidado de los arcontes de la literatura hegemónica. Es la *fanfiction*, desde su perspectiva, ese ejemplo orgánico del funcionamiento de un registro sin jerarquías, susceptible a ser constantemente nutrido y fragmentado (2006, 64). No obstante, resulta problemática la idea de memoria relacionada con la posibilidad de un archivo digital de la *fanfiction*, debido a que por variables en los soportes tecnológicos determinadas producciones podrían desaparecer del circuito archivístico de forma definitiva. Esa cuestión que considero central para la noción de archivo de la que se parte, queda sin problematizar en el estudio de la autora.

¹⁰ Véase el apartado “1.2 Worldbuilding y storyworlds”.

narratológica de los mundos posibles— los cuales funcionan para perfilar en primera instancia el campo de acción del corpus literario—, se ha elegido operar mediante los conceptos de extensión y expansión. Porque al estar desligados del movimiento comparativo entre dos textos (hipotexto-hipertexto), como sí sucede con adaptación, traducción, literatura derivada y reescritura, su acción emula de forma más constatable el dinamismo en todas direcciones a través del cual la red de *fanfictions*, no solo regresa o responde a un bien cultural escrito, sino que se interconecta entre otras variables¹¹. Hecho que da paso a un horizonte de posibilidades de comprensión del fenómeno; por ejemplo, su generación en paralelo con sistemas semióticos no exclusivos ni ampliamente diegéticos.

Así, a partir de ejercicios descriptivos y comparativos, la crítica literaria ha retomado supuestos conceptuales para el análisis de las *fanfics*. Sin embargo, desde su recuperación analítica del hipotexto, más o menos consensuada, vinculada con un mundo narrativo lo suficientemente amplio y ambiguo —en donde por la cantidad de personajes, espacios e historias, se puede ejercer casi sin problemas una indagación y

¹¹ Aquí resulta importante decir que Henry Jenkins utiliza el término extensión para diferenciar bienes culturales que, más que reproducirse de forma isomórfica o redundante (a éstos los designa como adaptaciones), están proponiendo una serie de innovaciones o alternativas que contribuyen a comprender a fondo el mundo narrativo. En su blog del 12 de diciembre de 2009: “La venganza del unicornio de origami: siete principios de la narración transmedia (Bueno, dos en realidad. Cinco más el viernes)”, el académico y fan apunta que: “While we are making distinctions, we need to distinguish between adaptation, which reproduces the original narrative with minimum changes into a new medium and is essentially redundant to the original work, and extension, which expands our understanding of the original by introducing new elements into the fiction. Of course, this is a matter of degree - since any good adaptation contributes new insights into our understanding of the work and makes additions or omissions which reshape the story in significant ways” (s/p). Véase la entrada completa en el siguiente enlace: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html Ahora bien, el término expansión, que el propio Jenkins utiliza como palabra clave para designar uno de los efectos de la extensión, también encuentra cabida en las teorías narratológicas de los mundos posibles. Lubomír Doležel, en su texto *Heterocosmica* (1998), refiere que la expansión es una de las tres principales relaciones intertextuales entre textos que desarrollan el mismo material narrativo. La expansión, entonces, designa desde su propuesta la acción de imaginar y escribir nuevas historias que tienen lugar en el mismo mundo (citado en Ryan 2019, 21). De acuerdo con esto, utilizaré extensión cuando me refiera a características que sobrepasen el ámbito narrativo y ficcional. Por ejemplo, cuando hable de extensión medial y semiótica. De modo contrario, utilizaré expansión cuando me refiera específicamente al diálogo diegético entre mundos narrativos.

reescritura fructífera—, los cotos del actuar crítico desde lo literario también se han ceñido lo suficiente.

En consonancia con estos supuestos que se conforman con la correlación entre la vastedad narrativa de los hipotextos para la especulación y producción creativa hipertextual, no resulta extraña entonces la abundancia de investigaciones en torno a bienes culturales como *Harry Potter*, *El señor de los anillos*, *Sherlock Holmes*, *Marvel* o *Star Wars*. Ficciones madre (*motherships*) que, no obstante su potencial creativo y su complejo trazado extensivo y expansivo en la esfera de los bienes culturales, suelen explorarse —reitero— bajo un espectro comparativo e intertextual limitado. Lo que deja atrás implicaciones clave para la comprensión del fenómeno heterogéneo del que participan y en el que los prosumidores desempeñan un papel preponderante.

Estudios de los que se han desprendido, no obstante, una serie de aspectos descriptivos importantes que permiten observar algunos de los tratamientos utilizados por los usuarios a la hora de expandir las producciones oficiales; a saber, la subsanación de lagunas argumentales, la ampliación de historias sesgadas o la intercalación de otras que podrían explicar los enigmas clave en el desarrollo del conflicto; la elaboración creativa a partir de la focalización de personajes secundarios, la rearticulación de los temas centrales, y la tendencia a escribir *crossovers* o combinaciones entre mundos ficcionales diferentes.

Básicamente, se aplican programática o intuitivamente en una serie de estudios de este corte de exploración intertextual expansiva, las directrices propuestas por Lubomír Doležel: expansión, modificación y transposición. En donde la primera responde al estudio de las precuelas, secuelas, cambios de narrador y a la exploración

de otras regiones espaciales dentro del *storyworld*¹². La modificación, por otra parte, consiste en construir diferentes versiones de lo que Ryan denomina *protoworld*¹³, mediante el rediseño de las estructuras que permiten la reinención de las historias principales y secundarias. Por último, la transposición preserva el diseño de la historia principal, pero ubica a los personajes en planos espacio-temporales diferentes (Ryan 2013, 366).

Ahora bien, desde el ámbito hispanohablante, las investigaciones han retomado algunas de las inquietudes y perfiles de operatividad crítica mencionados más arriba. Sin embargo, me parece que hay una inclinación por rastrear lo hipertextual desde un horizonte translingüístico y ontológico. De modo que dicha noción se ha establecido en la discusión no solamente como algo derivado de un texto fuente¹⁴, como lo entiende Genette, sino como una herramienta cuya lógica asociativa y multilineal es capaz de franquear los bordes textuales y ficcionales posibilitando, incluso, escenarios compartidos con las políticas democráticas (Abad 2011, 11).

Los estudios subrayan, con frecuencia, la cualidad emergente de la *fanfiction* en el ámbito hispánico latinoamericano, a fin de presentar lo hipertextual como una especie de bandera de cambio. Lo hipertextual como la contraparte de la pretendida

¹² Véase el apartado referido en la nota diez.

¹³ En otras palabras, puede entenderse como la actualización que se realiza en el centro de un mundo ficticio. Lo que es posible cuando el texto artístico proporciona la suficiente información en relación a acciones y personajes. Esto, a su vez, permite confirmar que “lo que sucede en el mundo ficticio es un hecho real (dentro del mundo ficticio, por supuesto)” (García 2015, 135). No obstante, de esas actualizaciones pueden emanar: “Muchos mundos posibles, como satélites de ese centro. Se trataría, entonces, de (sub) mundos posibles que difieren del *protoworld* de determinado sistema ficticio, por el hecho de que no son reales. En cambio, esos (sub) mundos abrazan deseos y sueños de los personajes y designan cursos hipotéticos de acontecimientos” (135).

¹⁴ Aquí vale decir que el uso de los conceptos hipotexto e hipertexto, de acuerdo con la comprensión que de ellos desglosa el teórico Gérard Genette, puede prestarse a confusión cuando hablamos de bienes culturales transmediáticos. Ciertamente, resulta problemático intentar aplicar de forma desenfadada esos conceptos al mundo ficcional de Harry Potter, por ejemplo, pues éste está atravesado efectivamente por una red dialógica hipermedial que lo complejiza en una dimensión paradójica homogénea-heterogénea. La pureza del hipotexto de las novelas de J.K.Rowling queda cuestionada, de entrada, con la extensión filmica y la creación y distribución de videojuegos. De ahí que para este estudio, sean convenientes, en principio, nociones que apuntan de forma mucho más clara a la articulación medular de los bienes culturales con los cuales interactúan, a fondo, los prosumidores. A saber, *worldbuilding*, *storyworld*, *transmedia storyworld* y *transmedia world*.

sacralización de los textos literarios y sus industrias oficiales, resultado de las condiciones simbólicas más restrictivas (Cáceres Zapatero et al 2010, 13-16). Lo hipertextual, además, como un vehículo de unión entre comunidades afines, simultáneamente conectadas y dinámicas en sus intercambios perceptuales y expresivos (Rodríguez 1999, 67-69).

A raíz de esta tendencia de la observación crítica, han surgido figuras como la del hiperescritor o hiperlector (Reyes 2017, 60-70), así como la de prosumidor (Scolari 2013, 223). Tratándose con ello de configurar un horizonte cognitivo estrechamente cercano a la recepción y a la participación clave de ésta en la socialización de las inteligencias y experiencias en una esfera colectiva. Más aún, en este sentido de lo pragmático hipertextual, hay autores, como Jaime Rodríguez, que hablan de la necesidad de establecer nuevas categorías descriptivas. Por ejemplo, la de escrilectura, en el entendido de que la propia resistencia a preservar las etiquetas individuales del neologismo propuesto, dificultaría los alcances de la veta *hiper* de lo textual (2001, 96-98)¹⁵.

Cabe aclarar que aquí se ha decidido retomar la noción de prosumidor, ampliamente difundida por el investigador español Carlos Scolari¹⁶, porque pone en crisis el separatismo entre escritores y lectores, al tiempo que problematiza la tendencia a pensar los bienes culturales —difundidos con ahínco en el grueso de las

¹⁵ Desde mediados del siglo pasado, el término hipertexto se ha colado, entre otras, en las discusiones de los medios de información, las comunicaciones y la literatura. Esto ha permitido que su marco connotativo crezca y se vincule con razonamientos que tienden a tratar los fenómenos de estudio desde un anhelo combinatorio y, algunas veces, dialógico. Para una recopilación de puntos de vista desde diferentes disciplinas, véase el capítulo “El hipertexto y la teoría crítica”, incluido en el libro *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, de George Landow.

¹⁶ En su libro *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013), Scolari anota: “Dentro de la nueva generación de consumidores hay un sector que apuesta por ir más allá de ese rol y convertirse en prosumidores mediáticos. Son estos prosumidores los que se apropiarán de un mundo narrativo y lo extenderán creando nuevos personajes y aventuras. También disfrutarán creando textos breves como falsos avances, parodias o recapitulaciones de pocos minutos” (223).

sociedades—, como textos de comunicación fáctica y mercancías exclusivamente propensas al consumismo.

Si bien estas investigaciones alertan sobre posibilidades hipertextuales más allá del cerco de la escritura, no exploran detenidamente las relaciones y procesos de transición entre textos: lo que hace posible la construcción de un entramado dialógico en distintos niveles. En otras palabras, las propuestas parten desde una observación panorámica que se detiene poco en las particularidades de un fenómeno diverso y en constante transmutación. Hecho que, las más de las veces, acciona y limita el enfoque comparativo con que los estudios literarios revisan producciones de gran complejidad, cual si se tratara de un conjunto homogéneo o unidireccional.

Lo anterior, puede constatarse, en un primer momento, en las definiciones a las que acuden los investigadores para asir la *fanfiction*, y que encuentran su eco más preciso en las líneas de Mariana de Lama Odría, anotadas en la publicación *Fanfiction: una red social en el espacio de la ficción*, “*Fanfiction*. Ficción con base en una historia original que es redactada y adaptada por fanáticos en diversas plataformas” (2016, 13).

Un acercamiento no errado hasta cierto punto, pero sí algo apresurado e inoperante, cuando accedemos a otro tipo de producciones dentro del circuito de las *fanfics*, en donde hay una gran cantidad de ellas que no precisamente parten de un hipotexto, pero que están incluidas dentro de los juegos, estrategias de construcción, lógicas de reciclaje y reconfiguración, y conexiones dialógicas y performáticas del fenómeno.

Puede suceder, recurriendo a la mención de la cala de *BTS*, que se ha propuesto en este estudio, que las historias no necesiten abreviar propiamente de un bien cultural narrativo, sino de un estrato de semióticas mixtas, de las cuales, sin embargo, se

desprenden espacios, entidades y situaciones que pueden ser apropiadas, resignificadas y rediseñadas en historias ficticias múltiples.

Un espectro que entre los teóricos literarios de los mundos posibles, puede definirse como *worldness*¹⁷: un conjunto de rasgos y características que se entretajan entre sí, configurando una combinatoria de referencias que apuntan a un bien cultural. En este sentido, las estructuras, rasgos y estrategias de una *fanfiction* pueden incorporar y señalar, por mencionar algunas, películas, libros, series, videojuegos, lenguajes y formas de comunicación, actrices, cantantes, bandas musicales, *influencers* y memes, casi siempre en una suerte de mezcla.

Así, diferente al horizonte hipotexto-hipertexto, la comprensión de la *fanfiction* deriva aún más compleja, pues sucede que, en efecto, las historias no comparten un rigor programático, con el cual confirmar la carga de lo propiamente reescrito o adaptado. Más bien, a partir de procesos de selección, reciclaje y reconfiguración más intuitivos, y en cierta medida más autónomos, es que una gran cantidad de *fanfics* intercalan textos carentes de fábula, pero funcionales en el sentido de que constituyen un aparato significativo dentro de sí y en los lindes de hechura y recepción de las comunidades de aficionados.

De ahí que uno de los principales objetivos de este trabajo, sea trazar un marco teórico-metodológico lo suficientemente flexible y orgánico, para visualizar y tratar el fenómeno de la *fanfiction*. Además, debido a que contemplar tan solo el texto literario en sí mismo, como una forma de construcción epistemológica, impediría en este caso problematizar componentes clave de la propia *fanfiction* —prosumidores y bienes

¹⁷ Sobre este término, Marie-Laure Ryan explica que su existencia requiere de algo más que la trama. La investigadora aclara que la configuración del *worldness* demanda investigación de referencias cruzadas, recopilación de datos, y otras estrategias que son muy poco comunes en las “narrativas centradas en la historia” (2014, 29-32). Entonces, según entiendo, el *worldness* es un estrato mucho más amplio que el propio mundo de la historia o que el mundo textual, porque engloba dentro de sí las posibilidades transtextuales y transficcionales, depende el caso, de la *storyline* e, incluso, del *storyworld* al que se haga referencia.

culturales—; esta investigación retomará y discutirá algunas de las relaciones e implicaciones de estos tres elementos en la configuración paradójica (heterogénea-homogénea) de un fenómeno que ha cobrado mayores niveles de afluencia y desarrollo en los últimos años, en el medio digital.

b. FANFICTION, MEDIO DIGITAL Y WATTPAD

Resulta interesante apuntar aquí que la *fanfiction*, con mayor fuerza desde la década de los 60, ha marcado una serie de constantes en la tradición de su quehacer. Si bien el fenómeno ha sufrido cambios considerables, motivados en gran medida por el lanzamiento de la Web 2.0, la convergencia de aficionados en soportes digitales interactivos, y por la globalización de bienes culturales en el ciberespacio; cierto es que mantiene vigentes códigos y estrategias para reciclar y reconfigurar material textual, con fines primordialmente creativos.

Por ejemplo, la práctica de la categoría *slash fiction*, muy utilizada por los prosumidores actuales¹⁸, y que vio sus inicios con la serie televisiva de ciencia ficción, *Star Trek*, exploró en su momento la identidad de género del capitán Kirk y del oficial Spock. Ambos personajes eran utilizados como ejes ficcionales en un proceso imaginativo que gustaba indagar, más que en la naturaleza del mundo espacial, en la veta amorosa y erótica entre ambos. Conocer sus intimidades, su carácter, sus gustos, deseos y miedos, fue una práctica que se replicó y traspasó otro de los intereses

¹⁸ Por ejemplo, en sus registros estadísticos de enero de 2021, el archivo digital de fics AO3 (*Archive of Our Own*), muestra una serie de gráficas entre las que se distribuye información sobre los bienes culturales más referidos, así como los personajes y parejas más utilizados para la creación, precisamente, de *fanfictions*. Los resultados apuntan, entre las preferencias de los prosumidores, el uso de personajes masculinos y, más específicamente, el uso de dichos personajes para crear historias de corte amoroso. La gráfica “Ships with the most fanworks” coloca, entre las parejas homosexuales más aludidas por las *fanfics*, a Castiel y Dean Winchester, de *Supernatural*; a Sherlock Holmes y John Watson, de la serie de televisión *Sherlock* (2010); a Derek Hale y Stiles Stilinski, de la serie de televisión *Teen Wolf*; a “Bucky” Barnes y Steve Rogers, de las películas *Capitán América*; y a Draco Malfoy y Harry Potter, de los trabajos de J.K.Rowling. Resulta interesante que de las veinte parejas aludidas en la gráfica, las veinte señalen relaciones homoeróticas entre hombres, pues corroboran la creciente afluencia y centralidad de la categoría *slash fiction*. Los datos completos pueden consultarse en la siguiente liga: <https://archiveofourown.org/works/29249172>

predominantes de ese entonces en la *fanfiction*: la ciencia ficción y su aparato enigmático-especulativo (espacios alternativos sobrenaturales, criaturas insospechadas y tecnologías extravagantes) (Coppa 2017, 11-14).

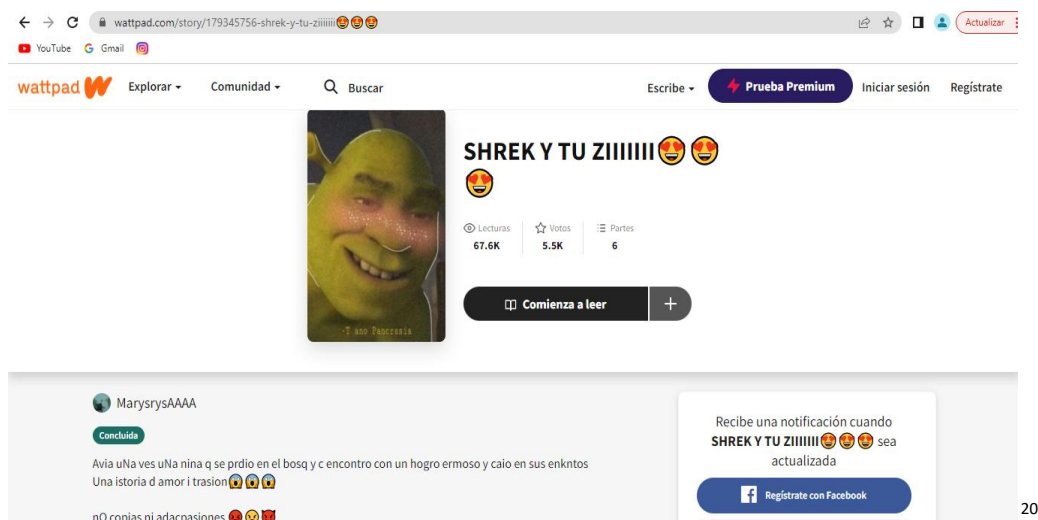
Otra de las tendencias que conserva la *fanfiction* es la de incluir a los propios prosumidores como personajes protagónicos. Desde mediados del siglo pasado, se registraron ficciones en donde los prosumidores fantaseaban con tener relaciones amorosas con los personajes principales de los bienes culturales, o simplemente con participar en el mundo diegético. La ruptura de la barrera entre realidad y ficción, motivada por las licencias de apropiación y resignificación de los mundos textuales — cerradas en el circuito legal del *copyright*, pero abiertas al continuum dialógico y hermenéutico de los valores simbólicos—, contrario a aparecer como una actividad negativa o de poco interés entre los usuarios, pronto se convirtió en toda una práctica distintiva de la *fanfiction*.

A raíz de la publicación del fic *A Trekkies's Tale*, de Paula Smith, en el año de 1973, el personaje de Mary Sue¹⁹—irrealista, idealizado, invencible y alter ego de la autora—, motivó la afluencia de aquellas historias interesadas en crear experiencias literarias más performáticas y lúdicas. Con personajes del tipo Mary Sue de por medio

¹⁹ Monika Amsler anota algunas aclaraciones sobre el personaje de Mary Sue, en su artículo “The making of Hanina ben Dosa: fanfiction in the Babylonian Talmud”. Ella dice que: “Mary Sue (if feminine)/Marty Stu o Gary Stu (if masculine): Inserting a new person (usually an avatar of the authors themselves) into the story, who becomes its new hero” (2019, 5). Ante la falta de estudios sobre la conformación de la clasificación *insert-self fiction*, considero pertinente apuntar que Mary Sue funge como un antecedente claro de dicha estrategia narrativa, hoy en boga en el plano digital. Si bien Mary Sue parodió aquellas historias en donde los prosumidores se colocaban como protagonistas, su impacto lúdico e hiperbólico trazó una línea de continuidad que permitió abonar a la disolución de las fronteras entre ficción y realidad. En el caso de la categoría *insert-self fiction*, me parece que hay una clara recuperación del movimiento Mary Sue (tanto en las parodias como en los textos parodiados) del deseo de autorepresentación; pero con la combinación de otros aspectos más ligados a las condiciones del plano digital. Por ejemplo, el aumento de prosumidores en un mismo plano interactivo, admite que se bosquejen protagonistas con identidades ambiguas, susceptibles a la autoproyección y configuración complementaria. Para decirlo más claramente, la protagonista enamorada ya no será una persona única ni ampliamente articulada en sus rasgos físicos, emocionales y de pensamiento, sino una identidad abierta, capaz de almacenar, proyectar y mezclar las experiencias, vivencias, ideas e identidades de los prosumidores. De ahí que en esta clasificación, la misma protagonista ni siquiera tenga un nombre completo, sino un espacio en blanco: impronta de la participación activa y configuradora.

(entidades narrativas, más bien enmascaradas o caricaturizadas, que salvan la situación de formas inverosímiles), si bien se invitaba de un modo u otro a percibir la historia más allá de lo contenido por la tinta y el papel, no se aludía de forma tan explícita —como sucede hoy con la categoría *insert-self fiction*—, a la eliminación de la distancia entre el mundo de la historia y el de los prosumidores.

Desde luego, las formas y niveles de interacción entre una época y otra, que ahora cuenta con herramientas, redes sociales y más libertad de diseño narrativo y creativo, han marcado los contrastes a la vez que han incidido en la implementación de las estrategias ficcionales. Entre éstas, hoy se pueden referir algunas como la preferencia por el uso de blancos, la articulación fragmentada y las constantes transfiguraciones de la voz narrativa, la apelación directa al prosumidor, así como la intercalación de textos audiovisuales y de géneros narrativos como el diario, el chisme, sin olvidar las conversaciones de Messenger y Whatsapp.



²⁰ Captura de pantalla de la *fanfiction* “Shrek y tu ziiiiii...”, de la usuaria @MarysrysAAAA. Por la portada y los emoticonos del título puede comprenderse que se invita a participar como protagonista en una historia de corte amoroso. En esta historia lo performático no se pierde, a pesar de que no aparece un espacio en blanco o guion bajo largo que indique en la pantalla que ahí se debe colocar el nombre de cada prosumidor que acceda a la historia, como sucede frecuentemente con las *fic insert-self fiction*. Considero que, en este caso, se retoma la estrategia del personaje Mary Sue, quien al emitir un discurso deja traslucir su identidad como una posibilidad lúdica, que devuelve a los personajes un horizonte abierto y experimental dentro de los planos ficcionales. Aquí, la escritura distorsionada desborda un juego similar y ambiguo, pues es la palabra quien encarna ese reflejo distorsionado de los espejos, motivando la participación de los prosumidores. Así, por ejemplo, el capítulo primero, titulado “uan”,

A mediados del siglo pasado, las *fanfics* se escribían de forma manuscrita en hojas de papel y pasaban de mano en mano entre los interesados. En repetidas ocasiones, las historias se compilaron en pequeños libros o *fanzines*, en donde también aparecían dibujos (*fanart*) y tiras cómicas²¹. Tal como sucede ahora, el rol del prosumidor figuraba ya entre los aficionados, quienes se consideraban participantes activos en los procesos, no solo de significación y resignificación de los bienes culturales, sino de creación, diseño, edición y distribución de los mismos²².

No obstante, podría decirse que durante el siglo XX, la actividad de la *fanfiction* mantenía un bajo perfil entre los medios y los movimientos culturales, debido en gran parte —y como ya he adelantado más arriba— a una serie de connotaciones negativas que durante décadas minaron la imagen del aficionado y la de sus producciones artísticas. A finales de los años ochenta, Jenkins recuerda que se describía a los *fans*, en revistas, programas televisivos y publicaciones diarias, como: “unos «excéntricos», obsesionados por las trivialidades [...]; como «muchas mujeres con sobrepeso, muchas mujeres divorciadas o solteras»; como adultos infantiles; en resumen, como personas

dice: “Estaba yo kminando trizte pork mi mamá me abia pejado por q le exe shampu a la lababora kuando derrepanta beoun vosq i fuy Asia el, entonces bi aún ogro vrde kk ermoso i el m bio yme enamore el c aserqo y m agarro consus grandes manos i m yevo bolando kon sus pds, nopodía sermas perfecto... entonses m iebo a la torre infiel i m vso apresionadamente pro io m fresse y m fui korriendo”.

²¹ En Estados Unidos, en la biblioteca de la Universidad de California, en Riverside, se conservan amplias colecciones de *fanzines* de los bienes culturales *Viaje a las estrellas*, *La guerra de las galaxias* o *Viajeros en el Tiempo* (Coppa 2017, 6-8). Actualmente, varios son los *fandom* que se organizan para realizar trabajos de selección, categorización y resguardo de *fanfictions*. *The sterek library* en *Tumblr* es un ejemplo del esfuerzo del colectivo de aficionados de la serie de televisión *Teen Wolf*. La palabra *sterek* hace referencia a la unión de dos de los personajes principales: Stiles Stilinski y Derek Hale.

²² Incluso, para el proceso de revisión editorial de las historias, hay entre la comunidad de aficionados un rol muy específico: el *beta reader*. Este último se encarga de leer y ajustar las historias a los criterios y convenciones narrativas y de estilo generadas dentro de determinada comunidad. Mar Guerrero-Pico apunta, en su artículo “*Fanfiction y beta reading: escritura colaborativa en red*”, que: “El miedo a incurrir en un *out of character* (OOC, *fuera de personaje*) emerge como la preocupación número uno, ya que es uno de los aspectos más criticados por lectores. No importa cuánto se juegue con universos alternativos o *crossovers*, el autor debe preservar la voz de los personajes y el lector beta debe asegurarse de que así sea” (2019, 66). En *Wattpad*, otros prosumidores y aficionados también prestan sus servicios —usualmente a cambio de un costo más simbólico que económico (que los mencionen en los créditos de las historias, por ejemplo)—, para hacer portadas, tráilers o animaciones.

con poca o casi ninguna «vida propia», aparte de su fascinación por ese programa concreto” (2010, 23).

En ese momento —a pesar de la abrumadora situación mediática—, sus espacios de intercambio y de socialización siguieron en pie, entre otros, gracias a intereses en común y, hay que decirlo, a las convenciones y foros promovidos, con fines comerciales, por las propias franquicias culturales. No obstante, para estas últimas, los aficionados interesaban como compradores, pero no como creadores. Una planificación a conveniencia que, si bien se inclinaba por las ganancias económicas, no tardó en demostrar que había tendido simultáneamente el puente para fortalecer los lazos entre los interesados.

Así, la *fanfiction* no cedió a la desaparición. Entre algunos aspectos de la continuidad de su quehacer pueden contarse su inmanencia creativa en conjunto con su lógica de producción no lucrativa y la asequibilidad de las herramientas para continuar su práctica: papel, tinta e imaginación. ¡Y qué decir de la abundancia de bienes culturales nacionales e internacionales! Así mismo, como refiere Jenkins, la aceleración de un proceso tecnológico a finales del siglo pasado, facilitó otras formas de comunicación, de relacionarse y de emprender procesos de aprendizaje (2008, 20).

Tras la convergencia en el medio digital, que suponía y supone en algún grado un espacio multilínea y factible a la cooperación y entrecruzamiento de roles e información, la cultura comunicativa uno-todos (por ejemplo, televisión-usuarios) pronto dio cabida a dinámicas más activas entre medios y usuarios: todos-todos. Lo que se tradujo en un ideal caldo de cultivo para la formación, no ya de grupos pequeños de aficionados, sino de numerosos y diversos *fandoms*: colectivos de fans que responden a bienes culturales específicos, en donde continuamente se producen

redes de intercambios de conocimientos y textos artísticos de distintos tipos (*fanfiction, fanart, fanfilms*).

A pesar de que gran parte de la existencia, intercambios y producciones de los diversos *fandom* ocurría ya en los primeros años de la llegada de la Web 2.0, puede decirse que: “At present, fandom has become a phenomenon that is very influential and global [...] It redefines popular culture as something that is more diverse and complex than the culture of the «mass» and it reflects a contemporary culture and society, where [precisamente] the Internet is at the heart of communication and consumers now are parts of the production” (Smutradontri-Gadavani 2020, 2).

Si bien aún queda mucho por cuestionar, desde una perspectiva del poder, a la interacción mediática entre jerarquías culturales y aficionados, lo cierto es que la opción de producir contenido, sirvió a la vitalidad y desarrollo cuantitativo y cualitativo de la *fanfiction*. Pues ciertamente ésta se ha ajustado a diversos soportes digitales. Primero, en *blogs* como *Live Journal*; luego, en archivos digitales como *Fanfiction.net*; y, más tarde, en redes sociales o aplicaciones de autopublicación como *Wattpad*.

Del papel a las pantallas, la tecnología no solo ofreció una interfaz distinta, sino condiciones y herramientas de producción diferentes. Por mencionar algunas, se facilitó y definió la relación interactiva entre contenidos discursivos y usuarios, a través de estrategias de participación y cooperación atentas a lógicas creativas más horizontales (*performance, juego*). Se promovió la diversidad de soportes integrados (textos-imágenes-animaciones-audios-videos), que muy pronto afectarían la vitalidad y composición de los textos, así como la experiencia estética de los usuarios.

Otro más: mediante una estructura fragmentada y de encuentros contingentes de los textos, se acentuó el desdibujamiento de la figura de autor, en conjunto con su

aparato de reglas y prohibiciones, cuyo poder legal amenazaba con castigar a quienes —indebidamente y sin autorización— utilizaran producciones simbólicas de los monopolios creativos. Y, por último, con la posibilidad de interconexión y apropiación de conocimientos, se hizo viable la formulación de un diálogo entre capitales culturales y simbólicos, que aún no económicos y políticos en sus dimensiones más evidentes.

Claro que cada uno de estos puntos cobra relevancia en mayor o menor grado dependiendo el objeto de estudio. Para el caso de la *fanfiction*, podría apuntarse que, en efecto, las condiciones menos reguladas en el medio digital, la afluencia de bienes culturales transnacionales, las diferentes opciones de conexión en redes sociales y las condiciones y canales de intervención, producción y distribución de contenidos, permitieron (y aún lo hacen) el desarrollo del fenómeno desde distintos paradigmas.

Por ejemplo, desde el paradigma literario, la *fanfiction* problematiza y reconfigura, entre otros, los siguientes aspectos: uno, la figura de autor y la idea de canon literario; dos, la concepción de la temporalidad de una narración (las *fanfics* son proclives a la simultaneidad de lenguajes); tres, lo narrativo como escritura que no depende de una sintaxis exclusivamente lingüística y, además, traza rupturas constantes con las reglas gramaticales y con el plano propiamente ficcional. Cuatro, la experimentación de la palabra desde su potencial dialógico, ambiguo e interactivo que —sin abandonar su carácter polisémico— cambió sus rutas de búsqueda de lo enciclopédico o rigurosamente metafórico hacia lo performático presente²³.

Expuesto el panorama anterior, pasaré a describir y explicar algunas de las características de la aplicación *Wattpad*, a fin de que se comprenda mejor la lógica operativa del soporte digital en donde encuentran cabida las *fanfics* que aquí se

²³ Incluso, en algunas clasificaciones de la *fanfiction*, esto devuelve cercana la posibilidad de percepción de los prosumidores como avatares. Algo que se discute más adelante, en el capítulo III.

estudiarán. Esta aplicación, como sistema API (*Application Programming Interface*) —que según Leonardo Flores está vinculada a la tercera generación de usuarios prosumidores²⁴—, se presenta principalmente como una alternativa de: “interfaces elaborad[a]s para las plataformas, [con] los vocabularios hápticos de las pantallas táctiles y las herramientas para interacción que ofrecen los [...] medios sociales para guiar a los [usuarios]” (2017, 11).

El pleno desarrollo de uso, sin embargo, tiene que ver con procesos de alfabetización digital que concluyen en la adopción (una situación de completa sincronía entre culturas y obras digitales. Lo que señalaría la consolidación de las destrezas necesarias para ejecutar prácticas de recepción crítica y co-producción creativa), cuyo despliegado de pasos precedentes contempla el acercamiento, el descubrimiento y el desarrollo de las utilidades y posibilidades entre usuarios y campos electrónicos de este tipo²⁵.

Es decir, existe, no obstante las nociones comunicativas elementales, un proceso distinto de adquisición de habilidades y competencias, mediante el cual determinado soporte digital reúne comunidades virtuales. En donde éstas, a su vez, se caracterizan por participar de forma activa, aunque en distintos grados, en el intercambio de contenidos dentro de las rutas o límites establecidos por la aplicación. En el caso de *Wattpad*, por ser una plataforma de escritura y lectura, los niveles de co-producción

²⁴ El mismo autor apunta que la primera generación estaría ubicada en la década de los ochenta y su característica principal sería su condición de obra hipertextual, que puede extender su uso más allá de los soportes digitales. Por otro lado, la segunda generación se ubicaría alrededor de 1995, año del lanzamiento de la *World Wide Web*, y se caracterizaría por la producción de obras multimedia e interactivas, hechas exclusivamente para su recepción en medios digitales (2017, 2).

²⁵ El acercamiento tiene que ver con la familiarización de las culturas con las obras y formatos que se comienzan a generar en medios electrónicos o digitales. Por ejemplo, para la tercera generación, Leonardo Flores enumera los memes, videos de líricas y tipografías cinéticas, a fin de resaltar el uso de programas sofisticados de producción visual y animaciones. Por su parte, el descubrimiento tiene que ver más con una cuestión pragmática más allá de lo que podrían considerarse como primeros contactos o acercamientos; pues aquí el usuario es capaz de percibir y experimentar el potencial de las obras digitales. Después de la estación anterior, vendría a suceder la etapa del desarrollo, cuya maduración en la experimentación de la obra digital contemplaría la consolidación de un género e, incluso, de comunidades seguidoras y publicaciones críticas (4-6).

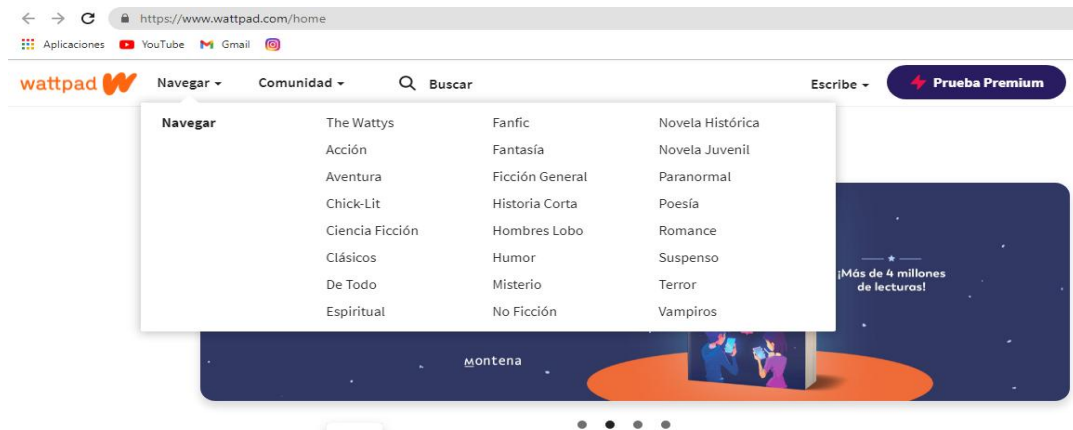
son considerables. Más aún, cuando existe, como se verá más adelante, la posibilidad de comentar —sea para opinar, calificar o sugerir modificaciones o ideas— en cada renglón, verso o línea de un texto.

Datos de enero de 2021, ofrecidos por la propia aplicación y compilados por las investigadoras Mar Guerrero-Pico, María-José Establés y Carmen Costa-Sánchez, sugieren la ubicación tanto de *Wattpad* como del fenómeno de la fanfiction dentro de un circuito, si no adoptado, sí en la dimensión de su desarrollo. Para las autoras:

Wattpad representa la fusión de las prácticas de comunidades de lectoescritura con una lógica de las redes sociales. Con una aplicación optimizada para su uso en dispositivos móviles, los más de 90 millones de usuarios mensuales de esta autodeterminada «plataforma de social *storytelling*» [...] pasan un total de 23.000 millones de minutos al mes leyendo algunas de los 665 millones de historias publicadas en el sitio en más de 50 idiomas [...] La medida de duración de cada sesión dentro de la plataforma se sitúa en unos 60 minutos, en los que los usuarios leen, comentan, votan y comparten historias, además de seguir a autores y etiquetas de géneros literarios de su interés [...]; incluso se ha demostrado que los autores con más seguidores y los autores con las historias más votadas coinciden en incluir al *fan fiction* dentro de su oferta creativa entre los que se incluyen también textos vinculados a los géneros del romance y la ficción adolescente (2022, 4).

Entre otros datos de importancia, puede apuntarse que *Wattpad* permite a cualquier usuario con acceso a internet registrarse de forma gratuita en la versión libre de pago²⁶, la cual incluye un conjunto nutrido de historias perteneciente a más de veinte géneros (vinculados con categorías tanto literarias como cinematográficas), entre los que destacan los no consolidados en las instituciones de estudios literarios en el país, como la *fanfiction* y la no ficción.

²⁶ También está disponible una versión *Premium*, que contempla entre sus beneficios el acceso a historias, sin anuncios publicitarios, la lectura de historias sin necesidad de conexión a internet, monedas de bonificación para comprar más historias restringidas, así como oportunidades de personalización de la pantalla y otras. La información completa está disponible en el siguiente link: <https://www.wattpad.com/premium/>



27

A diferencia de otras aplicaciones, como *Fanfiction.net*, *Wattpad* permite a los prosumidores de *fanfiction* crear y compartir historias con escenas sexuales explícitas, así como otras en las que personas de la vida real: cantantes, actores, *influencers* o integrantes de bandas musicales, figuren como protagonistas, coprotagonistas o personajes secundarios. Desde una relación amorosa entre Shrek y el *influencer* Fernanfloo hasta historias en las que tú puedes convertirte en la novia de Ana Karen Polinesia o en amante de Ed Sheeran en medio de una pandemia zombi. Las posibilidades de reciclar y reconfigurar bienes culturales difícilmente, en este soporte digital, son acotadas por reglamentos impuestos a la imaginación y la experimentación.

Si bien *Fanfiction.net* puede considerarse como uno de los repertorios más amplios de *fanfiction* en español, sus lineamientos y restricciones impiden comprender el fenómeno de la *fanfiction* como un continuum textual no exclusivamente proveniente de bienes culturales de corte narrativo y ficcional. Porque, entre otros aspectos, sus opciones de lectura y escritura se restringen a los siguientes campos: anime, libros, caricaturas, cómics, videojuegos, películas y series de

²⁷ Captura de pantalla del soporte de *Wattpad*, desde su versión en navegador web. Puede notarse que algunos de los géneros, aunque hagan referencias a historias escritas, están vinculados con designaciones genéricas del mundo cinematográfico, como Acción, Aventura y Fantasía. Por otro lado, hay etiquetas de géneros que se corresponden de forma más inmediata con los del mundo literario: Poesía, Ciencia Ficción y Novela Histórica. Esta observación resulta interesante en la medida en que apunta los niveles de permeabilidad de lo visual y lo audiovisual en los horizontes de expectativas actuales, con los que, de una u otra forma, se pretende dialogar en esta investigación.

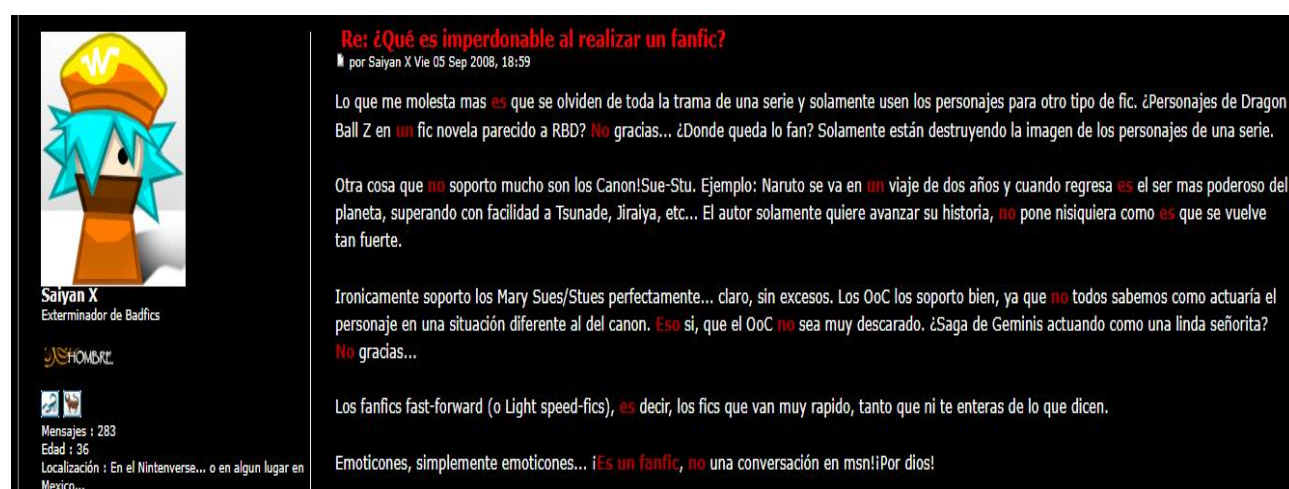
televisión. Y si bien éstos no dejan de ser representativos de las primeras muestras de *fanfiction* y de las constantes dentro de su tradición, sucede que no alcanzan a reflejar la dimensión compleja y nutrida que el fenómeno representa en la actualidad.

Por otra parte, en *Wattpad*, la inadvertencia de un marco restrictivo, ha permitido problematizar el concepto de *fanfiction* —emparentado con ciertas prácticas que obedecen a la reafirmación, extensión y expansión de un bien cultural narrativo y ficcional—, así como la pretendida pureza de la práctica. En donde expandir significa explorar los componentes del mundo de la historia, pero sin cambiar aspectos que se consideran únicos, como la identidad de género de los personajes. No resulta raro, entonces, que en los comentarios o advertencias del grueso de *fanfictions* que circulan en esta app, sea común encontrar frases contrastantes como: “Esto es Wattpad, así que todo puede pasar” o “Qué rayos hago aquí. Me hakearon”.

Tampoco extrañan, entonces, las rupturas constantes con las categorías a las que dicen pertenecer las etiquetas en torno de las historias. Que, a su vez, dan paso a híbridos de difícil categorización. Por mencionar un caso, hay *fics* que mezclan personajes ficticios con personas reales en tiempos y espacio caóticos, en donde, además, predomina el sinsentido de las acciones. Éstas parecieran ser actividades que por estar más cerca de la dimensión experimental y lúdica, se alejan, tanto de las convenciones más acotadas dentro de la *fanfiction*, como del estereotipo del *fan* devoto y fiel. ¿Cómo es posible una historia sin trama? Hay algunas que aun se desarrollan de este modo, a fin de transmitir una miscelánea de escenas, cuya articulación pareciera dar cuenta de un álbum fotográfico diverso y fragmentado.

Pero, precisamente, esas historias —más distanciadas de la concepción unidireccional sobre qué es o debería ser un *fic*—, funcionan como los dispositivos y

estructuras periféricas que mantienen la vitalidad en el circuito de intercambios y transfiguraciones del fenómeno²⁸.



Re: ¿Qué es imperdonable al realizar un fanfic?
por Saiyan X Vie 05 Sep 2008, 18:59

Lo que me molesta mas **es** que se olviden de toda la trama de una serie y solamente usen los personajes para otro tipo de fic. ¿Personajes de Dragon Ball Z en un fic novela parecido a RBD? **No** gracias... ¿Donde queda lo fan? Solamente están destruyendo la imagen de los personajes de una serie.

Otra cosa que **no** soporto mucho son los Canon!Sue-Stu. Ejemplo: Naruto se va en un viaje de dos años y cuando regresa **es** el ser mas poderoso del planeta, superando con facilidad a Tsunade, Jiraiya, etc... El autor solamente quiere avanzar su historia, **no** pone nisiquiera como **es** que se vuelve tan fuerte.

Ironicamente soporto los Mary Sues/Stues perfectamente... claro, sin excesos. Los OoC los soporto bien, ya que **no** todos sabemos como actuaría el personaje en una situación diferente al del canon. **Eso** si, que el OoC **no** sea muy descarado. ¿Saga de Geminis actuando como una linda señorita? **No** gracias...

Los fanfics fast-forward (o Light speed-fics), **es** decir, los fics que van muy rapido, tanto que ni te enteras de lo que dicen.

Emoticones, simplemente emoticones... ¡**Es un fanfic**, **no** una conversación en msn! ¡Por díos!

Saiyan X
Exterminador de Badfics

USHOMBRE

Mensajes : 283
Edad : 36
Localización : En el Nintense... o en algun lugar en Mexico...

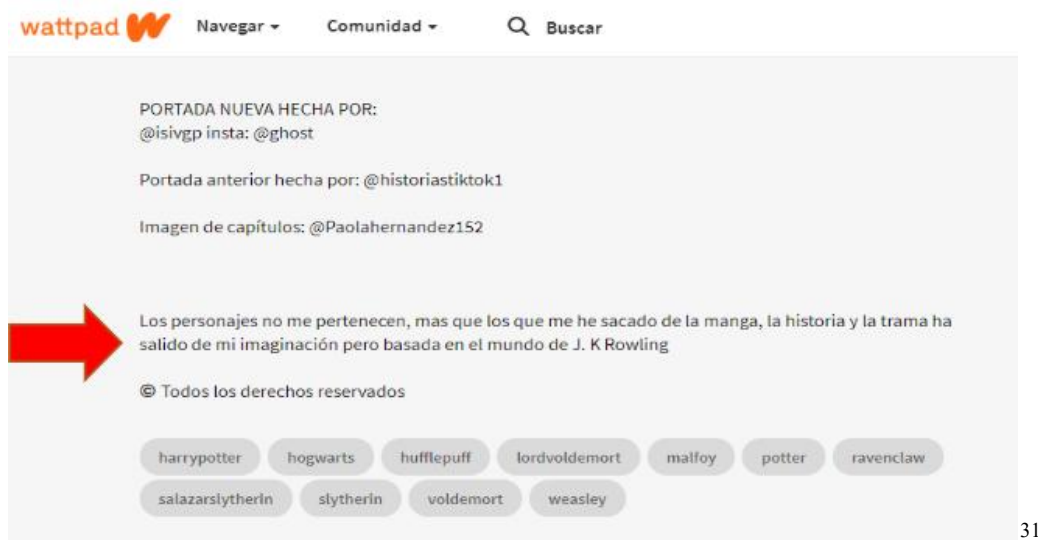
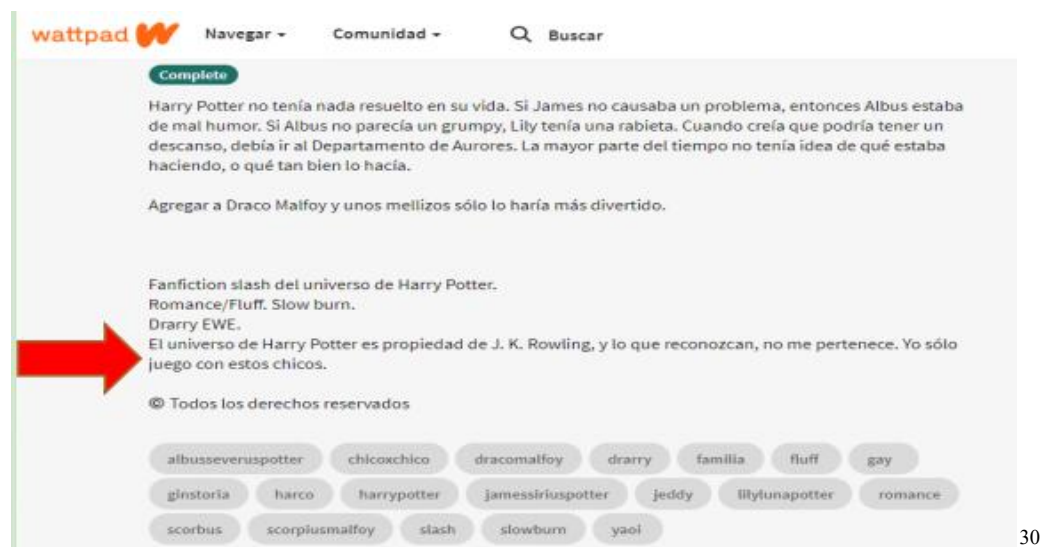
29

No obstante dichas variantes, un gran número de historias aún conservan leyendas que mencionan y dan crédito a los autores; sobre todo, cuando se trata de bienes culturales que entrarían, sin problemas, en el particular repertorio de *Fanfiction*. *Net*, como los ya aludidos de *El señor de los anillos* o *Star Wars*. Aunque en *Wattpad* no se pide expresamente agregar una leyenda aclaratoria sobre la procedencia de la

²⁸ Por ejemplo, el *fanfic* “El cepillo colgate 360 y tú”, de la usuaria @Keyloeh, retoma al personaje T/n, más conocido como “rayita”, para narrar una historia bastante compleja, con tintes románticos, fantásticos y absurdos. Sucede que T/n, que usualmente es un personaje sin identidad con el que los prosumidores interactúan para dotarlo de corporalidad y de vida, se apropia de sí misma. Así, T/n misma, entra y sale de una disposición caleidoscópica de identidades, situaciones y planos espacio-temporales ficticios y reales. Esa licencia de la propia T/n atenta contra las convenciones de esa estrategia narrativa, la figura de autor y el propio rol de los prosumidores. Agradezco a mi querido amigo, Hector Alvarado, por la recomendación de esta *fic*.

²⁹ Captura de pantalla de una de las respuestas de un prosumidor de *fanfiction* a la pregunta ¿Qué es imperdonable al realizar un fanfic? Esta pregunta se lanzó en septiembre de 2008 en la página malosfics.foroes.org. A pesar de que hay una distancia de más de una década entre las producciones de hoy y las referidas en el comentario, resulta interesante recuperar estos puntos de vista para comprender que la afluencia de otros casos similares no es nueva, y que al día de hoy no hay consensos entre lo que se consideran buenos, malos o, incluso, *fanfictions* en sí mismos. Conforme pasan los años, otras muestras de *fanfics* surgen en otros soportes digitales, como *Twitter* y *Facebook*, modificando en cierto grado las características y estrategias de producción de las historias. Muchos de los prosumidores de *fanfiction*, así como de la crítica especializada en torno al fenómeno, siguen buscando delimitar, mediante una serie de rasgos y parámetros, lo que sí es y no es *fanfiction*. Sobre esto, en su artículo: “Fandom and identity construction: an analysis of Thai fans' engagement whit Twitter”, las investigadoras Pitchapa Smutradontri y Savitri Gadavanij han comentado que la *fanfiction*, similar al fanart, ha sufrido modificaciones en sus formas de concepción y producción. Ellas anotan que: “To illustrate some fan textual productions preserve the old esthetics of traditional hand-drawn fan art, while later versions include new esthetics of photo editing. In this sense, we argue that the varieties of fan textual productivity keep expanding as technology progresses, and the notion of fan text should not be fixated to any particular kind, quality, or genre” (2020, 4).

materia textual —que puede incluir personajes, espacios o situaciones, así como canciones, imágenes y personas—, sí se le pide al prosumidor definir la categoría de “protección” que le quiere dar a su historia, antes de colocarla en el circuito de distribución y recepción. Hecho que hace pensar, inevitablemente, en las prácticas utilizadas en los núcleos jerárquicos, amparados en su mayoría por el *copyright*.



³⁰ Captura de pantalla del fanfic *Wizdad*, del usuario @BocadeSerpiente. Se puede observar en la parte inferior la elección de la etiquetas de derechos de autor, así como las etiquetas de reconocimiento de la historia, con base en las cuales el sistema posiciona su contenido en los algoritmos de búsqueda.

³¹ Captura de pantalla del fanfic *Secretos: Harry Potter y tú*, de la usuaria @Bea_Jo. Pueden notarse otras aclaraciones en la parte superior a la señalada por la flecha roja, que indican los créditos correspondientes a quienes han elaborado tanto la portada como las imágenes.

En *Wattpad* resulta interesante que los prosumidores de *fanfiction* elijan, antes de hacer pública su historia, la categoría “Todos los derechos reservados”. Las otras opciones a seleccionar, van desde la opción “Dominio Público” hasta una serie de posibilidades dentro de la noción “Creative Commons”³².

Sobre esto, considero que, más allá de que pueda interpretarse la dinámica de autopublicación³³ como uno de los motivos predominantes para la identificación con la figura autoral, es el mismo complejo estructural de *Wattpad* el que orilla a los prosumidores a homologarse con los roles, dinámicas y lógicas de las instituciones literarias y editoriales.

Algunos de los aspectos que intervienen en dicho complejo estructural, son los premios Wattys, las historias más votadas y populares, las recomendaciones de historias con los temas que más gustan y venden, las historias que adquieren más reconocimiento por ser “originales”, la proloferación de guías para escribir bien, la suscripciones a programas de historias pagadas, así como las conexiones que *Wattpad*

³² Las otras categorías son: Atribución de Creative Commons (CC), en donde pueden concederse permisos de traducción o adaptaciones, siempre que los autores/prosumidores reciban el crédito correspondiente; Atribución de (CC) no comercial, que admite adaptaciones, remezclas o creaciones a partir de la historia, sin fines comerciales. Aquí también deben darse los créditos correspondientes, sin excepción alguna. Atribución de (CC) sin derivados; ésta consiste en darle a otros el consentimiento de compartir la historia, sin que existan alteraciones de ningún tipo, siempre que se den los créditos correspondientes. Atribución de (CC) No Com. ShareAlike, por otra parte, permite la adaptación de la historia, con fines no comerciales, siempre que se concedan los créditos correspondientes, así como las mismas condiciones de aplicabilidad a la historia base. Atribución de (CC) ShareAlike es una categoría que consiente el que otros puedan adaptar y desarrollar la historia base, con posibilidades comerciales, siempre que apliquen las mismas condiciones a ésta y se den los créditos correspondientes. Por último, Atribución de (CC) sin derivados brinda la posibilidad a otros de reutilizar la obra para cualquier fin, siempre que se den los créditos y ésta no sufra ninguna alteración.

³³ Aunque, desde luego, las formas de percepción de los prosumidores de *fanfiction* ante la contingencia y confusión del propio fenómeno, podrían influir en la decisión de los usuarios. Intuitiva o programáticamente, la mayoría orienta su elección hacia la categoría “Todos los derechos reservados” antes de pensar en otras características del fenómeno: como los procesos medulares de reciclaje y reconfiguración en la vitalidad de la propia *fanfiction*, el aspecto lúdico y la interacción entre pares. Aspectos que, sin duda, llamarían otras posibilidades de “protección” de la obra.

tiene con otras aplicaciones de alto impacto (como *Webtoon*), y con editoriales y productoras de renombre, como *Netflix*³⁴.



35

En su reciente artículo, “Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en *Wattpad*: una exploración de las competencias narrativas y estéticas entre adolescentes”, las autoras señalan algunas de las implicaciones que dichas contradicciones y paradojas ejercen sobre los usuarios. Por ejemplo, anotan que muchos de los prosumidores de *Wattpad*, incluidos quienes producen y consumen *fanfiction*, buscan dar un salto hacia el profesionalismo o convertirse casi de la noche a la mañana en grandes estrellas³⁶.

Sucede entonces que orientan sus esfuerzos en sincronía con las lógicas de la industria. Un modelo distinto a aquel que privilegia la formación de identidades entre prosumidores, cuya escritura no siempre adquiere el cuidado gramatical y la

³⁴ Recientemente, en el portal de noticias de la página de *Wattpad*, se anunció un proyecto entre corporaciones coreanas de entretenimiento y la compañía *Webtoon-Wattpad*, para la publicación de webcómic y webnovelas originales. Con las cuales facilitar narrativas transmedia y la formación de comunidades de aficionados alrededor de los artistas del país asiático. Puede leerse la nota completa en el siguiente enlace: <https://company.wattpad.com/blog/webtoon-and-wattpad-univeil-a-slate-of-hybe-original-content-featuring-bts-txt-and-enhyphen>

³⁵ Captura de pantalla del enlace: <https://www.wattpad.com/wattys/>

³⁶ Las autoras rescatan el ejemplo de Anna Todd, como fuente del imaginario y deseos de este tipo de prosumidores. Todd es una escritora estadounidense de historias de romance y de *fanfiction*, que se convirtió en 2014 en todo un éxito editorial, por *After*, su saga de novelas. Tanto relieve tuvo su primera historia en la aplicación que en 2015 vio la luz como libro impreso. Más tarde, en 2019 y 2020, *After* ingresó a la pantalla grande con la producción de los dos primeros tomos (2022, 4). En 2021, se estrenó la tercera parte, mientras que en agosto de 2020 se lanzó el final de la saga en cines comerciales.

elaboración coherente entre la trama y los personajes. En esta última, si bien se despliegan una serie de convenciones, técnicas, estrategias narrativas y temas o tópicos de interés común, se distingue de la primera porque subraya la experimentación, el desconcierto y lo lúdico. Aspectos que, además, no consideran la veta lucrativa, como medio ni como fin.

De ahí que el que haya *fits* que estén “mal escritas” o rompan con la configuración de los personajes, o exploren la identidad moral o de género de los protagonistas, no significará que estén saliendo del circuito del fenómeno³⁷; mejor aún —reitero— apuntarán que forman parte de un complejo de entrecruzamientos de material textual para mantenerlo en constante y contingente dinamismo.

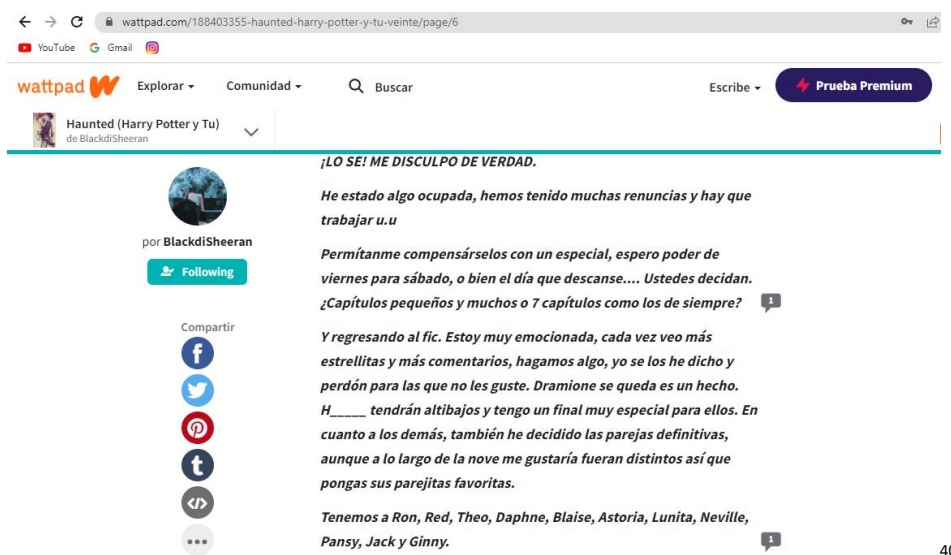
Ahora bien, para terminar con este apartado, describiré algunos aspectos importantes para la publicación de historias en los márgenes de *Wattpad*. Estos lineamientos, más bien funcionan como una especie de escaletas que, no obstante, pueden ser intervenidas con contenidos varios. Así, para los usuarios que deseen publicar una historia, la app pide, como primer requisito, llenar un cuestionario breve sobre los elementos básicos que contendrá el texto propuesto. Por ejemplo, título, mínima descripción argumental, género ficcional, nombres y/o boceto de los personajes principales, así como la selección de campos de etiquetas.

Con la selección y llenado de estos últimos, la historia podrá promocionarse entre los usuarios interesados, sea por el género (literario, cinematográfico e, incluso, musical), bien cultural (entre otros, película, *influencer*, actriz, meme, libro, canción o narrativa transmedia), categoría de *fanfiction* (*slash fiction*, “rayita”, *one shot*, *drabble*,

³⁷ Gabriella Todd los ha llamado “invisibles”, en comparación con aquellos que se identifican con las lógicas, dinámicas y valores de la industria, a quienes designa como “estrellas”. Del mismo modo que propone una tercera categoría: las microcelebridades, que son prosumidores emergentes, quienes aplican estrategias de curación de contenidos a través de una marca personal (citado en Guerrero-Pico 2022, 5).

etc.) o clasificación por edades (apto para todos, contenido adulto, contenido lemon³⁸, madura³⁹).

Una vez iniciada la publicación, las historias adquieren etiquetas como “Continúa”, “Completa” o “En edición”, que indican a los prosumidores las posibilidades de lectura e intervención en el desarrollo de la historia. Además de estas etiquetas, que aparecen usualmente bajo la lista de portadas de las *fanfics*, los prosumidores pueden colocar advertencias, notas y encuestas para solicitar, de forma inmediata y mucho más direccionada, la cooperación de los demás integrantes de la comunidad.



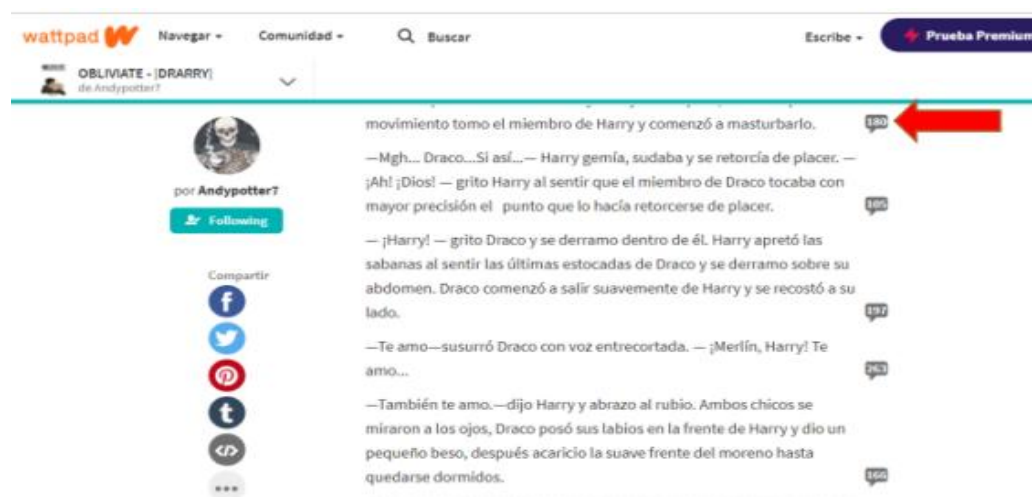
Así mismo, los prosumidores pueden interactuar, independientemente de las indicaciones ya mencionadas, mediante la sección de comentarios, cuya activación es viable a partir de cualquier línea de la historia. En la pantalla de comentarios —que se

³⁸ Esta etiqueta hace referencia a los contenidos basados en mangas o anime, que designan escenas explícitas de relaciones sexuales.

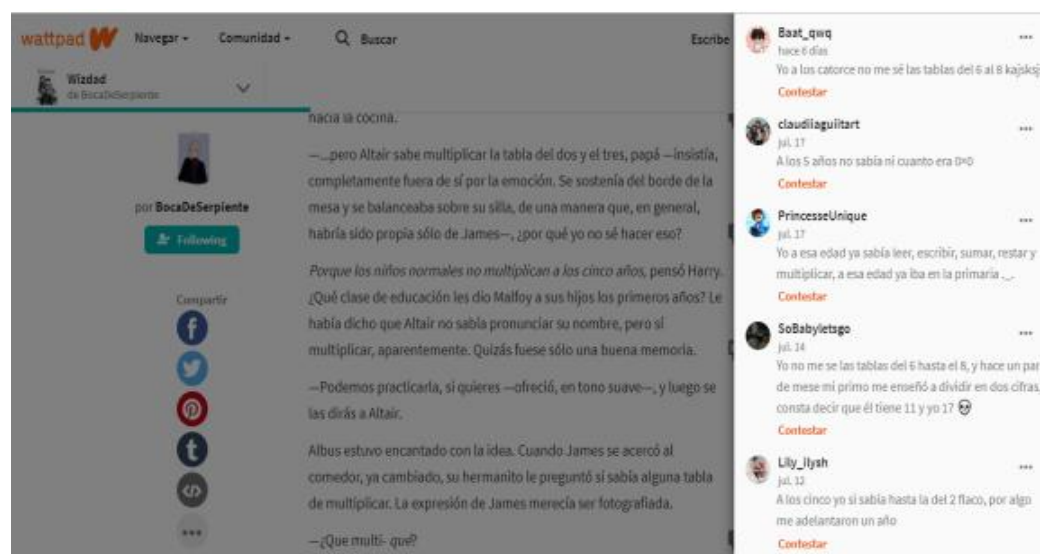
³⁹ Esta etiqueta advierte a los usuarios de contenido sexual explícito, temas o escenas de autolesión, como el suicidio y los trastornos alimétricos, así como de representaciones demasiado gráficas de violencia sexual, física, verbal y emocional.

⁴⁰ Captura de pantalla del capítulo “Veinte” del fic *Haunted (Harry Potter y Tu)*, de la usuaria @BlackdiSheeran. La prosumidora se disculpa por no haber publicado capítulos de forma constante, debido a las complicaciones que se han presentado en su trabajo. Luego, ella dice tener más o menos claro lo que se contaría en los próximos capítulos; no obstante, pide ayuda —colocando de por medio una serie de opciones— para saber qué parejas introducir en el mundo de su historia y cuál será la extensión de los próximos capítulos.

superpone a la pantalla de la historia, pero sin ocultar el texto de esta última—, los prosumidores pueden exponer extensiones de los diálogos y de los sucesos de la historia, sugerencias, anécdotas, hipervínculos o reacciones visuales, sea con emoticonos o con GIFs⁴¹.



42



43

Además de lo ya mencionado, podría agregarse que la sencilla usabilidad de la interfaz de *Wattpad* ha sido uno de los principales atractivos entre los prosumidores.

⁴¹ Para una discusión del rol del prosumidor como co-creador de *fanfiction*, véase el inicio del capítulo III.

⁴² Captura de pantalla del fic *Obliviate -¡Drarry!*, de la usuaria *@Andypotter7*, en la cual se pueden apreciar las marcas con el número de comentarios sucedidos tras una línea o párrafo.

⁴³ Captura de pantalla del fic *Wizdad*, del usuario *@BocadeSerpiente*. Aquí, varios prosumidores comparten sus experiencias de aprendizaje, como un ejercicio de réplica de lo contado en la historia, generando con ello no un comentario aislado, sino un hilo sobre el mismo tema.

Si bien es posible apuntar que la barra de búsqueda no está diseñada para filtrar, específicamente, el grueso de contenidos. La oportunidad de producir, editar y distribuir, sin que haya que pagar por ello, es otro de los incentivos que promete la app a través de su versión gratuita y de su funcionamiento cercano al de una red social.

Mediante *Wattpad*, las historias pueden conectarse con otros sitios de interés y comunicación, como *Facebook* y *Twitter*. Soportes digitales en donde también hoy se escriben y publican *fanfictions*, pero con especificaciones diferentes vinculadas a las características propias de su interfaz, propuesta interactiva y de acceso a herramientas multimedia.

Redireccionadas las producciones de uno a otros espacios digitales— conformados por comunidades interesadas en lo literario desde premisas que enuncian mayor libertad creativa y expresiva—, se acentúa la vigencia de los procesos vitales de entrecruzamiento del fenómeno de la *fanfiction*: reciclaje y reconfiguración. Dos coordenadas que apuestan por la obra abierta, tomando como líneas de extensión y expansión la mezcla de medios, bienes culturales y lenguajes, sin marcar aún distinciones consensuadas entre lo que ella misma es o debería de ser.

Antes de finalizar este capítulo, conviene agregar que las textualidades de los aficionados, en el soporte digital de *Wattpad*, acusan ciertas características y datos para documentar su incorporación y tratamiento dentro de un continuum de autopublicaciones. Es decir, la disposición de información en los textos que alberga *Wattpad* sirve para registrar sus condiciones de uso y de propiedad intelectual. Elementos con los cuales puede trazarse, a modo de protocolo ético, un breve desglose sobre sus características y funciones en el medio digital.

Seguir esas posibilidades de rastreo aparece importante en este trabajo, porque ayuda a comprender en qué grado las *fanfics* —textos que no buscan lucrar en la

mayoría de los casos— se incorporan a una aplicación que, además de conectar producciones discursivas con industrias de entretenimiento, también paga a un conjunto de usuarios por escribir “historias sólidas, bien elaboradas y únicas que representan una amplia gama de voces, géneros y estilos”⁴⁴.

Si bien las *fanfics* que se han elegido en este caso, con base en una serie de criterios cualitativos y cuantitativos, no pertenecen a dicho programa de paga, porque entre otros salen de las convenciones de lo bien escrito o “único”, no deja de interesar cuáles son los lineamientos de distribución que cumplen o dejan de cumplir en el medio digital. Según la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y *checklist*”, revisada en 2020 y generada desde el 2013 por la Red de Humanidades Digitales, es pertinente cuestionarse si los recursos electrónicos que se toman para la investigación cumplen con la exposición de información concerniente a la temporalidad de creación, término y conclusión, así como otras sobre sus objetivos, la procedencia de sus materiales, las condiciones de su acceso, sus licencias de uso y reproducción.

Así en principio, es viable anotar que en el caso de este corpus —*fanfics* configuradas con base en la exploración de subjetividades más que en las indagaciones espacio-temporales y temáticas, dentro de los límites de bienes culturales oficiales—, *Wattpad* indica la última fecha de actualización al margen de la tabla de contenidos. Sin embargo, no es posible saber en todos los casos la fecha de creación y término, pues esos datos son dispuestos por los prosumidores en las presentaciones de las *fics*, o bien al inicio y/o al final de los capítulos. La documentación del recurso, en ese sentido, no siempre es completa:

⁴⁴ Véase la información completa sobre el programa de historias pagadas de *Wattpad* en el siguiente enlace: <https://support.wattpad.com/hc/es/articles/360037395112-Unirte-al-programa-Historias-Pagadas-de-Wattpad>

[2018]looveever

GANADORA DE LA PRIMERA EDICIÓN DE LOS TAEKOOK AWARDS 2018. CATEGORÍA «HISTORIAS ESCONDIDAS».

© Todos los derechos reservados

angst bts gay jeon jungkook kooktae ser taehyung taekook
taekookawards2018 vkook wattys2020

Tabla de contenidos Última actualización ago. 24, 2020

Aclaraciones.

— PRÓLOGO
100% Completado

Capítulo 01

Capítulo 02

Capítulo 03

Quizás también te gusti

El Juego Macabro (21 partes) **Continúa**
Los participantes de "El Dr Macabro" se enfrentan a u aterrador juego, más desp

Clases Virtuales (34 partes) **Continúa**
... Todos los maestros impartir sus clases de mar debido a la pandemi...

; thank you for loving me de null ; thank **Continúa**

Sin embargo, esto último puede tener parte de sus motivos en la estrategia de publicación por entregas que impulsa y facilita la interfaz de la app. Incluso, en un gran número de *fanfics*, más que anotar las fechas exactas de inicio y de término de la obra, se comunica su propuesta de seguimiento mediante etiquetas como “Concluida”, “Continúa” o “En edición”. Mismas que dan cuenta sobre el grado de incidencia que otros prosumidores podrían tener en la colaboración o co-producción del armado diegético.

Por otro lado, se comprende que *Wattpad* es un soporte digital de autopublicación y de lectura de distintos géneros, así como un espacio de socialización entre prosumidores con intereses en creaciones y prácticas en común. Debido a que la interfaz de la app es de fácil usabilidad, la exploración de las dinámicas de producción textual y enunciativa, aparecen inmediatamente ligadas a un empeño de constantes intercambios. Lo que motiva la comprensión del *fanon* como un hecho colectivo, cuyos entrecruzamientos están dados por afinidades textuales y horizontes de expectativas en común.

Por ejemplo, de acuerdo con etiquetas de otro tipo, los prosumidores eligen cómo y en qué grado desean participar y aun colaborar con una *fanfic*. *Wattpad* permite crear este tipo de identificadores con la finalidad de ligar historias mediante sus

personajes, temas, tópicos, géneros, clasificaciones, estrategias narrativas y configuraciones performáticas centrales. No obstante dichas coincidencias, cada uno de los textos de los aficionados mantiene una impronta individual o diferente en algún grado. Esta, desde luego, queda asentada más allá del radio de los *tags*. Más exactamente, se desarrolla en los paratextos (prólogos, advertencias o aclaraciones) o a lo largo del cuerpo textual.

Y esa diversidad de historias con puntos en común se debe, en gran medida, a que, si bien la aplicación emite concursos y lineamientos que favorecen la escritura bien trazada y la originalidad, no hay una regulación estricta ni altamente taxonómica para perimetrar las posibilidades de diseño y composición narrativa de las *fanfics*. Del mismo modo, el rol de los prosumidores se negocia con respecto a la noción de escritor y, aún más, la de autor. En ese sentido, se comprende que en *Wattpad* convergen escritores *amateur* y otros con deseos de profesionalización, así como distintos tipos de prosumidores. Asimismo, resulta visible que al código lingüístico se suman otros empeños semióticos de corte multimedia.

Así resulta evidente que el material utilizado para la elaboración de las *fanfics* refleja mayor interés en los diseños del tipo multimedia, pues además de texto escrito, los aficionados crean o se apropian, reciclan y reconfiguran textos audiovisuales y visuales, tales como imágenes, videos, GIFs, banners y emoticonos.

Por otro lado, como se ha discutido antes, las licencias de uso y reproducción del recurso digital son facilitadas por el mismo soporte en el momento en el que los prosumidores deciden comenzar con la publicación de uno o varios textos. En este caso, resulta interesante que a pesar de que la *fanfiction* va a contracorriente de los lineamientos de la “escritura correcta y única” y se aleja de una lógica de producción lucrativa y decididamente individual, se une a la protección de la licencia “Todos los

derechos reservados”. En esta aparente contradicción, que atrae el tema del poder en distintas facetas, habría que indagar en otros momentos sobre los factores que motivan una decisión convencional con la lógica del mercado y la figura de autor en las prácticas de los aficionados.

Además de eso, vale decir que la política de uso de datos personales es clara en el soporte digital, así como las normas comunitarias y las pautas de contenido. Sin embargo, la vigilancia dentro de la aplicación no es tan rigurosa, por lo que contenidos y otras anomalías, pueden tener lugar y continuidad si los usuarios no reportan o alertan sobre ello. Por ejemplo, mediante la etiqueta “Madura”, las *fic*s que describen encuentros sexuales de forma explícita, pueden considerarse como aptas para mayores de 18 años, a pesar de que su contenido esté calificado como una restricción por *Wattpad*.

Finalmente, cabe decir que, si bien el año de creación de las *fic*s no es explícito en todos los casos, la información correspondiente, para fines informativos o legales, puede ser solicitada por los prosumidores que publicaron determinado texto desde su perfil al correo privacy@wattpad.com. Pues *Wattpad* crea un historial para cada uno de los prosumidores. En el caso de quienes publican, además de generarse y resguardarse la información de ingreso al “Sitio” (nombre, edad, sexo, correo electrónico, etcétera), también existe un referente para la actividad de los aficionados dentro de los “Servicios” del soporte digital, tales como la creación de historias, comentarios y mensajes.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO

a. DELIMITANDO EL ESPECTRO: DE LOS PRINCIPIOS DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA (*TRANSMEDIA STORYTELLING*) A LAS POSIBILIDADES DEL *WORLDBUILDING*

Bien, ahora que ha quedado clara la complejidad del fenómeno y, con ello, los retos que supone trazar un armado teórico metodológico; en adelante propondré distintas ideas teóricas, principios, nociones y conceptos que, a la vez que reflejan de mejor manera las dinámicas contingentes y lógicas de reciclaje y reconfiguración del fenómeno de la *fanfiction*, participan de una comprensión ciertamente más integral por acudir tanto a las comunicaciones, como a la narratología y a los estudios de la cultura.

Cabe mencionar que el desarrollo de estas primeras propuestas, si bien dará paso a la elaboración de un perfil metodológico mucho más puntual, servirá para — valiéndome de la metáfora— perimetrar el terreno de acción de la *fanfiction* en el medio digital. Y más específicamente, para delimitar ese espectro de acuerdo con el corpus literario que he propuesto para este trabajo: dos calas de *fanfiction* relacionadas con dos bienes culturales de distinta naturaleza textual: *Harry Potter* (un mundo textual transmedia primordialmente narrativo argumental) y *BTS* (un mundo textual transmedia mucho más abstracto y variado).

2.1 *TRANSMEDIA STORYTELLING*, SIETE PRINCIPIOS Y LA *FANFICTION*

Así sobre las narrativas transmedia⁴⁵ (*transmedia storytelling*), un rastreo temprano conduce al año de 2009, en el que el investigador Henry Jenkins publicó siete principios para perfilar cualitativamente las dinámicas de producción y recepción de dicho tipo de narrativas, a partir de sus observaciones y estudios del *fandom*, las propias NT y el medio digital como espacio y soporte de una convergencia cultural. A

⁴⁵ En adelante NT.

saber, Expansión (*Spreadability*) vs. Profundidad (*Drillability*), Continuidad (*Continuity*) vs. Multiplicidad (*Multiplicity*), Inmersión (*Immersion*) vs. Extraibilidad (*Extractability*), Construcción de mundos (*Worldbuilding*), Serialidad (*Seriality*), Subjetividad (*Subjectivity*) y *Performance*⁴⁶.

Antes de iniciar con aclaraciones de corte más específico y con la discusión de estos principios, considero pertinente señalar que las NT se han estudiado poco en relación con el fenómeno de la *fanfiction*. Los más de los estudios solo mencionan a esta última como una de las respuestas de las audiencias. Más exactamente, se ha notado que en los estudios especializados hay una preferencia por analizar proyectos ex profeso de NT oficiales, cuya carga simbólica no comparte las connotaciones marginales y negativas de la *fanfiction*.

Sin embargo, retomar los principios que atraviesan y circundan a las NT, puede ser provechoso en el sentido de que pondrían de manifiesto algunas de las implicaciones de las lógicas de producción, distribución y recepción del fenómeno, a la vez que darían cuenta de la complejidad con que pueden tramarse las fuentes de reciclaje de materia textual de la *fanfiction*. Porque a pesar de que en el armado transmedia de un bien cultural existen partes constitutivas del tipo narrativo argumental y explícitamente ficcional, no suelen ser las únicas ni, muchas de las veces, las más importantes.

Así, por ejemplo, una de las calas de *fanfiction* que he propuesto para esta investigación, atraviesa la NT de *Harry Potter*; una construcción primordialmente narrativo argumental, pero que tensiona a su vez —por la multiplicidad de sus textos— la dimensión de su supuesta finitud y unireferencialidad. Como veremos más adelante, el reconocer los bienes culturales, primero desde la noción general de NT,

⁴⁶ Véanse los siguientes enlaces para consultar las entradas completas: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

facilitará una percepción más completa y compleja del objeto de estudio; así como permitirá cuestionar y proponer otras herramientas con base en las cuales la comprensión y el análisis se tornen aún más provechosos.

Por otro lado, he propuesto, con el objetivo principal de discutir ese carácter heterogéneo de la *fanfiction*, una cala que está atravesada por una NT más abstracta y diversa: la banda surcoreana de k-pop, *BTS*. Ésta, lejos de colocar una storyline y como aspecto medular, transita sus cruces —entre otros textos— por un conjunto de cantantes, videojuegos, videoclips, letras de canciones musicalizadas, cómics y miniserias ficticias. Hecho que devuelve otras posibilidades para comprender las NT y las propias *fanfics*.

Si bien en este estudio no me interesa trabajar las NT oficiales (las diseñadas y distribuidas por las franquicias culturales y los monopolios creativos), creo que resulta imposible no referir aquí, aunque someramente, los principios que, en general, conectan a ambos continuum textuales en una suerte de encuentros y bifurcaciones de interés, no ya solo comunicacional, sino cultural y literario.

Ahora bien, antes de la discusión de estos principios en relación con la *fanfiction*, resulta necesario aclarar que el grueso de las historias de aficionados, al ser producido extraoficialmente, sin ánimos de lucro y desde paradigmas ficcionales más flexibles —cuya “posibilidad [de crear textos alternativos] de personajes o versiones de universos paralelos de las historias [figura] como un conjunto de recompensas por nuestro dominio sobre el material original” (Jenkins 2009, s/p)—, pone sobre la mesa otro tipo de consideraciones.

Por ejemplo, desde las convenciones de lo literario, ideas como la originalidad, el prestigio y el genio (exaltadas en el siglo XIX y nutridas por las jerarquías culturales hasta el día de hoy), en donde la figura de autor sigue siendo prominente, se

desplazan hacia otros valores, tales como la imaginación, la mezcla y los discursos híbridos. Aun más explícitamente en los márgenes de la semiosfera⁴⁷ de la *fanfiction* en relación con las jerarquías culturales. De modo que también en el fandom existe una preferencia por dinámicas lúdicas de intercambio en los quiebres de la frontera entre lo real y lo ficcional. Aspectos que, en alguna medida, movilizados a su vez por la “búsqueda de la libertad, la expresión sin límites y la comunicación entre pares” (Álvarez 2019, 23)⁴⁸, promueven la complejidad del fenómeno, evitando —como ya se marcaba en el capítulo anterior— la existencia de un consenso o cierre sobre lo que es o debería ser la *fanfiction*.

Usualmente, las NT se vinculan y comprenden bajo las lógicas de lo comercial y lo oficial (protegidas por derechos de *copyright*). El término *transmedia storytelling*, incluso, se ha ligado con creaciones que operan verticalmente, de arriba a abajo. Con lo cual resulta posible guiar y determinar las rutas de producción y exploración. No obstante, las *fanfics* —aunque desde otros horizontes valorativos y de prácticas de intercambio y configuración⁴⁹—, participan de ese movimiento extensivo y expansivo que resulta clave en las NT. De ahí que sea necesario detenerse en las implicaciones de los principios ya señalados al inicio de este capítulo, a fin de discutir su relación con el fenómeno de la *fanfiction*.

Así, si se considera el primer conjunto opuesto de las NT, encontramos que:

Los medios expandibles fomentan las ondas horizontales, acumulando globos oculares sin necesariamente alentar una participación más a largo plazo, [mientras que] Los medios perforables generalmente involucran a muchos

⁴⁷ Véase el apartado b de este capítulo.

⁴⁸ Entre otras, la *fanfiction* transgrede las convenciones estereotipadas sobre el *fandom* y los *fans*. Aquellos discursos que los consideraban como un séquito de inadaptados obsesivos, han ido transformándose con el tiempo, para atender desde otra perspectiva su capacidad de respuesta creativa y crítica dentro de binomios que se creían, anteriormente, supuestamente rígidos, tales como producto-consumidor o mensaje-receptor pasivo.

⁴⁹ En dichos horizontes, se subraya el valor de la mezcla, las lógicas de producción mediadas por el reciclaje y la reconfiguración de materia textual, así como por la creación y co-creación no lucrativa. Mientras que del lado de las dinámicas de interacción, resulta pertinente destacar aspectos lúdicos, experimentales y performáticos.

menos personas, pero ocupan más de su tiempo y energías en un descenso vertical hacia las complejidades *de un texto* [el subrayado es mío] (Jenkins 2009, s/p).

En el caso de las *fanfics*, por estar dentro de un circuito evidentemente acumulativo, sostenido por aplicaciones de uso gratuito (*Wattpad*), páginas web (*Fanfiction.net*) o blogspot (*bolghogwarts.com*), resulta imposible “perforar” cada uno de los textos simulando un movimiento vertical exhaustivo.

Más bien, las *fics* se producen en gran número y de forma heterogénea y contingente. Surgen, no como producciones encriptadas o empecinadamente ambiguas (aunque hay casos)⁵⁰, sino como partes constitutivas de un diálogo que crece en distintas direcciones (la expansión, en todo caso, tampoco es lineal). Es decir, no siempre es posible corroborar la presencia de las *fanfictions* como una suerte de complemento enmarcado en los límites trazados por un bien cultural. Porque en toda la maquinaria de producción y co-producción se dinamizan valores simbólicos y subjetividades. Un hecho que Bajtín dilucida muy bien en *Yo también soy* (*Fragmentos sobre el otro*):

Cualquier palabra, cualquier enunciado concreto encuentra el objeto al que está dirigido, siempre — por así decirlo— ya hablado, discutido, valorado, envuelto en una neblina o, por el contrario, iluminado por la luz de las palabras ajenas dichas al respecto. Este objeto aparece enredado e impregnado por los pensamientos y puntos de vista comunes, por las valoraciones y acentos ajenos. La palabra orientada a su objeto entra en este medio dialógicamente agitado y tenso de las palabras, valoraciones y acentos ajenos, se inmiscuye en sus complejas interrelaciones, se funde con unas, toma como punto de partida a otras, se cruza con terceras (2000, 169).

Así comúnmente este tipo de textos dialogan como contradicción, estableciendo, antes que continuidades simbólicas cercadas, complejos cruces y quiebres con las

⁵⁰ Hay, por mencionar un caso, *fanfictions* que no solo se apartan de las convenciones establecidas por el bien cultural, sino de los parámetros y horizontes de expectativas del circuito de aficionados. No obstante, al salirse de dos circuitos de comunicación, con la finalidad de subrayar el valor de lo lúdico y lo experimental —ambos aspectos anclados en las propias lógicas de reciclaje y reconfiguración del fenómeno—; este tipo de *fanfics* se coloca en la periferia eminentemente dialógica de las producciones. Lo que a su vez se traduce en una problematización de los límites y concepciones previas para percibir y tratar el fenómeno.

convenciones, tanto mediáticas de las jerarquías culturales, como con aquellas dadas dentro del *fanon*. Un intercambio activo entre textos que admite una valoración del otro y de las diferencias y particularidades. Es decir, la propia *fanfiction* motiva la indagación en un plano heterogéneo, a partir del ejercicio de las reformulaciones simbólicas del imaginario más alienado al sentido. Construcciones que, como se anotó, señalan los procesos de conformación de las identidades y mezclas de mundos, más que el tratamiento creativo y de identificación dentro de los límites del bien cultural oficial. Así en la *fanfiction*: “Los actos enunciativos que conforman y definen a todo individuo están cruzados por esa multiplicidad de lenguajes posibles [...] Paradójicamente [...] es gracias a la conciencia o presencia del otro en nuestro lenguaje como podemos consolidar nuestra propia identidad” (Alcázar 2012, 17).

Si bien las oposiciones de los principios no son categóricas, cabe mencionar que las *fanfictions* sí se acumulan, aunque como contenidos atomizados. Lo anterior, posibilita a los prosumidores grados variables de inmersión e interacción, mas distintos a los planeados por un armado textual expresamente *dirigido* a un grupo reducido de personas. Diferentes, por ejemplo, a *The Inside Experience* —una estrategia transmediática para promover el lanzamiento de un equipo portátil de la industria Toshiba—, que convocó a usuarios de tres plataformas digitales para la creación de una película colaborativa; las *fanfictions* no tienen por objetivo trazar una serie de indicaciones para ser asumidas como parte de un proyecto único⁵¹, previamente planificado.

⁵¹ En *The Inside Experience*, un proyecto con objetivos específicos y con una inclinación temporal finita, resultó viable *manejar* y *guiar* a los colaboradores en el proceso para cumplir con las *respuestas preconcebidas*. Aquí se trató de convocar a los usuarios de redes sociales para que éstos generaran las instrucciones más adecuadas con las cuales una mujer pudiera liberarse de su secuestrador (Rodríguez-Molperez 2014: 319-320). De ahí que en este caso, la constatación del movimiento vertical no resulte tan problemática, pues es notable que para ese proyecto se atrajo y concentró la atención de los usuarios, más hacia dentro de la producción, que afuera de ella —aunque el chat pudiera tomarse como un motivador de fuga o distracción. Asimismo, en *The Inside Experience* el perfil de lo “perforable” se acentúa al establecer como tema principal el encierro, a la par de una misión específica.

Aun cuando, por otra parte, su inserción dentro de circuitos de comunicación de aficionados, mediados por horizontes de expectativas en común, no deja de alertar sobre una potencial exploración profunda en torno de un conjunto de imaginarios⁵², cuyos encuentros pudieran trazar entre sí determinada unidad. Esto último, por supuesto, cambiaría la perspectiva de “un texto”, entendido como un proyecto muy específico, como apunta Jenkins, por otra comprensión de la unidad, en donde estarían presentes todos aquellos puntos de encuentro dentro de la práctica cultural y el *fanon*.

Se piensa, además, que esta posibilidad paradójica de percibir y tratar la *fanfiction*, con respecto a los binomios propuestos por Jenkins, deviene del hecho de que la primera participa y no de las dinámicas de las NT. Como se decía más arriba, las *fics* pueden considerarse como una parte constitutiva de esa reconfiguración de los bienes culturales, debido a que usualmente expanden y extienden la comprensión y experiencias de los mundos textuales propuestos. Pues como aclaran Carlos Scolari y María-José Establés:

en las narrativas transmedia, la producción oficial (cubierta por el derecho de autor y que busca el lucro) se complementa con la producción de los fans (a menudo al margen de las leyes del *copyright* y sin objetivos comerciales) [...] [En las NT] estamos frente a dos mundos —la industria de los medios y las culturas colaborativas— con lógicas opuestas, pero condenados a mantener intercambios entre ellas (2017, 1017).

Sin embargo, la *fanfiction* se desarrolla en un espacio mucho más delimitado medialmente, si bien pueden articularse con base en soportes integrados (textos-imágenes-animaciones-audios-videos), en una suerte de combinaciones diversas. Es decir, a pesar de que sean partes orgánicas de las NT, las *fanfics* no replican

⁵² Aquí entiendo la noción de imaginario de acuerdo con la propuesta lacaniana. Según la cual en el registro del lenguaje, el imaginario está constituido por el campo de saber menos dinámico y, por ello, más cercano a la denotación del sentido. Ante el imaginario, lo simbólico se ofrece como la posibilidad de dinamizar la lengua y el tesoro de significantes que ella posee en correlación con lo real del sujeto (lo menos alienado: el inconsciente) y con la mutabilidad contextual.

propriadamente la carga adjetival de lo transmedia en su articulación textual. Entonces, lo transmedia que, según Julián Woodside: “alude a la práctica de contar historias o comunicar conceptos de manera no lineal utilizando varias plataformas mediáticas [...] a fin de crear contenidos de manera económica, además de facilitar que el público acceda a ellos y «brinque» de uno a otro para completar su experiencia” (2021, 45), no estaría operando como factor clave de la articulación específica del diseño de las *fanfictions*.

Ahora bien, sobre la continuidad y multiplicidad, resulta necesario notar que las *fits* niegan la primera —aunque siempre no totalmente—, en tanto que ésta se relaciona con un interés central, vertical y económico. En la continuidad se intenta, muchas veces en vano, trazar una especie de “mitología fijada”. Las propuestas de interacción y participación se reducen entonces dentro de sus márgenes, siendo propensas a agotarse rápidamente.

Sin embargo, la cercanía de otros principios de las NT proclives a lo diverso, como la extraibilidad y el performance, activan la negación de dicha continuidad. Así muchas obras pensadas y manufacturadas, en un inicio, desde dicha convención más rígida, pueden participar de forma simultánea de la multiplicidad (Jenkins 2009: s/p). Secuelas, videojuegos, sitios web, *fanfiction*, *fanfilms*, *fanart*, entre otras, aparecen orgánica y transversalmente con la expresión primera del bien cultural. En la multiplicidad, se atrae lo extraoficial porque, como nota Jenkins, las producciones alternativas tienden hacia el camino del dominio público, facilitando las: “extensiones *no autorizadas* de la <<nave nodriza>> que, sin embargo, [...] [amplían] nuestra comprensión del original” (s/p).

En ese sentido, agregaría que, si bien puede detectarse la inclusión de contenidos con los cuales salvar las lagunas argumentales de los bienes culturales, las *fits* (casi

nunca autorizadas por la dimensión oficial) elevan el espectro extensivo y expansivo de las NT. Porque, de entrada, en su relación con la multiplicidad —a la cual se suman cargas considerables de experimentación y juego— se atrae simultáneamente lo contingente y lo diverso.

Allí, además de incluir estrategias de producción como la adición, que puede ser, en algún grado, afirmativa o transgresora de cara a la NT oficial, habría otras como la combinación (mezcla de bienes culturales, géneros y/o discursos) y la recreación libre. En donde esta última, vincularía las *fanfics*, de formas explícitas y sutiles, a un abanico de mundos textuales y de capitales culturales y simbólicos. Esto, mediante estrategias que harían olvidar ese carácter efectivamente expansivo de la NT, suponiendo la relevancia de otros, como la fragmentación o la hibridación. Lejos del circuito de los textos derivados (más referenciales y afirmativos), las *fics* así elaboradas se mostrarían como creaciones sumamente aleatorias, altamente mezcladas y cargadas de presente⁵³.

Así mismo, lo anterior abonaría a esta faceta de lo extraoficial, pues marcaría una contradicción respecto de la idea de que las *fics* importan solo al sostenimiento y vigencia de la industria creativa —lo propiamente extensivo y expansivo de las NT oficiales—. Ello porque no suponen siempre una prolongación temporal de los bienes culturales así configurados, sino ejercicios varios de referencialidad con una serie de mundos de entre los cuales se rescatan algunos elementos, unidades y rasgos que sí

⁵³ Josefina Ludmer ha notado, en su escrito “Literaturas postautónomas”, algunas de estas características, mediante las cuales se ha iniciado una notable reformulación no solo de la comprensión de lo literario, sino de las fronteras entre realidad y ficción. La investigadora argentina apunta que: “«La realidad cotidiana» de las escrituras postautónomas exhibe, como en una exposición universal o en un muestrario global de una web, todos los realismos históricos, sociales, mágicos, los costumbrismos, los surrealismos y los naturalismos. Absorbe y fusiona toda la mimesis del pasado para construirla ficción o las ficciones del presente. Una ficción que es «la realidad». Los diferentes hiperrealismos, naturalismos y surrealismos, todos fundidos en esa realidad desdiferenciadora, se distancian abiertamente de la ficción clásica y moderna. En «la realidad cotidiana» no se oponen «sujeto» y «realidad histórica». Y tampoco literatura e historia, ficción y realidad” (2009, 42-43).

pertenecen a las producciones de las jerarquías culturales, pero que no en todos los casos contribuyen a nutrir su impronta discursiva o narrativo argumental.

Al rechazar esto más unas determinadas categorías y convenciones dentro del género de géneros (la *fanfiction*), la recreación libre retomaría, por otra parte, la capacidad subversiva de la apropiación dentro del plano dialógico: la desapropiación⁵⁴. Ubicadas en el estrato periférico de la semiosfera de la *fanfiction*, este tipo de historias, aún producto de la lógica clave de reciclaje y reconfiguración de materia textual, mostraría su existir más propositivo, en tanto que menos homogéneo y programático.

Ahora bien, sobre la inmersión, Jenkins nota que ésta se inclina por construir una relación estrecha con el consumidor y el fenómeno cultural; es decir, la inmersión invita a ser partícipe de determinada creación, pero al margen, tanto de los canales de distribución, como del monopolio creativo. Tal como lo propone el estudioso estadounidense, hay aún en los efectos de este principio de las NT un pacto que se concibe vertical en el binomio producción-recepción, cuya característica ideal es la pasividad. Una atmósfera en donde la circulación de los bienes culturales se da bajo una serie de derechos y en el plano de lo finito que cancela lo abierto. Monológica antes que dialógica, la inmersión invita a explorar en otros mundos —sean éstos independientes o híbridos—, mas rehuye fungir como invitada.

Su contraparte, la extraibilidad, refleja precisamente el comienzo de las *fits*. En este movimiento, “el fan se lleva las historias como recursos que despliega en los

⁵⁴ Sobre esta noción, que tensiona una vez más y de forma contundente la etiqueta y privilegios de la figura de autor, Cristina Rivera Garza dice, en su ensayo “Desapropiación para principiantes”, que: “La desapropiación vuelve visible, mejor: tangible, la apropiación autorial y, al hacerlo, hace perceptible el trabajo de los practicantes de una lengua cuando otros, algunos de ellos, la vuelven escritura. La desapropiación, así, desentraña la pluralidad que antecede a lo individual en el proceso creativo. Al hacerlo, expone el trabajo comunitario de los practicantes de una lengua como base ineludible del trabajo creativo” (2017, s/p).

espacios de su vida cotidiana” (s/p)⁵⁵. Se toman partes significantes de los mundos textuales, diegéticos o no, eminentemente narrativos o no, para fusionarlas con experiencias e identidades, a través de creaciones particulares y colectivas, cuya comprensión de lo narrativo ficcional acude hoy a un repertorio mucho más complejo y nutrido. José Rodríguez, en su artículo “El relato digital”, señala que:

Si echamos un vistazo a las posibilidades que la tecnología ha abierto en los últimos tiempos podemos afirmar que la línea narrativa se ha ensanchado espectacularmente: imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, se suman a otras formas «tradicionales»: la narración oral escénica, novela, cuento, cine, etcétera [...] esto es la posibilidad de crear nuevas estrategias discursivas que promuevan la afectación de la experiencia sensible (2001, 79).

Además de que en el medio digital, las comunidades de aficionados no solo activan el principio de extraibilidad en el plano simbólico y de la imaginación, sino que disponen su potencialidad en producciones concretas. Esto, en gran medida, por la ilegibilidad de los marcos restrictivos, tales como la reducción de control social, la indiferenciación de roles entre productores y consumidores, así como el desdibujamiento de los valores y de los poderes articulados y reflejados por las instituciones jerárquicas, al menos en algún grado (Lugo 2014, s/p).

Sin importar las incoherencias, extrañamientos o distanciamientos que pudieran darse en las propuestas —pues la *fanfiction* es un fenómeno eminentemente heterogéneo—, con el principio de extraibilidad, además, queda a la vista uno de los efectos más significativos dentro del fenómeno creativo de los aficionados; a saber, la veta experimental, cuyas combinatorias dependen tanto de las convenciones y las

⁵⁵ Al respecto, Jenkins, en su libro *Convergence culture*, retoma las nociones de atractor y activador cultural, originalmente propuestas por el investigador Pierre Lévy, para explicar cómo en un plano de convergencia colectiva se suceden variados intercambios dialógicos para el desciframiento de los textos (2008, 101). Con lo que el investigador estadounidense entiende las NT, no solo como una convergencia de medios, sino como un espacio de intersecciones de bienes simbólicos, económicos y culturales. En ese terreno en común, individuos y grupos concretos decodifican e interpretan un bien cultural (atractor), con la finalidad de activar otras propuestas, en distintos niveles dialógicos y monológicos, que suman y/o problematizan lo ya planeado y propuesto por una configuración previa.

disposiciones técnicas, como de la apertura de lo lúdico y los cruces de significación entre sujetos, textos y contextos.

A propósito de esto también importa decir que aquel mito de la historia única se disuelve en la existencia del fenómeno de la *fanfiction*. El canal comunicativo se desdobra, mostrándose efectivamente en-red-ado (Lindín 2011, 196) y paradójico, tanto entre mensajes, como entre medios y roles. Hecho que permite subrayar la importancia del prosumidor (productor antes que consumidor), así como la necesidad de comprender el intrincado creativo y dinámico, a partir de herramientas teóricas y analíticas más flexibles.

Con respecto a la construcción de mundos, hay que decir que Jenkins no entiende este principio como algo exclusivo de las NT oficiales y primordialmente comerciales, que en su caso lo aplican para extender el tiempo de vida de los textos y hacerse de una audiencia lucrativa. Más bien, el estudioso da cuenta de este principio para subrayar la flexibilidad extensiva y expansiva de las producciones creativas de amplia complejidad transtextual. Dice Jenkins: “Este concepto de construcción del mundo está estrechamente relacionado con lo que Janet Murray ha llamado el impulso "enciclopédico" detrás de las ficciones interactivas contemporáneas: el deseo de las audiencias de mapear y dominar todo lo que puedan saber sobre tales universos, a menudo a través de la producción de gráficos, mapas y concordancias” (2009, s/p).

En efecto, parece que lo relevante de este principio, más específicamente, es la posibilidad de exploración en los senderos, lagunas y ambigüedades del tipo enciclopédico, metafórico y performático de los bienes culturales. Así *Worldbuilding* rebasa la noción de storyline, retomada frecuentemente por la crítica literaria para designar un movimiento creativo acotado: “*mothership* o

conjunto de contenidos (personajes, espacios, tiempos y valores) que conforman ese mundo previo” (Sánchez-Mesa-Baetens 2017, 11); porque su espectro conviene, según lo anotado por los teóricos de los mundos posibles, con la existencia múltiple de textos en los supuestos límites de un mundo y fuera de ellos.

Ahora bien, ante estos esfuerzos por delimitar los campos de acción de las *fanfics* en relación con las NT de los bienes culturales, resulta viable retomar y elaborar la construcción de mundos mediante términos más acordes con una dimensión transficcional y por capas textuales. Una tarea que, sin embargo, se dejará para el próximo apartado. En el cual, en efecto, se verá como *Worldbuilding* no es ya solamente un principio o un concepto superpuesto a la idea de hipotexto, con las restricciones que ello implica. Más bien, se propondrá —de acuerdo con la teoría de los mundos posibles— como una noción que, dentro de un variado campo de disciplinas, ha encontrado espacio para problematizar la supuesta referencialidad y unicidad fáctica de los textos, el binomio verdadero-falso e, incluso, la complejidad de las representaciones mentales. Ello con el fin de sacar en claro términos aún más específicos para las calas de *fanfics* y los bienes culturales de los que las primeras participan en distintos grados.

En cuanto a la serialidad, Jenkins dice que su configuración en uno o varios medios, reduce o amplía su espectro de operación. A modo de introducción de dicho principio, el investigador señala que:

La historia se refiere a nuestra construcción mental de lo que sucedió, que solo se puede formar después de haber absorbido todos los fragmentos de información disponibles. La trama se refiere a la secuencia a través de la cual esos fragmentos de información se han puesto a nuestra disposición. Una serie, entonces, crea fragmentos significativos y convincentes de la historia y luego dispersa la historia completa en varias entregas (2009, s/p).

Con ese marco de comprensión, es posible reconocer que la serialidad no es un principio novedoso; sin embargo, con el diseño “irradiado” de las NT, toma un cariz hiperbólico, porque: “los fragmentos de información de la historia significativa y atractiva se han dispersado no solo en múltiples segmentos dentro del mismo medio, sino en múltiples sistemas de medios” (2009, s/p).

Este principio señala un efecto de dilatación temporal, cuyos motivadores de seguimiento son, fundamentalmente y en niveles variables, el suspenso (carga enigmática o sorpresiva) y la participación activa de los usuarios (especulaciones abstractas y materializadas, formulación de expectativas, intervención creativa directa). La serialidad, aunque sin el carácter eminentemente hiperbólico que adquiere con las NT, se conserva en gran número de *fanfictions*; sobre todo, en aquellas más cercanas a las convenciones establecidas por las franquicias culturales: cohesión lógica de los hechos, estructura acorde con fórmulas conocidas y de fácil asimilación, elaboración con base en géneros de fuerte vinculación afectiva (drama, romance, comedia).

Adicionalmente, en *Wattpad*, las *fanfics* por entregas son muy comunes, debido tanto a las convenciones de lectura y escritura dentro de las comunidades de aficionados —derivadas del aprendizaje de los prosumidores en instituciones educativas y culturales—, así como a la multiplicidad de textos disponibles, cuya afluencia afecta las probabilidades y formatos de recepción: lectura simultánea, capítulos cortos, réplica de estrategias narrativas conocidas, así como elaboración de contenidos y paratextos con base en discursos comunicativos y diseños multimedia de interés.

De esa forma, capítulo por capítulo, no resulta difícil encontrar *fanfics* que atiendan de forma clara las estrategias de serialidad más comunes: creación de finales

enigmáticos, abruptos o inesperados y —reitero— anotaciones paratextuales (que podrían figurar como *bites* o adelantos). Planteamientos que retoman en mayor medida elementos de la cultura audiovisual y que ofrecen a los prosumidores algunas pistas para darle continuidad al dinamismo de los horizontes de expectativas, pero sin revelar aspectos que resuelvan del todo las inquietudes. Así la impronta interactiva de todo texto, aun en la construcción extensiva y expansiva con temas en común, mantiene el carácter ambiguo y el interés participativo y colaborativo de los prosumidores.

Por otra parte, las *fanfics* pueden no articular propiamente la serialidad de una historia, aunque sí dejar trazado un primer bosquejo, capítulo o borrador para que ello se dé. En estos casos, es usual que la figura autorial se diluya aún más, pues se le delega la tarea de elaboración de las posibilidades siguientes a los prosumidores. Esto, a través de un comunicado explícito, una serie de encuestas o una invitación para unirse a un grupo privado —usualmente en *Messenger* o *Whatsapp*—, en donde puedan discutirse ideas, diseños y estrategias de elaboración de los mundos diegéticos.

Sobre los últimos dos principios: subjetividad y *performance*, resulta necesario hacer notar su inclinación más obvia: la recepción. La cuestión de las subjetividades aparece en el abanico de configuraciones performáticas, roles y carácter de las identidades de los personajes; del mismo modo que se revelan en los procesos de identificación que los prosumidores mantienen con dichas unidades narrativas.

En una suerte de superposición o atravesamiento de unos y otros, sucede la reformulación no exclusiva de puntos de vista, sino de las identidades culturales, sociales, morales y de género. A la vez que ese intercambio compenetrado provoca también el que haya ciertas producciones en donde los prosumidores se desdobl原因 en las ambigüedades de una identidad que ellos nutren de forma más directa. Por ejemplo,

el caso del avatar *in progress* de “T/n”, característico de la clasificación *insert-self fiction*, da cabida a que los aficionados ingresen al plano diegético. Mediante el apartado de comentarios, la actividad performática entre textos dota de perfiles varios a la protagonista (“T/n”) y a otras identidades narrativas. Lo que no es, sino el resultado de la multiplicidad de cruces entre contextos, experiencias de vida y enunciados en juego, en donde se sostienen contingencias y tensiones a la par de una identidad mutante y fluida.

No obstante la presencia de los prosumidores, en las NT oficiales este tipo de expansiones y extensiones subjetivas se dan con frecuencia en la línea de personajes propuestos como relevantes en los bienes culturales, pues apuntan específicamente a cumplir con sus propósitos de exploración interna del mundo que ellas han propuesto. Así, dice Jenkins, que en producciones como *Star Wars*: “los juegos se centran en grupos particulares, como los cazarrecompensas o los corredores de vainas, y amplían lo que se muestra en las películas” (2009, s/p). También desde lo oficial, en la NT de *BTS*, por ejemplo, la creación de cómics y miniseries nutre la percepción de los integrantes de la banda, no solo como ídolos y personas reales, sino como personajes ficticios, más allá de mundos alternativos con respecto de su faceta artística, pues en el caso del cómic *7 Fates: Chakho*, la vena fantástica de los *ídols* como súper héroes queda atractivamente marcada. Un aspecto relevante, puesto que ese desdoblamiento de la identidad de los cantantes ha funcionado como materia textual clave en los procesos de reciclaje y reconfiguración de los prosumidores.

En el caso de la *fanfiction*, como se decía antes, hay textos en donde los prosumidores —ya en coqueteo o relación abierta con lo performático— actúan y negocian una o varias identidades de los personajes y de sí mismos. Así sus

configuraciones híbridas, propias y generacionales, admiten, más que extensiones y expansiones en una suerte de espejos paralelos, una participación paradójica que se refleja en una diversidad de mundos posibles. Cuyas imágenes trascienden el interés de reportar solo los vacíos o las potencialidades múltiples desde y al interior del mundo oficial.

Al igual que delinear otras sexualidades para los protagonistas, con la finalidad de sondear una veta de la intimidad y el deseo homosexual, por ejemplo, también los prosumidores se elaboran desde horizontes no heteronormados. Creación de espacios seguros que, además, sondan la adjudicación de poderes o licitaciones. Con las cuales, por mencionar un caso, sea posible enfrentar simbólicamente las restricciones y los peligros de la realidad o del mundo actual.

Un tratamiento de la imaginación que tensiona, entre otros, la “objetividad” de las representaciones y el imaginario propagado por las jerarquías culturales, pues en efecto, las *fanfics* en mayor o menor grado: “questions mainstream assumptions about gender, sexuality, and desire [...] The fanfiction community might be the first place where a woman is encouraged to enjoy her sexual fantasies and praised for the dirtiness of her imagination” (Coppa 2017, 21-22).

De la mano de estas elaboraciones y autoelaboraciones, el *performance* asoma ya, en un marco más flexible, que el advertido por Jenkins hace más de una década. En 2009, el estudioso observaba como parte de la actividad de las NT vinculada a este principio, obras como *Matrix*, que trazaron una serie de enigmas con la finalidad de provocar la actividad asidua de los aficionados. De igual modo, el estudioso notó las votaciones como un fenómeno de recepción participativa, elaborado por las franquicias culturales, para explicitar y atraer la participación “directa” de las audiencias.

Ahora bien, si consideramos la actividad de la *fanfiction* en el medio digital, el *performance* funcionaría, no como un principio, sino como una categoría de estudio. Porque, por ejemplo, dentro de este fenómeno creativo extraoficial, la clasificación *insert-self fiction* aventura la inmersión de los prosumidores como protagonistas autoproyectados. No solo se trata de colaborar con comentarios o con un clic en un recuadro de opciones múltiples, ni de dar solamente sugerencias o extensiones de las líneas narrativas —figurando el rol del escritor o del narrador omnisciente (como en las *fics* de Mary Sue)—, sino de actuar un personaje que usualmente se construye en demasía ambiguo: sin una identidad y aspecto físico redondeado. Esto último a fin de que sea ampliamente completado por quienes reciben, inter-actúan y delinean la historia, en una suerte de movimiento simultáneo.

Además, este tipo de *fanfictions* reflejan, si no propiamente la carga adjetival de lo transmedia, sí un interesante desdoblamiento de los propios mecanismos mediales de la literatura tradicional. Un desplazamiento hacia terrenos fundamentalmente lúdicos, que las coloca cerca de los juegos de rol. En donde éstos, según Oliver Caira y Susana Pajares Tosca, “are games which a group of players get together to engage in a form of collective performative storytelling, based on players enacting the roles of characters in a fictional world” (2014, 433). Una nota relevante que se discutirá en el próximo capítulo. Pero que importa mencionar desde ahora por la relevancia que supondría en la negociación de las identidades individuales y colectivas de los aficionados.

Así, sobre este primer sondeo de las relaciones complejas y muchas veces paradójicas entre los principios de las NT y el fenómeno de la *fanfiction*, es posible apuntar algunas líneas generales. Primero, que a pesar de que la *fanfiction* no se articule, generalmente, ella misma como NT, sí participa de los principios que

enmarcan y atraviesan a este tipo de producciones. Mas de forma siempre problemática. Por recordar un caso, puede suceder que el carácter perimetral de los principios anotados por Jenkins, adquieran con la *fanfiction* formulaciones más complejas: nociones o categorías. Lo que motivaría mayores precisiones para que su funcionamiento sea provechoso y pertinente en relación con el objeto de estudio.

Segundo, que en algunos casos (como en el binomio extensión-profundidad), las *fanfics* tensan la carga denotativa y el movimiento vertical y horizontal al anteponer su propia heterogeneidad. Usualmente, el movimiento que trazan las *fics* es oblicuo, debido a que ellas mismas se enmarcan y tejen con base en convenciones y particularidades de diversa índole.

Tercero, que si bien no se ha elaborado un acercamiento exhaustivo de los principios de las NT en correlación con el fenómeno de la *fanfiction*, esta aproximación nota que ambas producciones intentan sostenerse en el tiempo mutuamente. Es decir, de algún modo, las *fanfics* contribuyen a alargar la vida económica y/o simbólica de determinados bienes culturales, mientras éstos les sirven de sostén de algunas convenciones e intereses constantes. Además, resulta importante decir que en comparación con las NT, la *fanfiction* muestra —por la hiperbolización de sus cualidades y las condiciones de mayor flexibilidad en que sucede su producción— una menor propensión al cierre dialógico y, por ende, al agotamiento de sus dinámicas semánticas y pragmáticas. Hasta ahora, los estudiosos han trazado algunas tipologías o taxonomías de las *fics*, sin embargo, los altos niveles de interactividad y producción de información y textos, subrayan un movimiento *in progress* del cual, probablemente, seguirán derivando otras combinaciones, estrategias, diseños y discursos.

Cuarto, que si bien se han descrito algunos puntos que activan y circundan aspectos medulares del diseño, producción, distribución y expectativas de recepción de ambos fenómenos (*fanfics-NT*), es posible continuar con un trabajo de mayor perfilamiento. En donde sea posible determinar aún los objetos de estudio y las coordenadas del análisis. Para ello seguir con las averiguaciones en torno al principio *Worldbuilding*, desde la teoría de los mundos posibles, resulta en este caso conveniente.

2.2 *WORLDBUILDING Y STORYWORLDS*

Antes de continuar la discusión, cabe mencionar que la elección de retomar la teoría de los mundos posibles, se debe a que ella no percibe las producciones ficcionales como propuestas redondeadas. Más bien, esta teoría subraya la cualidad múltiple y simultánea a que se presta un texto estructurado con base en planos espacio-temporales, personajes y acciones.

Apoyada en la pragmática y la semántica, acusa la flexibilidad polisémica del lenguaje, así como el potencial creador de los interpretes en la dinámica de producción continuada de la obra. Con lo cual resalta las posibilidades de extensión y expansión de las historias, independientemente de su carácter oficial o extraoficial. De acuerdo con Jaakko Hintikka, uno de los primeros teóricos de esta corriente:

lejos de ser prisioneros del lenguajes, podemos mirarlo desde afuera y analizarlo a través de un metalenguaje (que puede ser el lenguaje mismo); podemos interpretar enunciados hechos con lenguaje con respecto a varios campos de referencia o universos de discurso. Si llamamos a estos campos mundos, esto presupone la existencia de múltiples mundos con respecto a los cuales puede observarse y se puede evaluar la verdad de las proposiciones. Una proposición dada, como existen dragones, puede ser falsa en un mundo y verdadera en otro (citado en Ryan 2019, 13)

En los textos de corte diegético, esta teoría recuerda que no es posible decirlo todo sobre la historia, por lo que atiende áreas de indeterminación —elipsis, adverbios

próximos e interrogantes reflexivas, por ejemplo—, como rutas posibles de indagación y materialización de otros contenidos⁵⁶.

Ahora bien, esta teoría, eminentemente interdisciplinar, ofrece herramientas con las cuales trazar y pensar los bienes culturales y las *fanfictions* más allá de lo propiamente genérico, narrativo y ficcional. Su contacto con lo paradójico, lo múltiple y lo híbrido, la hace susceptible a describir los fenómenos en espectros menos acotados. Aquí una ficción se percibe como un complejo de textos vinculados los unos a los otros —potenciales como múltiples al interior y al exterior—, sea ya por la existencia explícita de un diseño transmedia, por la apertura consciente de un lenguaje polisémico o por un empeño colectivo de producciones e interpretaciones.

De ese modo, hay que decir que entre los teóricos de los mundos posibles dicha noción puede vislumbrarse, aunque igualmente de forma general, mediante tres consensos. El primero de ellos tiene que ver con que el discurso del mundo depende de un contexto socio-cultural. Lo anterior permite a los participantes intercambiar experiencias y conocimientos, volviendo factible la proliferación de mundos semánticos (Gavins-Lahey 2016, 3).

En segundo lugar, entienden que los participantes que producen discurso en el mundo real, también crean representaciones mentales basadas en las diferentes formulaciones del lenguaje con las que se encuentran. Es decir, que las posibilidades

⁵⁶ En el caso de textos de no ficción, esta concepción —recuperada por lingüistas, filósofos y psicólogos—, señala las divisiones entre mundos actuales (*aw*: realidades concretas e inmediatas) frente a los mundos posibles (*pw*: realidades en abstracto), con el fin de acusar la existencia de planos ontológicos múltiples (Gavins-Lahey 2016, 1-4). No obstante, discusiones de este tipo siguen en proceso, sobre todo, con respecto a las divisiones (verdadero-falso, real-ficticio, denotativo-metáforico) que intentan operarse en ambientes discursivos con lenguajes en común. En ese sentido, estudiosas como Jane Lugea creen que la separación entre mundo actual y mundo posible no es tan fácil de concebir, como si se tratase de un primer y segundo plano; pues en el discurso mismo del mundo actual ya hay toda una simultaneidad de mundos alternativos, proyectada por deícticos (identidad y ubicación) y condicionales. Aún más, esta investigadora señala que resulta difícil distinguir lo propiamente real de lo posible en las representaciones mentales individuales y colectivas (2016, 62-66).

de vocalización, visualización y/o escucha de discursos adquieren siempre ciertos niveles de familiaridad o convencionalidad, así como de particularidad (3).

El tercer acuerdo —que importa especialmente en esta investigación—, versa sobre el potencial del discurso para producir una multitud de mundos, que motiva la habilidad que tienen los humanos para cambiar su atención y comprensión entre esa red de posibilidades, sin problema alguno. De esto último dependen los llamados “*world-switches*”, cuyos cambios operan desde los parámetros espacio-temporales y, por tanto, desde las perspectivas y posiciones ontológicas de los participantes (4).

De igual modo, desde lo lingüístico y narrativo, se activan los llamados “*modal-worlds*”, que hacen referencia, entre otros, a las focalizaciones, los tipos de discurso (directo, indirecto, indirecto libre), así como a los condicionales, que desatan cargas especulativas. Esto pone sobre la mesa una cuestión interesante en análisis enfocados en el texto, porque precisamente la atención en lo potencialmente delineado también se reconoce aquí como parte de la configuración estructural y de contenido de un bien cultural.

En conjunto, ambos activadores crean intrincadas estructuras y efectos cognitivos que posibilitan, como he dicho, la multiplicación de mundos en un nivel abstracto. Aunque, sin mayores dificultades, éstos pueden materializarse en producciones concretas igualmente múltiples, como ocurre con las *fanfics*, *fanvis* o el *fanart*.

Con este primer terreno en común, es posible advertir que la noción para designar la construcción de mundos, lejos de referir una situación concreta, sirve más bien como una herramienta para localizar y describir diferentes capacidades textuales (extensivas y expansivas) a nivel individual y colectivo. En donde, para incentivar la aparición de mundos posibles, resultan necesarios marcos de conocimientos previos,

horizontes de expectativas, imaginarios y lenguas en común, en una circulación dinámica de intercambios.

En ese sentido, la noción de construcción de mundos vincula los procesos vitales de reciclaje y reconfiguración de materia textual, así como la complejidad que el fenómeno de la *fanfiction* extiende en el espectro de su producción, distribución y recepción. Es decir, a la vez que *worldbuilding* señala el carácter potencial de las bifurcaciones semánticas del discurso de las NT y de la *fanfiction*, suscribe la importancia clave de la recepción (los prosumidores). Una flexibilidad que problematiza los límites de lo dado por los mundos oficiales y extraoficiales, y la consistencia de las fronteras entre mundos actuales y alternativos, cuyas vaporosas demilitaciones ahondarían, entre otras, en la explicación sobre: “por qué los lectores, espectadores o jugadores pueden considerar personajes ficticios como (ficticiamente) personajes reales y por qué pueden experimentar emociones hacia estos caracteres, en lugar de considerarlos como construcciones puramente textuales” (Ryan 2019, 27).

Ahora bien, esta noción de *worldbuilding* ya ha tratado de especificarse en cada una de las disciplinas en las que ha tenido eco. En crítica literaria, como referí antes, utilizan “*mothership*” para designar un mundo específicamente ficcional y narrativo, que puede o no ser transmedia: una novela, una saga cinematográfica o ambas más una serie de cómics. No obstante, dicha concepción centra sus esfuerzos en una comprensión acotada a la *storyline*, con lo cual pareciera olvidar las posibilidades de mutación y mezcla de la trama central y ampliamente articulada, con otras unidades narrativas y/o mundos posibles, engendrados en el circuito pragmático.

En el empeño por delimitar mi enfoque, sin dejar atrás la flexibilidad de las herramientas de análisis, considero que hay otros términos que pueden disminuir las posibles confusiones a que se presta la connotación *worldbuilding*. Por ejemplo, para

el tratamiento específico de mundos de corte narrativo argumental, sería factible hablar de *storyworlds*. De acuerdo con la investigadora Marie-Laure Ryan, éstos son modelos dinámicos que involucran una diversidad de situaciones. Por lo que: “We could say that they are simulations of the development of the story” (2013, 364).

Incluso, este término, en correlación con el diseño no finito de NT, encaja aún más porque se le ha vinculado en la mayoría de los casos con una comunidad multiusuario: “Here the narrative circumscribes the world, defining it as a bottom-up storyworld co-created by the multi-user community, rather than as a top-down storyworld narrated from the authorial font of the omnipotent world-builder” (M. Maj 2015, 86).

El *storyworld* también subraya una de las claves del *worldbuilding*: la multiplicidad de mundos desde capas textuales distintas (texto en el texto, dimensión pragmática y vinculación intertextual), a la vez que se opone a las concepciones más restrictivas, en donde la percepción de lo vertical arriba-abajo tiende a reafirmar la unicidad de la historia y sus cotos (*storyline*).

Ahora bien, como he dicho antes, no todas las *fanfics* reciclan y reconfiguran materia textual de un mundo eminentemente narrativo argumental, sino que hay otras que acuden a bienes culturales sin una *storyline* de por medio, como es el caso de las *fanfics* en torno de la banda de K-pop, *BTS*. Una diferencia que precisa ser atendida para comprender en algún grado por qué aún con los contrastes e intersecciones entre ambas calas de *fanfictions*, sería posible percibir las dentro de las acepciones de un mismo término: *storyworld*.

Primero, hay que decir que los mundos textuales oficiales de *Harry Potter* y *BTS* están desarrollados con base en una lógica transmedia que, sin embargo, participa de ejes distintos en el momento de su expansión y extensión. En el caso de la NT del

joven mago, el mundo textual propuesto con base en una *storyline*, conduce a un movimiento transmedia centrípeto. Me explico, en éste los videojuegos, las películas, el contenido de páginas web y los parques temáticos, responden a un centro previamente configurado. Si bien hay una diferencia en las herramientas, lenguajes y diseños que intervienen en la articulación de cada texto, no escapan a los límites de un mundo sostenido ampliamente por un plano diegético (las novelas de J.K.Rowling).

Ahora bien, más precisamente, los mundos de *Harry Potter* —en conjunto con los principios y la concepción más inmediata de las NT⁵⁷—, puede asociarse al término *transmedial storyworld*. Pero de forma un tanto diferente a la propuesta de *storyworld*, pues aquí este último no refiere precisamente esa multiplicidad de situaciones a que se presta un modelo textual y narrativo argumental. Más bien, aquí *storyworld* describe un mundo textual que crece de forma lineal, figurando una suerte de efecto “*snowball*”. En el cual, desde luego, se contempla la existencia de precuelas, secuelas, adaptaciones y creaciones *cross-media* (Ryan 2013, 366).

Aún más, estas últimas producciones suceden en los lindes de un *protoworld*, cuyas aristas comprenden suficiente información sobre espacios, acciones y personajes. A partir de los cuales es posible realizar actualizaciones no transgresoras en el centro de un mundo ficticio. Así se reafirma la configuración compleja de la *storyline*, a la vez que se produce —también por efecto de la serialidad, la profundidad y la inmersión— un *worldness*: un entramado textual que da pie a una

⁵⁷ La noción *transmedia storytelling*, si bien podría aludir de forma simultánea a las creaciones extraoficiales a través de las cuales se extienden determinadas historias, ha sido utilizada mayormente para designar proyectos de las jerarquías culturales. Es decir, hay una vinculación directa de dicha noción con las lógicas comerciales y los monopolios creativos. Hecho que regula, incluso legalmente, la participación de las audiencias.

combinatoria de referencias dentro y alrededor del bien cultural: posibilidades transtextuales y transficcionales.⁵⁸

Esto es importante en la medida en que permite, no obstante las acumulaciones de un movimiento centrípeto, una condición paradójica del *storyworld* (*snowball*-mundos aleatorios), cuya composición con base en aparatos complejos de referencias cruzadas y de incorporación de información nueva, rehuye los cotos de la trama. Es decir, evita una posible endogamia por saturación monológica. Más adelante, en los capítulos de análisis, será importante tener esto en cuenta, sobre todo, para comprender la articulación e implicaciones de las *fanfics*, tanto en sus convergencias como en sus digresiones con las convenciones y planos diegéticos, sobre todo, del *transmedial storyworld* de *Harry Potter*.

Ahora bien, sobre la NT de *BTS*, es posible notar la ausencia de una *storyline* como centro de la articulación transmedia. En este caso, si bien en la NT de *BTS* un cómic, una miniserie y videoclips orbitan ese entramado—a través del cual indagan las facetas alternativas de las vidas de cada uno de los siete integrantes surcoreanos—, no es posible hablar del mismo movimiento centrípeto del *transmedial storyworld* de *Harry Potter*.

Lo anterior porque, si bien los propios cantantes, los videoclips y las canciones ocupan un lugar prominente en la NT de *BTS*, también hay otros textos imbricados en ese mundo, como los videojuegos y las páginas web oficiales. No obstante, todos estos sistemas no activan entre sí relaciones de continuidad altamente cercanas. Pues si bien en todos esos textos se recupera el nombre de los cantantes surcoreanos, no

⁵⁸ Básicamente, en textos del mundo oficial —adaptaciones, secuelas o precuelas—, se trata de la migración de entidades ficcionales de un *storyworld* a otro. Lo que provoca un efecto de expansión. El cual es viable explorar, en principio, con las categorías propuestas por el teórico Lubomír Doležel. A saber, expansión, modificación y transposición. Ello con la finalidad de trazar horizontes de referencialidad y contingencia entre textos en los límites de un mundo.

sucede así con su configuración performática, rol y situación conflictiva y espacio-temporal.

Sin embargo, al no existir de por medio en la NT de *BTS*, una *storyline* ni una composición de varios textos del tipo narrativo argumental, parece que es más conveniente, para este caso, el término *transmedial world*. Propuesto por las investigadoras Lisbeth Klastrup y Susana Tosca, desde el ámbito comunicacional, este último identifica un sistema de contenidos extranarratológicos de los cuales paradójicamente es posible obtener, en ocasiones, un repertorio de historias y personajes ficticios (2004, s/p).

Materia suficiente para comenzar trabajos de actualización y reconfiguración mediante una variedad de lenguajes, medios y diseños. A lo cual se agrega que un mundo transmedia, no obstante su diseño híbrido y múltiple, se caracteriza porque tanto la audiencia como los diseñadores creativos comparten una imagen mental del *protoworld*. Es decir, a pesar de que existe de entrada una abstracción o desdibujamiento de la unidad y de las unidades narrativas principales (integrantes de la banda de K-pop) en el *transmedial world* de *BTS*, hay similitudes e interconexiones narrativas. A través de las cuales es viable establecer cierta panorámica u horizonte de referencialidad.

Unidades narrativas en común que, más fácilmente desde la comprensión del plano diegético, pueden devenir como ejes articulantes de una multiplicidad de historias de aficionados (*fanon*), apuntando con ello la formación de un *storyworld* o *fanstoryworld*. Solo que en el caso de la NT de *BTS*, de afuera hacia adentro, se formaría ese entramado narrativo argumental. Porque, entonces, el grueso del trabajo creativo vendría precisamente de los encuentros y mezclas de mundos mediáticos, narrativos, actuales y subjetivos de los prosumidores.

Esto no quiere decir que solamente las calas de *fanfics* de BTS sean susceptibles a salir del *transmedial world* para co-producir paralelamente un *fan storyworld*; porque del lado del *transmedial storyworld* de *Harry Potter* también se da ese movimiento afuera-adentro de lo pragmático, cuyas aportaciones puede complicar aun el devenir del “adentro”, formulando —como se ha notado antes— otro tipo de combinaciones digresivas, paródicas o de rasgos híbridos e inclasificables del todo.

Ahora bien, tendidas estas propuestas, me parece pertinente señalar algunas observaciones. Primero, que las calas de *fanfics*, a pesar de las diferencias que existen entre el diseño y finalidades de las NT de los bienes culturales, pueden percibirse como *fan storyworlds*. Esto, por su carácter narrativo argumental múltiple (que ya se verá con mayor detenimiento en el análisis de cada caso). Ese carácter, a su vez, deviene en menor o mayor grado de textos previos (*storyline*, *protoworld* y/o *worldness*), de la multiplicidad inmanente del discurso y de los objetos semióticos, así como de la actividad creadora de los prosumidores en correlación con determinadas convenciones del acto de narrar, la riqueza de sus contextos y sus particulares capitales culturales y simbólicos.

Segundo, debido a los contrastes de la materia textual que reciclan y reconfiguran las *fanfictions*, será importante para el análisis establecer un tratamiento flexible capaz de apuntar las implicaciones de las relaciones dialécticas entre textos. Esto, fundamentalmente, para enriquecer una perspectiva compleja y evitar confusiones.

b. SEMIOSFERA Y *FANFICTION*: UNA PROPUESTA METODOLÓGICA

Dispuestas ya dos delimitaciones complementarias para observar el fenómeno de la *fanfiction* y, más particularmente, las calas de *fics* que se han seleccionado para esta investigación, resulta viable ahora proponer un perfil metodológico. Cabe aclarar aquí

que dada la complejidad y vitalidad del fenómeno, resulta mejor acudir a una teoría que sobrepasa el análisis del texto por el texto, sin abandonarlo del todo. Y que, aún más, permite ligar de forma problemática el continuum discursivo con un circuito pragmático y semántico.

Como se ha referido, la *fanfiction* adquiere posibilidades paradójicas en sus constantes intercambios y producciones de información. Por lo que corresponde, con la finalidad de atender dicha complejidad, retomar herramientas de corte dialéctico que auxilien el tratamiento analítico de las calas de *fic*s y de las relaciones que éstas establecen con los prosumidores y con los bienes culturales, sin por ello perder de vista las condiciones del medio digital.

Desde luego este acercamiento tendrá sus limitaciones, porque no se realizarán trabajos de campo de corte etnográfico, por ejemplo; más bien, mediante la comprensión de las condiciones, lógicas, valores y dinámicas en las que se producen, distribuyen y reciben las *fanfictions*, así como las formas en que tienen cabida sus intercambios textuales, es que se podrá exponer una aproximación sustantiva, que no exhaustiva.

Ahora bien, para comprender la *fanfiction* en esa dinámica activa y dialéctica, en donde tanto prosumidores como discursos son parte fundamental de las interacciones del fenómeno, vale recuperar la idea de semiosfera, propuesta por Yuri Lotman. Pues ésta aparece como una noción flexible vinculada a la concepción de un continuum semiótico: distintos textos y lenguajes en distintos niveles de organización, gestan intercambios entre unos y otros. Un espacio en que, fundamentalmente, la otrora noción de texto ya no se corresponde con un mecanismo cerrado, que ha dispuesto uno o varios mensajes en un lenguaje y discurso únicos, sino “como un complejo

dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos” (1996, 56).

Es decir que, como ya era viable desde la teoría de los mundos posibles comprender las oportunidades contenidas en lo que aparecía como un solo texto, aquí la semiosfera también se perfila como un organismo textual múltiple y diverso, porque acoge en su circuito los intercambios entre textualidades que conforman a la práctica cultural de la *fanfiction*. Es decir, el mismo fenómeno reitera su carácter interdisciplinario y heterogéneo, pues no se entiende como una serie de “acontecimientos finitos que ocurren una sola vez” (56) ni como un conjunto de llanas derivaciones, sino como un complejo de entidades vitales que actúan y dialogan, en mayor o menor grado, a fin de dinamizar los discursos, las identidades y los horizontes simbólicos entre textos. Ello principalmente a través de la mezcla creativa y crítica de mundos mediáticos transnacionales y locales, mundos actuales o fácticos de distintas latitudes, así como de intersubjetividades o mundos subjetivos de los prosumidores y de las identidades narrativas.

Según Lotman, “La semiosfera es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de semiosis” (12). Se trata, si se realiza una analogía biológica, de un organismo compuesto, delimitado intrincadamente por fronteras interiores y exteriores, cuya constante vinculación, distanciamiento y operación dentro de sí mismo y con su alrededor genera —reitero— nueva información.

Esto último resulta importante, debido a que pone de manifiesto la existencia, no de una, sino de una multiplicidad de semiosferas. Las cuales, no obstante su configuración individual, pueden mantener intercambios con otras, gracias a la flexibilidad de sus fronteras: mecanismos de traducción más que de anulación de la diferencia (13-15).

Otra mención importante, es que la semiosfera, en su individualidad, designa espacios nucleares y periféricos. A propósito de los cuales establece intercambios dialógicos, en mayor o menor grado, a fin de reafirmar su carácter vital. De adentro hacia adentro, ella misma se traza como un complejo estratificado, en el cual la inercia de sus núcleos establece el tipo de inflexiones que se gestarán en sus márgenes.

Lotman entiende entonces que el diálogo no es netamente opuesto. Es decir, que los intercambios que se llevan a cabo podrían estar conducidos, más que por textos y lenguajes ampliamente heterogéneos, por otros que replican en mayor medida el contenido de los textos y lenguajes nucleares. A este fenómeno, el teórico ruso lo denomina isomorfismo. Y tiene que ver, en gran medida, con el entramado de poder dispuesto de forma centrífuga, mediante las convenciones, roles, estereotipos y tópicos más consensuados en las jerarquías culturales. Mismos que luego son remedados o modificados en distintos niveles por los prosumidores en creaciones concretas, como los son las *fanfictions*.

Dentro de las claves para redondear, por decirlo de algún modo, esta comprensión de la semiosfera, aparece también el aspecto de la irregularidad semiótica o lo entendido como alosemiótico, cuya carga negativa está determinada por la perspectiva propia de la semiosfera. También denominados como agentes no semióticos, éstos no lo son, desde luego, de forma absoluta, pues la negación de su negación puede establecerse a partir de la observación externa. Así: “Lo que desde un punto de vista interno de una cultura dada tiene el aspecto de un mundo no-semiótico externo, desde la oposición de un observador externo puede presentarse como periferia semiótica de la misma. Así pues, *de la posición del observador depende por donde pasa la frontera de una cultura dada*” [el subrayado es mío] (16).

Esta última, una consideración que ha servido a este trabajo desde el inicio para comprender que *fanfics* y estrategias de producción de los aficionados que parecieran ser ajenas a las acepciones más comunes o más atendidas dentro de la práctica cultural, no dejan de pertenecer a la lógica clave de elaboración del fenómeno: reciclaje y reconfiguración de materia textual. No obstante las transgresiones que trazan, por ejemplo, las *crashfics* con otras mucho más aceptadas por el cuidado de su escritura o por la alta coherencia y referencialidad que mantienen con un bien cultural específico, sus intercambios ciertamente entrópicos siguen las posibilidades de interacción e intercambio con los núcleos de la semiosfera del *fandom* o *fanon*, así como sus vinculaciones y tensiones con aquella de los monopolios culturales.

Ahora bien, con este terreno en común, parece conveniente describir el lugar de la *fanfiction* con respecto a dos núcleos: las jerarquías culturales y el *fandom*. Si se toma la primera posibilidad, la *fanfiction* ocuparía un lugar periférico, puesto que su existencia no prima en espacios de poder institucional, creativo y económico. Así mismo, esta aseveración se da porque la jerarquía cultural (núcleo) es quien determina, en gran medida, las líneas y formas de producción de la *fanfiction*.

En otras palabras, hay un evidente contagio de las convenciones y las lógicas de producción establecidas, que obligan a ver a las *fics* como una respuesta, en cierta medida, homogénea con respecto al núcleo hegemónico. No obstante dicha correspondencia, podría suceder que las *fics* (también heterogéneas), incluso, sean consideradas por las jerarquías culturales como no semióticas, precisamente, por esa carga de extrañeza que las circunda. A raíz de la creación de *fanfics* en torno al mundo del joven mago, J.K.Rowling anunció su desaprobación en 2012, pero luego afirmó que no tomaría acciones legales mientras los aficionados no lucaran con ninguna de sus producciones. En ese mismo año, la autora británica junto con su

equipo de producción y comercialización de bienes culturales, decidió abrir un espacio a la *fanfiction* en la página oficial Pottermore.com. Si bien la afluencia fue considerable, la vigilancia de la práctica cultural fue mayor y más restringida, pues en el circuito oficial solo podían incorporarse historias que exploraran detalles, personajes o argumentos dentro de los límites de la *storyline*. Es decir, solo se aceptaban *fanfics* con altos niveles de fidelidad con respecto a lo planteado en la dimensiones simbólicas del mundo mágico. Un esfuerzo que, a pesar de su vigencia, no mermó la producción de los aficionados en otros soportes digitales menos restrictivos y más sociocomunicativos, como *Wattpad*⁵⁹.

Ahora bien, si se considera el *fandom* como núcleo de una semiosfera tramada en el medio digital, de acuerdo con lógicas, valores y dinámicas que problematizan constantemente el carácter finito de los textos y lenguajes, así como el *establishment* simbólico difundido por las producciones *mainstream*; podría vislumbrarse a la *fanfiction* como un componente configurador de un núcleo otro.

Sin embargo, esta segunda posibilidad debe atenderse con cuidado, porque la propia configuración del *fandom* deviene paradójica al responder, de entrada, a las producciones elaboradas por las franquicias culturales y los monopolios creativos. Por mencionar una contradicción, el *fandom* en conjunto con su *fanmade* avala por un lado a las lógicas de acumulación y participación de las audiencias planificadas por las jerarquías culturales; mientras que, por el otro, propone lógicas, valores y dinámicas cercanas a una práctica cultural diversa e interesada más en una economía

⁵⁹ En su tesis doctoral de 2016, la investigadora Nohemí Lugo apunta que la NT de *Harry Potter*: “destaca por la cantidad y variedad de contenidos generados por los usuarios: La wiki: harrypotterwikia.com que en marzo 2016 contaba con 2620 artículos y está escrita en 23 diferentes idiomas. La búsqueda «fan art Harry Potter» despliega 6 470 000 resultados. En fanfiction.net aparecen 719 651 escritos etiquetados con «harry potter»; en [Wattpad](http://Wattpad.com) se despliegan 64 kilobites de contenidos relacionados con la obra. Además existen comunidades específicas alrededor de este mundo narrativo como: potterfics.com, harrypotterfanfiction.com, <http://www.hpfanficarchive.com/stories/>. Y *Hogwarts Is Here*, [la propia versión de los aficionados] «del alma mater del niño que vivió»” (19).

simbólico afectiva que monetaria. Elementos que responden abiertamente a un empeño dirigido y regulado.

Al resultar híbrida la configuración nuclear del *fandom*, es preciso observar cómo se desenvuelven las producciones particulares, pues debido entre otros al carácter de mezcla y a las vetas experimental y lúdica que suceden a los procesos de reciclaje y reconfiguración de materia textual, puede ocurrir que las *fanfics* se acerquen y/o distancien más de uno y otro núcleo. Aventurándose de ese modo como discursos más o menos isomórficos, a la vez que poco o más alosemióticos. Con lo que su existencia específica en determinada semiosfera, arrojará diagnósticos diferentes e interesantes a partir de la consideración y tratamiento de sus intercambios textuales múltiples.

De ahí que importe en este punto reconocer que, no obstante las contingencias y vitalidades del fenómeno de la *fanfiction*, un análisis enfocado en la individualidad de las producciones es preciso para comprender cómo se traman las posibilidades en la dimensión pragmática y semántica. Eso sí, apoyado en herramientas que admitan visualizar y atender, de una forma u otra, sus múltiples relaciones y su carácter problemático.

Para ello recupero, ya en este punto, tres de los cinco principios socio-comunicativos que enlista Lotman. A saber, trato entre el auditorio y la tradición, trato del lector con el texto y, por último, trato entre el texto y el contexto cultural. Pues como se anotó en el capítulo uno, interesa problematizar las calas de *fics* de acuerdo con los puentes que ellas establecen dentro de sus particularidades, así como en diálogo con los prosumidores y con los bienes culturales de los cuales reciclan y reconfiguran materia textual.

Para el primer principio, el teórico ruso anota, en su estudio *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y el texto*, que se trata de una relación en la que el texto muestra: “por una parte, la capacidad de enriquecerse ininterrumpidamente; y, por otra, la capacidad de actualizar unos aspectos de la información depositada en él y de olvidar otros temporalmente o por completo” (1996, 55).

Tal como se ofrece, este principio admitirá, por su flexibilidad, enfocar el análisis en una capa textual aún más precisa: el texto en el texto, mediante la cual se podrán explorar y comprender las relaciones homogéneas y heterogéneas que las creaciones de aficionados proponen con respecto a los mundos textuales, mayormente mediáticos, con los que traman convivencia. Y esto es así, porque como nota Lotman:

«El texto en el texto» es una construcción retórica específica en la que la diferencia en la codificación de las distintas partes del texto se hace un factor manifiesto de la construcción autoral del texto y de su recepción por el lector. El paso de un sistema de toma de conciencia semiótica del texto a otro en alguna frontera estructural interna constituye en este caso la base de la generación del sentido. Esa construcción, ante todo, intensifica el elemento del juego en el texto: desde la posición de otro modo de codificar, el texto adquiere rasgos de una elevada convencionalidad, se acentúa su carácter lúdico: su sentido irónico, paródico, teatralizado, etc. Al mismo tiempo, se acentúa el papel de las fronteras del texto, tanto las externas, que lo separan del no-texto, como las internas, que separan los sectores de diferente codificación (1996, 71).

Para ambos acercamientos—complementarios en sí mismos y significativos en la construcción de la veta dialógica y potencialmente múltiple de los textos— resultará provechoso utilizar conceptos más cercanos a los estudios literarios, tales como parodia, digresión discursiva y performance. Ejercicio que también admitirá concebir los límites de esos conceptos en su dimensión literaria más común. De igual modo, será útil, para explicitar las implicaciones específicas de los intercambios entre textos eminentemente diegéticos, el uso de las categorías comparativas propuestas por Lubomír Doležel: expansión, modificación y transposición.

Sobre la relación lector-texto, la dimensión pragmática sobresale como enfoque principal del tratamiento analítico. Y en efecto, Lotman apunta que: “Al mostrar propiedades intelectuales, el texto altamente organizado deja de ser un mero mediador en el acto de la comunicación. Posee un alto grado de autonomía, puede desempeñar un papel activo e independiente en el diálogo” (55).

Sin bien los grados de autonomía varían en correlación con la homogeneidad contenida por los textos (convenciones), será importante recuperar el binomio texto-prosumidores, porque así podrá observarse más claramente, a partir de las estrategias implementadas por las *fics* para la formulación interactiva entre prosumidores e identidades narrativas, rasgos colectivos y de individualidad. Igualmente, será de utilidad discutir las implicaciones de las clasificaciones *insert-self fiction* y *slash fiction* en el entramado de construcción mutua y performática de las potencialidades de las *fics*.

Todo ello contenido también en el apartado de comentarios, en donde las interacciones evidencian de formas diversas las posibilidades de co-creación discursiva de los aficionados. Desde luego, que estas discusiones se formulan no solo por un supuesto de la creación en abstracto de los prosumidores, sino vía sus producciones textuales concretas (*fanfics*-paratextos). Esto lo reitero, porque a menudo:

La pragmática del texto [...] es identificada inconscientemente por los investigadores con la categoría de lo subjetivo en la filosofía clásica. Esto condiciona una actitud hacia la pragmática como hacia algo externo y extraño que puede apartar al investigador de la estructura objetiva del texto. Pero, en realidad, el aspecto pragmático es el aspecto del *trabajo del texto*, ya que el mecanismo de trabajo del texto supone cierta introducción de algo de afuera en él. Sea eso «de afuera» otro texto, o el lector (que también es «otro texto»), o el contexto cultural, es necesario para que la posibilidad potencial de generar nuevos sentidos, encerrada en la estructura inmanente del texto, se convierta en realidad (68).

Ahora bien, en la tercera relación, texto- contexto cultural, podrán observarse más particularmente las repeticiones y tensiones del paradigma literario y sociocultural: convenciones, dinámicas, lógicas, temas, tópicos y valores. Un esfuerzo que complementará la aproximación primera enfocada en la relación más sintagmática y semántica de texto en el texto. Que, de un modo menos inmediato, será viable rastrear en las formulaciones del *transmedial storyworld* de *Harry Potter* y en el *transmedial world* de *BTS*.

Sobre este tercer enfoque, dice Lotman: “Tal «recodificación de sí mismo» en correspondencia con la situación pone al descubierto la analogía entre la conducta signica de la persona y el texto. Así, pues, el texto, por una parte, al volverse semejante a un macrocosmos cultural, deviene más importante que sí mismo y adquiere rasgos de un modelo de la cultura y, por otra, tiende a realizar una conducta independiente, al volverse semejante a una persona autónoma” (55).

Y, precisamente, dada la flexibilidad de la comprensión de los textos y de las posibilidades de sus relaciones, identificarlas en distintos entramados o tejidos se vuelve necesario, aún más, cuando el objeto de estudio expone que su importancia no está contenida exclusivamente en sí mismo, sino en la articulación dinámica y compleja con una serie de textos que, a su vez, forman parte explícita de otra multiplicidad de mundos.

Como observación adicional, diré que en el análisis de cada uno de los tres focos propuestos, no se abandonarán las claves características de la semiosfera: unidad-frontera, alosemiótico-semiótico, así como heterogeneidad-homogeneidad (isomorfismo). Esto, a fin de que la comunicación de las relaciones entre capas textuales pueda darse, si bien de forma específica, más allá de sus intercambios más evidentes.

CAPÍTULO III

TEXTO-PROSUMIDORES, TEXTO-BIENES CULTURALES: UN

ACERCAMIENTO AL CIRCUITO PRAGMÁTICO DE LA *FANFICTION*

a. CREACIÓN PARTICIPATIVA Y TRANSCULTURAL: ¿*FANFICTION* Y JUEGOS DE ROL?

Como se ha mencionado en los capítulos precedentes, las lógicas de producción, distribución y recepción de la *fanfiction* se han visto modificadas debido a los cambios en el paradigma tecnológico, comunicativo y narrativo. Con la llegada de la Web 2.0 y con la consecuente aparición de múltiples soportes digitales enfocados en la autopublicación, las dinámicas de intercambio textual entre los aficionados se reforzaron y desarrollaron al interior y al exterior de los *fandom*. Paulatinamente, se ha visto que contrario a las connotaciones negativas que designaban a los aficionados y a sus producciones textuales —*fanfiction*, *fanvids*, *fanmovies* y *fanart*—, el interés por participar de sus prácticas culturales no exenta a las academias de disciplinas sociales y de las humanidades e, incluso, a aquellas cercanas a la programación.

De la mano de estas transiciones, es posible acusar cambios en la percepción cultural que se tiene tanto de las comunidades como de sus expresiones. Jordi Busquet, en su libro *Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital* (2017), afirma, junto con Antonio Ariño, que: “hemos pasado de un paradigma cultural hegemónico basado en la cultura letrada (procedente de la tradición humanista e ilustrada) a un nuevo paradigma digital basado en la cultura audiovisual, vigente en un mundo globalizado y de plena conectividad” (201). Un hecho que ha resultado, entre otras, en discusiones sobre los patrones de legitimidad, cuya relación con la diversidad y el reconocimiento de manifestaciones culturales populares ha vuelto endeble las fronteras de su articulación selectiva y valorativa.

Por otro lado, Henry Jenkins explica, en su libro *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2006, publicación original en inglés), que se ha modificado la forma en que pensamos y nos relacionamos con los medios. El investigador dice que la relación entre el usuario y el medio, además de sobrepasar un intercambio unidireccional, ha devenido más activa por el aumento en la accesibilidad y las competencias tecnológicas. Esto, porque ellas han permitido a los usuarios crear y distribuir contenidos en comunidades virtuales, en lugar de limitarse a recibirlos desde centros específicos de producción (2008, 13-15).

Dichos cambios en las dinámicas comunicativas, junto con la premisa de que en el medio digital también se han formado y consolidado comunidades asociadas a prácticas sociales y culturales —como los *fandom*—, conducen al investigador estadounidense a suponer la existencia de procesos de convergencia mediática. Un fenómeno en donde roles como los de creador-receptor o autor-lector, en su comprensión más dicotómica, empiezan a difuminarse para proponer, en su lugar, escenarios más complejos que exigen, con mayor claridad, discutir los modos e implicaciones de la participación de los usuarios (22-25).

En correspondencia con planos sociocomunicativos menos restrictivos, ciertamente los usuarios se convierten en prosumidores, pues son capaces de dinamizar el continuum simbólico a través de participaciones textuales concretas, en contextos digitales específicos. No obstante, justo es reconocer que este proceso de transición sigue generando tensión en su veta democrática —ejemplificada por la relación sociocomunicativa que va del binomio uno-uno al de todos-todos—, debido a que se mantienen las brechas económicas, educativas y lingüísticas⁶⁰ a nivel mundial.

⁶⁰ En la búsqueda de soportes digitales vinculados con la producción de *fanfictions* no se encontró ninguno que considerara comunidades hablantes de lenguas no hegemónicas. Otro dato interesante es que la mayor producción de *fanfics* se da en inglés. Lo que resulta problemático en la constitución misma de lo convergente.

Sobre esto, Nohemí Lugo, en su tesis doctoral: “Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización” (2016), ha recordado, junto con la antropóloga Mimi Ito, que: “mientras es evidente el poder de la cultura participativa para más comunidades es necesario reconocer que la tecnología no garantiza que la voz de todos sea escuchada [...] es necesario considerar las cualidades que se requieren para participar, así como valorar que la tecnología también refuerza ciertas desigualdades” (5).

Así, se torna importante acudir a estos fenómenos desde una posición crítica, a fin de privilegiar la discusión que sus complejidades demandan. Para el caso de la *fanfiction*, si bien es notoria su ligadura con la existencia de comunidades de aficionados (*fandom*), establecidas y desarrolladas gracias a un plano de afinidades, un sentido de pertenencia y una nutricia colaboración y participación; no se puede obviar un carácter homogéneo plenamente consensuado. Porque el hecho de que exista un horizonte de convergencias mediáticas en un panorama de globalización: “no comporta la existencia de un público mundial uniforme, ni tampoco unos contenidos culturales específicos de cariz universal. Más bien supone un cambio importante en las coordenadas de los procesos culturales” (Busquet 2017, 101).

El fenómeno de la *fanfiction* y, más exactamente, su apogeo y desarrollo diverso en el medio digital pueden tomar la propuesta de la convergencia mediática de Jenkins, como un primer paso para comprender la configuración de una cultura participativa en un contexto globalizado. Pues el aca-fan, además de señalar que la convergencia mediática incluye los sistemas de distribución tecnológica, indica que éstos no son exclusivos de dicho fenómeno, puesto que colaboran ineludiblemente los sistemas culturales: “Las tecnologías de distribución vienen y van sin cesar, pero los medios persisten como capas dentro de un estrato de información y entretenimiento cada vez más complicado” (2008, 25).

Si bien dentro de una dimensión homogénea, existen una serie de prácticas culturales y sociocomunicativas en la producción y recepción de *fanfictions* —entre las que se cuentan los vínculos emocionales de los prosumidores con las producciones e identidades mediáticas, las lógicas medulares de expansión y extensión de materia textual, así como la retroalimentación entre pares— es posible registrar un continuum textual diverso, así como variopintas formas de participación y colaboración o co-producción. Porque, si en principio la *fanfiction* une de forma importante a los prosumidores mediante los aspectos antes mencionados, ello no significa que todas las *fics* se articularán de la misma manera ni atenderán por completo un horizonte de expectativas exclusivo y correcto.

Y esto ocurre, en gran medida, porque en la propuesta del fenómeno, situada en ese plano de convergencia mediática, se dan cita materiales textuales que exceden el plano de lo nacional, así como flujos de prosumidores de diferentes países, a quienes vinculan las lenguas naturales en común en el cruce de negociación de sentidos y significaciones. En la producción textual y discursiva del fenómeno de la *fanfiction*, “el lenguaje está en el meollo de la cultura y de la identidad por dos razones fundamentales, mutuamente relacionadas: en primer lugar, por ser el medio privilegiado por el que los significados culturales se forman y comunican, y, en segundo lugar, por ser el medio y vehículo por el que llegamos al conocimiento de nosotros mismos y del mundo social” (Barker 2003, 35).

En ese sentido, a pesar de que los aficionados mantengan vínculos con un mismo bien cultural, no todos lo experimentan, viven o lo imaginan del mismo modo. Más aún cuando se trata, repito, de bienes transculturales. Pues en la interacción con éstos pueden señalarse aún con más claridad distancias culturales importantes entre los contextos de producción y los de recepción colaborativa. Un aspecto importante para

la discusión pragmática y semántica, debido a que: “la creación de un marco de referencias global, estaría creando la necesidad de referentes concretos y próximos con los cuales identificarse y volcar los sentimientos” (102), y que se verá con más holgura en próximos apartados.

Así mismo, contribuye a este carácter heterogéneo de la *fanfiction* y del *fandom*, el que la participación de los prosumidores esté atravesada por valores y dinámicas más autónomas, tales como lo híbrido, lo experimental, lo lúdico y lo performático. Características cuya activación se encuentra ampliamente respaldada por un principio *amateur* y no lucrativo de producción y de recepción en el grueso del *fanon*. Cualidades que, además, asisten en diferentes combinaciones y niveles las dinámicas entrópicas a través de las cuales la *fanfiction* continúa negándose a la denotación o connotación categórica.

Resulta conveniente, en ese sentido, preguntarse hasta qué punto las *fanfictions*, en sus inclinaciones diversas, convergentes y heterogéneas —además de la mano de este carácter colaborativo, experimental y lúdico—, sugieren una comprensión distinta de lo ficcional narrativo, así como de la producción de identidades. Puesto que muchas de ellas, ciertamente, han dejado de responder tanto a la configuración de personajes, como a la elaboración consistente de argumentos y líneas de acción, para dar paso a experiencias performáticas que cuestionan el perfil de lo virtual y lo corporal.

En estos espacios abiertos de co-creación de mundos posibles, en donde las distancias entre planos diegéticos y extradiegéticos son nebulosas, los procesos de identificación de los prosumidores con las identidades narrativas muchas veces rebasan la concepción de una fusión o de identificación interna, que como apunta la investigadora Salomé Sola-Morales, “implica fundamentalmente una apropiación en

primera persona del personaje percibido” (2013, 135), debido a que los aficionados exteriorizan esas identificaciones o sentires de los personajes en un plano interactivo que adopta y despliega tanto el punto de vista del personaje como el de cada uno de ellos.

En ese sentido, en las complejidades a la zaga de la producción de *fanfiction* en un espacio digital y de convergencia, pareciera mucho más cercana su vinculación con una dinámica de intercambios lúdicos. Lo que lleva a preguntarse si las *fanfictions* pueden comprenderse, al menos en algún grado, a través de una aproximación a los juegos de rol. Pues, de entrada, comparten, algunas más que otras, el rasgo de los *avatars*, lo colectivo participativo y la dinámica entre reglas (convenciones) y entropías.

Según Oliver Caïra y Susana Pajares Tosca, los juegos de rol son:

juegos en los que un grupo de jugadores se reúne para participar en una forma de narración performática y colectiva, basada en jugadores que representan los roles de los personajes en un mundo ficticio. La interacción ocurre a través del diálogo, mientras que las acciones del mundo real generalmente se simulan lanzando dados y calculando las tasas de éxito en la base de un sistema de reglas específico (2014, 448).

En el medio digital, los juegos de rol muchas veces se encuentran asociados a “entornos espaciales en red, persistentes, grandes y explorables, en los que múltiples usuarios están representados por una entidad en el mundo, típicamente un cuerpo virtual, denominado avatar o personaje de un usuario” (Klastrup 2014, 372). Si pensamos en ejemplos ligados a los videojuegos, como *World of Warcraft* (2004) o *The Legend of Zelda* (1986), resulta asequible contemplar el avatar como una representación virtual del cuerpo en tercera dimensión. Como una configuración gráfica que se encarga de ejercer las acciones que manipula el usuario a través de la interfaz, y con el cual puede llegar a compenetrarse de modo que olvide el mundo actual o real.

Otro aspecto importante en esos ejemplos, es el hecho de que se trata de juegos que están dados bajo diseños de programación específicos. Lo que quiere decir que las rutas narrativas y las posibilidades de acción del avatar están previamente concebidas y limitadas tanto por el código de programación del videojuego como por las características de la interfaz. Ejemplo de lo último sería, entre otros, la cantidad de botones del control, así como los posibles efectos que su pulsación simultánea o independiente puedan motivar⁶¹.

No obstante el hecho de que se participe en conjunto con otros avatares en un plano de construcción lúdica y narrativa, este tipo de juegos de rol disminuye las oportunidades de negociación de la representación gráfica del avatar, si bien no omite, en algunos casos, seleccionar aspectos que configuren la personalidad y el cuerpo virtual con el cual se participará.



⁶¹ Aunque hay casos como en *Metal Hero* (2009), en donde los movimientos pertenecen más al jugador que al avatar. Es decir, la representación virtual se ancla aún más a la imaginación y motricidad del jugador que al diseño de programación del videojuego (Liboriussen 2014, 52).

⁶² Captura de pantalla del videojuego *World of Warcraft* (2018). En este videojuego es posible elegir al avatar de acuerdo con una variada oferta de personajes pertenecientes a tres campos: razas básicas, aliadas y órdenes. Si bien hay avatares humanos, también es posible elegir entre seres míticos y fantásticos, como el que se muestra en la imagen: un hargen (especie de hombre lobo), al que además se le puede asignar una clase: sacerdote, pícaro, guerrero, brujo o mago, a partir de la cual desarrollará una serie de habilidades dentro del plano narrativo y de acción. Para una explicación más detallada de estos avatares y sus posibilidades de personalización, ver el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=qnm3WQMkiL4>

En un pequeño apunte intitulado “Ludus and Paidia”, Marie Laure-Ryan recupera, precisamente, la diferencia entre esos términos, “[propuestos] en 1958 por Roger Caillois, como un criterio de clasificación para el juego” (2014, 321). La investigadora apunta que los juegos más cercanos a la clasificación ludus: “controlan la fantasía de los jugadores, a través de convenciones arbitrarias e imperativas” (322), mientras que los juegos paidia son menos restrictivos, pues no apuntan a objetivos específicos: “Sus placeres residen en el juego libre de la imaginación, en la adopción de identidades extranjeras, en la formación de relaciones sociales, en la construcción de objetos, en la exploración de un entorno y en la creación de representaciones. Si hay reglas son espontáneas; se pueden negociar y reajustar” (322).

Desde un acceso menos restrictivo de lo lúdico, cabe pensar si los juegos de rol solo se ciñen a uno de los dos o si, más bien, orbitan entre ambos. Según Hitchens y Drachen, en su artículo “The many faces of role-playing games”, los juegos de rol podrían comprenderse como: “un juego ambientado en un mundo imaginario que necesita contener participantes (que adaptan roles de personajes o maestros del juego) y la posibilidad de que los jugadores interactúen con el mundo y una narrativa” (en Caïra y Pajares Tosca 2014, 433).

Desde esa concepción, los juegos de rol pueden rastrearse aun fuera del medio digital: improvisaciones teatrales o batallas imaginarias entre grupos de personas, bien podrían entrar en ese espectro más flexible de configuraciones performáticas. Además de que la figuración como avatar se vería ensanchada por la aparición de lo físico corporal, a la que se sumarían —en ocasiones y en distintos grados— lo gráfico, lo virtual e imaginario.

Así las *fanfics* estarían también participando de lo lúdico desde la flexibilidad de los juegos de rol en su dimensión paidia, puesto que en el ejercicio de reciclaje y

reconfiguración textual, hay una evidente negociación de las significaciones y la imaginación, mediante la cual no solo se piensan los escenarios, las líneas argumentales y las identidades de los personajes, sino que se crean estrategias performáticas para invitar a los prosumidores a colaborar como protagonistas en el plano diégetico y ficcional. Una actividad que se ha mantenido y desarrollado desde los inicios del fenómeno que nos ocupa y que demuestra que: “Los fans también se esfuerzan por borrar la distancia que separa el reino de su propia experiencia y el espacio ficticio de sus programas favoritos” (Jenkins 2010, 201).

En ese sentido, si bien la *fanfiction* no implica, en el grueso de los casos, la configuración gráfica del avatar, sí se empeña por crear condiciones textuales que admitan la interacción lúdica con el mundo narrativo, mediante configuraciones de identidades virtuales e imaginarias en contacto con procesos de identificación variados, en el sentido de que ya no se atiende exclusivamente una dimensión interna o de fusión con el personaje. Y aun algunas lo hacen de forma muy particular, pues en la clasificación *insert-self fiction*, por acudir al caso más representativo, el lugar del protagonista se delinea débilmente, a fin de que sean los prosumidores quienes completen —a partir de sus vínculos afectivos con los demás personajes, sus experiencias y expresiones personales; en fin, con sus subjetividades— la identidad múltiple de un avatar que aparece, en la pantalla, como un espacio en blanco. Es decir, un cuerpo gráficamente representativo en el diseño textual de la pantalla, a la vez que abierto a la imaginación en el proceso de su construcción corporal y, más aún, simbólica.

-Si, mucho gusto yo soy _____(t/n) Granger- dijo la hermana que hasta ahora no había hablado.

128

Durante el viaje solo se hablaban las gemelas entre ellas ya que Neville era tímido. Neville en un momento se dio cuenta que le faltaba el sapo y les pidió ayuda.

-Bueno Neville y yo buscamos en otros compartimentos y _____(t/n) se queda por si el sapo regresa-dijo Hermione y dicho esto emprendió su búsqueda.

94

_____(t/n) espero y espero pero el sapo ni los chicos no regresaban. Se puso su túnica porque ya estaban cerca de Hogwarts y pensó *Hermione seguro se quedo hablando con un profesor voy a buscarla.* _____(t/n)

63

Sobre estos desdibujamientos de la corporalidad del avatar, Ryan apunta que: “Es la maleabilidad y la virtualidad de nuestra encarnación lo que permite a los usuarios proyectarse en cuerpos virtuales significativos, ligeramente diferentes a los suyos propios, dando lugar a una sensación de «inmersión» en mundos virtuales” (en Caracciolo 2014, 505). Desde luego, no se trata, en las fanfics o en los mundos narrativos, de un proceso inmersivo total, consistente en abandonar el cuerpo para dar paso completo a la virtualidad —en lo que sería una rara fusión con el código de programación, como le sucede a Neo en *Matrix*—, sino de comprender que ya en nuestra corporalidad se hayan las posibilidades mismas de la virtualidad, con las que somos capaces, mediados por distintos lenguajes, de transitar entre mundos conformados por hechos, espacios, personajes y sentidos.

Tal como apunta la perspectiva fenomenológica, según las investigaciones de Marco Caracciolo sobre los cuerpos virtuales: “La virtualidad no es una capa añadida a nuestros cuerpos por nuestra hibridación con computadoras; es parte integral de nuestro ser encarnado, [por lo que] no coincide con los límites materiales de nuestro

⁶³ Captura del capítulo “El expreso a Hogwarts” del fic *Harry Potter y tu*, de la usuaria @simoszz. Aquí se puede apreciar el espacio en blanco, señalado no obstante con un guion bajo largo. En esta *fic* resulta interesante la puesta en paréntesis del nombre “t/n”, pues designa al avatar en tercera persona. Lo que contrasta de forma clara con la invitación a la autoproyección en el plano diegético.

cuerpo, ya que abarca toda la gama de nuestras posibilidades de interacción con el mundo” (2014, 505).

En las *fics insert-self fiction*, el efecto de inmersión y de participación del mundo como avatares protagónicos (jugadores autoproyectados) comienza usualmente gracias a los vínculos afectivos entre prosumidores y personajes, quienes en sus relaciones cercanas —auspiciadas por un plano diegético compartido— gustan de experimentar convertirse en la pareja amorosa o en amistades de los personajes que se han apropiado. Novia de Harry Potter, amigo de Hermione Granger o pretendiente de Luna Lovegood o de alguno de los integrantes de la banda de k-pop, BTS, resultan encuentros e interacciones posibles. La cercanía facilita la expresión personal de los personajes y la exploración detallada de sus subjetividades en relación con las de los propios prosumidores.

No obstante, como se verá a continuación, no siempre se mantiene el contrato de autoproyección del jugador con el avatar, porque en la diversidad de modos de la articulación narrativa —negada muchas veces a continuar un hilo argumental— se da cabida a otros tipos de participación que no intervienen directamente en la co-autoría de la historia, que entiendo aquí a partir de la construcción compartida del plano diegético. Dependerá, entonces, de la configuración narrativa y de la delineación más o menos detallada del avatar del espacio en blanco, el que los prosumidores accedan y se mantengan más en el mundo diegético propuesto o en la esfera sociocomunicativa del apartado de comentarios.

Hasta aquí, la exposición del fenómeno de *fanfiction* como un circuito heterogéneo de creación colectiva, en el cual se atienden eminentemente bienes considerados como transculturales debido a la existencia concreta de la globalización y el aumento de las tecnologías, es que se ha intentado una aproximación a algunas de

las complejidades que se desprenden de esta práctica cultural. Sobre todo, aquellas enlazadas con la dimensión pragmática y con aspectos que plantean un acercamiento en torno a la configuración de las identidades corporales y virtuales. Para ello, una breve discusión de los juegos de rol y la *fanfiction* resultó favorable, porque permitió demostrar la flexibilidad de ambos horizontes, así como algunas de sus afinidades. Cualidades en constante negociación, debido a que pertenecen a un entramado de intercambios individuales y colectivos.

3.1 PROSUMIDORES Y TIPOS DE CO-CREACIÓN

Ya se ha visto cómo los cambios en los soportes tecnológicos y en las prácticas culturales, implican de forma clara la participación de los usuarios, quienes en dicha transición han sido reconocidos por los estudiosos de la comunicación como prosumidores (Scolari 2013, 223). Y esto se da porque en el rol sociocomunicativo, que activa la convergencia mediática a través de horizontes de afinidades y de pautas interpretativas, los usuarios no se limitan a consumir o a formular de forma abstracta u oral sus impresiones o especulaciones; más bien, ellos producen discursos en diseños textuales que luego comparten en archivos digitales o plataformas de autopublicación, como Fanfiction.net o Wattpad, respectivamente.

Ahora bien, dentro de dichas comunidades activas de aficionados, el reconocimiento del rol de prosumidor podría pensarse como igual para todos los casos. Sin embargo, no es así. La investigadora Nohemí Lugo recupera las aportaciones del historiador John Fiske y apunta que: “Para él los fans son particularmente productivos. Mientras todas las audiencias tienen una productividad semiótica, con lo cual se refiere a la producción de significados y placeres obtenidos a través de productos creados por las industrias culturales, los fans convierten esa productividad semiótica

en otros dos tipos de productividad, la productividad enunciativa y la productividad textual” (2016, 38).

Con la primera de ellas, la enunciativa, el autor de *The Cultural Economy of Fandom* (1992), se refiere a los comentarios, impresiones e hilos de conversación generados por los aficionados. Mientras que la segunda, atiende propiamente la dimensión textual, no solo de las *fanfictions*, sino de otros textos artísticos como el *fanart* o las *fanmovies* (89-90). Esto resulta interesante en la otrora propuesta de la investigadora Mar Guerrero-Pico, quien en su tesis doctoral, “Historias más allá de lo filmado: fanfiction y narrativas transmedia en series de televisión”, propone la existencia de tres tipos de usuario: “el usuario principiante o visitante [...] que tiene una disposición favorable a sumergirse poco a poco en la narrativa transmedia y en sus extensiones; un usuario medio que tiene [...] ciertas competencias interpretativas, y el usuario avanzado que es experto [...] en [dichas] competencias que le permiten aprovechar todos los contenidos ofertados por la web” (en Lugo 2016, 29).

Así mismo, la investigadora Guerrero-Pico identifica cuatro modelos de participación derivados de la observación de las contribuciones de los aficionados. Vale recordar, con la autora, que todos participan, solo que en distintos grados. El primer modelo, que ella llama observativo (*lucker*), consiste en aquellas colaboraciones que no dejan rastros textuales en la red, pero sí afectan con su presencia el posicionamiento y popularidad de determinados textos. Algunas de estas participaciones, incluso, pueden registrarse en las tablas de contabilidad de las plataformas, mediante acciones como votar o dar *like*, así como otras que contemplan compartir o guardar el texto. Mientras que el segundo modelo corresponde al discursivo/argumentativo, en donde el prosumidor se dedica a comentar en los espacios designados para ello (29-30).

El tercero es el modelo creativo/divulgativo: la creación y distribución de contenidos que permiten la evolución de los mundos narrativos de los que se abreva (30). Así este rol es importante para comprender las extensiones y expansiones de *worldness* o *protoworlds*, mediante una serie de estrategias narrativas susceptibles a la combinación. En el último modelo, Guerreo-Pico coloca el modelo lúdico, cuyo carácter integrador de los tres ejemplos previos, contempla al prosumidor como un ejecutor del rol de jugador (30). Para este caso, en el apartado anterior, se han señalado otros aspectos que constituyen un plano lúdico en la *fanfiction*.

Ahora bien, dentro del fenómeno de la *fics* encuentran cabida distintas clasificaciones, tanto temáticas, como de estrategias narrativas, mediante las cuales es posible reciclar y reconfigurar contenidos de bienes culturales. Por ejemplo, en las constituidas por el tema, aparece la clasificación *Angst*, una palabra proveniente del alemán que significa “dolor”, y en donde la propuesta versa sobre la exploración psicológica y el sufrimiento de la protagonista, así como de las repercusiones que su estado anímico y comportamientos generan en los demás personajes; otra más y de gran concurrencia es la clasificación *Mpreg*, en donde una pareja gay consigue embarazarse de un hijo que resultará ser un superhéroe.

También hay clasificaciones que apuntan más hacia la forma de construcción textual de las *fics*, dejando el contenido temático a la consideración individual. Aquí, se encuentran los *drabbles*, en donde los prosumidores no pueden usar más de cien palabras para la elaboración del texto escrito. De igual modo, tienen lugar los *one shot*, que consisten en *fics* conformadas por un solo capítulo, sin límite de palabras.

Dentro de una clasificación más reciente están las *spamfic* o *crackfic*. Producciones que salen de los temas propuestos por los bienes culturales y que, además, son elaboradas por prosumidores que no conocen mucho sobre el mundo

mediático del cual recuperan algunos rasgos. A estas *fits* se les suele agregar el adjetivo “basura”, en español, pues se piensa —sobre todo desde el núcleo del *fanon*— que no aportan a la extensión y expansión de los bienes culturales.

Ahora bien, no obstante que éstas sean importantes para mapear de algún modo las posibilidades del fenómeno, resulta necesario atender con mayor detalle algunas de las estrategias por las cuales son resultado de la lógica medular de reciclaje y reconfiguración de materia textual. Ya desde su publicación *Piratas de textos...* (1992), Henry Jenkins identificó una serie de prácticas expansivas de la materia textual, elaboradas por lo aficionados. Estos tipos de co-creación se vinculan claramente con la producción textual planteada por Fiske y con los dos últimos modelos de participación localizados por Guerrero-Pico (creativo, divulgativo y jugador), ya que atienden propiamente el radio discursivo de las *fits*.

Basado en diferentes bienes culturales, como *Star Trek*, *La bella y la bestia*, *Viajeros en el tiempo*, *Doctor Who*, *La guerra de las galaxias* y otras más, el investigador estadounidense, en el capítulo quinto: “Garabateando en los márgenes. Fans lectores, fans escritores”, refiere diez formas de reconfiguración creativa plenamente vigentes. En donde ésta—reitero— se mantiene en un nivel de referencia correspondiente con el enlace bienes culturales-prosumidores-producción textual.

Ahora bien, las *fanfits*, por sus propias lógicas creativas tendientes a la hibridación, no participan, en la mayoría de los casos, de un solo tipo de co-creación, sino de varios, lo que ciertamente imprime la necesidad de ese desvelamiento de las capas textuales más allá de la identificación general de sus clasificaciones. Por ello, a continuación enumeró las aportaciones de Jenkins y sus características, colocando en la última de tres columnas algunos ejemplos relacionados con las *fits* de las calas que he elegido para esta investigación.

Formas de co-creación en el circuito bienes culturales-prosumidores-producción textual		
Forma de co-creación o reconfiguración creativa	Características	<i>Fics Harry Potter y BTS</i>
Recontextualización	Producción discursiva que atiende la configuración de escenas faltantes, con las cuales podría comprenderse mejor el comportamiento de un personaje.	En el fic <i>Secretos. Harry Potter y tú</i> , de la usuaria @Bea-Jo, se da principal importancia al personaje Severus Snape, padre de T/n. En el mundo narrativo transmedia, es poco lo que se dice sobre este personaje, altamente misterioso. Sin embargo, en la <i>fic</i> su tratamiento protagónico devela a detalle muchas de las razones por las cuales actúa de manera fría y calculadora, entre las cuales se cuentan sus vínculos vengativos con Voldemort, quien le arrebató a su esposa (Lily Potter en la <i>mothership</i>).
Expansión cronológica de la serie	Jenkins apunta la elaboración de precuelas y secuelas, desde el reciclaje de un personaje o desde la configuración del mundo narrativo. Sin embargo, justo es reconocer que esta expansión cronológica no solo se da en la relación bienes culturales-producción textual, sino en un plano más horizontal de intercambios de <i>fics</i> . Un nivel que se reconoce como <i>fanon</i> : producción textual-producción textual.	Un buen ejemplo de precuela es <i>Wizdad</i> , de la usuaria @BocadeSerpiente. Aquí se traza un escenario que continúa con la vida de los protagonistas más allá de lo planteado por la saga novelesca y filmica. Se narra un mundo diverso, después de la última guerra entre magos y mortífagos, en donde Draco Malfoy y Harry Potter se ven envueltos en una serie de aventuras y peligros que los terminan uniendo en una relación amorosa. También, el fic <i>We don't talk anymore (Jeon Jungkook & Tn)</i> , de la usuaria @sg_jk9397, retoma a personajes de la

		banda de K-pop para proponer una historia sobre sus vidas antes de que todos juntos se convirtieran en una banda musical. Los integrantes de <i>BTS</i> se despojan de su narrativa de farándula para accionar en aventuras familiares, escolares y de corte amoroso.
Refocalización	Producciones discursivas que recuperan personajes secundarios (usualmente, mujeres y minorías) para ahondar en su configuración y participación.	En la <i>fic Una chica en BTS</i> , de la usuaria @Boraghe-Sun, se otorgan una serie de estampas y pequeñas aventuras de los integrantes de <i>BTS</i> , pero quien narra y protagoniza cada una de ellas es “T/n”, una mujer talentosa que ha sido elegida para figurar dentro de la banda de k-pop más popular del mundo.
Inversión moral	Producciones discursivas que invierten el mundo moral de los bienes culturales, para darle protagonismo a los villanos. También hay fics que elaboran el mundo moral de forma más compleja, a fin de que se pierda la veta maniquea.	En la <i>fic Secretos</i> , ya mencionada más arriba, la distinción entre buenos y malos se diluye fácilmente, porque en el entramado de misterios varios, los personajes descubren y se horrorizan de su potencial vengativo, asesino y de deseo de poder. Un asunto sobre el cual, además, “T/n” reflexiona constantemente.
Cambio de género	Jenkins entiende por género una serie de características textuales e interpretativas, mediante las que es posible transitar, por ejemplo, de la ciencia ficción hacia el romance. El tránsito de diversos géneros resulta una práctica frecuente entre los aficionados. Ello porque	En <i>Harry Potter y tu</i> , de la usuaria @simoszz, no solo hay un cambio de género de lo fantástico-maravilloso al romance dramático, sino un claro desplazamiento del discurso narrativo de ficción al discurso comunicativo y político, que en todo caso conserva

		<p>una de las formas de apropiarse de los bienes culturales contempla los vínculos emocionales que ellos mantienen con el mundo y los personajes. En este último movimiento, el mundo suele desdibujarse ampliamente, pues a través de la configuración detallada de las relaciones interpersonales entre personajes, se pierde “el equilibrio entre la acción de la trama y la caracterización” (2010, 197).</p>	<p>y evidencia la veta del poder.</p>
Historias cruzadas (Crossovers)		<p>Son producción discursivas que reciclan y reconfiguran materia textual de dos mundos o más, con las cuales se diseminan las fronteras no solo entre textos, sino entre géneros. Dicha hibridación resulta un caldo de cultivo ideal para la formulación de posibilidades más allá de la extensión y expansión con respecto a un bien cultural. Incluso, apuntaría que se problematiza a la par de lo anterior la comprensión misma de expansión, así como la perdurabilidad o protagonismo de un solo bien cultural.</p>	<p>Si bien las <i>figs</i> que seleccioné no orbitan propiamente en la clasificación y estrategia narrativa <i>crossover</i>, sí es posible señalar que el fic de la usuaria @simoszz pareciera recuperar un mundo mucho más cercano a las propuestas de las telenovelas mexicanas en el cruce con personajes del mundo de Harry Potter. Incluso, este movimiento híbrido lo detectan los prosumidores, quienes en el apartado de comentarios apuntan: “Televisa presenta” o “Lptm esto es la Roza de Guadalupe”.</p>
Desfiguración del personaje		<p>Los personajes son dispuestos en entornos distintos a los originales, se les atribuyen otros nombres e identidades. Se colocan en otros contextos históricos, míticos o de universos alternativos, utópicos o distópicos.</p>	<p>En <i>Without Sugar [YoonKook/KookGi]</i>, de la usuaria @wonderfulpudu, los integrantes de <i>BTS</i>, JungKook y Min Yoon-Gi, son trasladados hacia un mundo <i>omegaverse</i>. Es decir, un mundo en donde los géneros binarios no existen, pero sí</p>

		clasificaciones de poder entre alfas, betas y omegas. Debido a que se difumina la frontera entre hombres y mujeres, las relaciones eróticas y sexuales pueden darse abiertamente entre los personajes, por motivos más instintivos y de atracción inmediata, como el aroma.
Personalización	Aquí la producción discursiva no contempla solamente los bienes culturales mediáticos, sino más explícitamente las subjetividades de los prosumidores, quienes en su empeño por difuminar las fronteras entre realidad y ficción, se involucran, sea como <i>alter ego</i> o como un personaje (avatar), en el plano diegético.	Aquí figurarían, claramente, las fics de la clasificación insert-self fiction de ambos bienes culturales. Cabe reiterar que en las calas escogidas, estas producciones textuales no dibujan a los prosumidores como un alter ego llamado Mary Sue, sino como uno llamado “T/n”, “tn” o “rayita”, que puede desdibujarse más o menos en cada uno de los casos.
Intensificación emocional	Debido a que los aficionados suelen enfocarse mucho más en las motivaciones y perfiles pseudopsicológicos de los personajes, usualmente elaboran <i>fanfics</i> que resaltan episodios dolorosos y angustiantes, en los que a veces falta el consuelo y el apoyo. Una clasificación significativa en este sentido es <i>HurtComfort</i> , que se centra en tramas sencillas, pero en las que tienen lugar episodios intensos de sufrimiento y resiliencia.	Esta estrategia puede encontrarse en la <i>fic El dilema de ser gay-taekook</i> , de la usuaria @looveever. En este caso, debido a la no aceptación de la homosexualidad por parte de la sociedad coreana, Jungkook padece una serie de episodios angustiantes y dolorosos, desde los cuales se cuestionan temas como el suicidio y la identidad. Por otra parte, Kim Tae-Hyung funge como su pareja sentimental y como apoyo, configurando así el ir y venir de una experiencia individual en un plano social complejo.

<p>Erotización</p>	<p>Se trata de <i>fics</i> que detallan atmósferas eróticas y de relaciones sexuales, insinuadas o no por los bienes culturales. Estos tratamientos usualmente exaltan parejas homosexuales, en un argumento que contempla la resolución de conflictos entre los personajes en un vaivén entre el odio y el amor. Jenkins apunta que estas <i>fics</i> responden de forma crítica a los tabúes nacidos de la imposición de identidades y orientaciones sexuales binarias.</p>	<p>Todas las <i>fics</i> que se han seleccionado para la clasificación <i>slash fiction</i> entran en esta estrategia expansiva, pues especulan y configuran las narraciones en torno al deseo sexual gay. Usualmente, la propuesta de las parejas recupera a quienes en los bienes culturales figuraban como enemigos. Así sucede, por ejemplo, con las <i>fics</i> de <i>Harry Potter</i>, en donde la pareja gay predilecta es la conformada por Draco Malfoy y Harry Potter.</p>
--------------------	---	--

Ahora bien, la producción enunciativa de los prosumidores también resulta de especial interés en esta confluencia sociocomunicativa entre capas textuales. En la aproximación al circuito pragmático de las *fanfics*, la revisión de la pantalla de comentarios permitirá observar, para los propósitos de este trabajo, cómo se relacionan e identifican los prosumidores con las propias *fics* desde las posibilidades de co-autoría diegética, en el caso de las calas *insert-self fiction*, y a partir de la colaboración discursivo-argumentativa y del tipo autobiográfica en el caso de las calas *slash fiction*. Con ello se espera comprender en algún grado cómo las textualidades de los aficionados contribuyen a la configuración de identidades culturales individuales y colectivas.

b. IDENTIDADES NARRATIVAS, INDIVIDUALES Y COLECTIVAS EN DOS CLASIFICACIONES DE *FANFICTION*

Para este proyecto, se ha propuesto analizar dos calas de *fanfictions*. Una, en torno a la clasificación *insert-self fiction*. Otra, correspondiente con las producciones denominadas como *slash fiction*. Ambas calas se revisarán desde dos mundos mediáticos transmedia, a saber, Harry Potter y la banda surcoreana de K-pop, *BTS*.

Cabe aclarar en este punto que la clasificación *insert-self fiction* responde más a una estrategia narrativa, que a una temática determinada. Aquí, se intenta, mediante una narración frecuentemente homodiegética —personajes que participan de la historia y narran los hechos— o heterodiegética focalizada en los personajes, involucrar a los prosumidores como protagonistas de la historia.

En lugar de perfilar la identidad de los protagonistas dándoles un nombre, en este tipo de producciones discursivas se deja —como se ha señalado más arriba— un espacio en blanco o un guion bajo alargado, para que la invitación a participar y coproducir o colaborar activamente dentro del plano diegético propuesto sea explícita. Sin embargo, ese espacio en blanco, dependiendo el nivel de implicación de los prosumidores, puede convertirse en el espacio de múltiples *avatars* (personajes autoproyectados) o llenarse con nombres como “T/n” (que significa: Tu / nombre o aquí va tu nombre) o “rayita”, dotando al guion de cierta corporeidad virtual. Pero, en este último caso, el potencial performático estaría depositado en una tercera persona, lo que cambiaría ciertamente la posición de los prosumidores con respecto al plano diegético.

Por otra parte, en la clasificación *slash-fiction*, el rasgo distintivo es la temática homoerótica. Aquí, los coprotagonistas son personajes masculinos provenientes de uno o varios bienes culturales. En este tipo de historias, importa más la dimensión intimista de los personajes, que los sucesos extraordinarios o las circunstancias externas y menos subjetivas. Por ejemplo, en el caso de las *fics* de *Harry Potter*, se desplazan las preocupaciones de las luchas entre mortífagos y magos —centrales en el mundo narrativo transmedia—, hacia un segundo plano que las considera más como ambientación contextual que como ejes de la trama principal. En estas *fics* los temas de interés son el conflicto emocional, la reconfiguración de la identidad de género y el

descubrimiento de la sexualidad entre parejas del mismo sexo biológico y orientación sexual. Y esto, como apunta Jenkins, se debe a que: “muchas de las premisas básicas de las obras de ficción *slash* [consideran] el movimiento que va del deseo homosocial⁶⁴ masculino a la expresión directa de la pasión homoerótica, la exploración de alternativas a la masculinidad tradicional [y] la inserción de la sexualidad en un contexto social más amplio” (Jenkins 2010, 216-217).

Además, si las parejas provienen del mismo mundo narrativo, es frecuente que inviertan su rol antagónico por otro de compañía, complicidad y gran afecto. De modo que parejas como Harco (forma corta para aludir a Harry Potter y Draco Malfoy) o Snarry (Severus Snape y Harry Potter), son comunes dentro de esta clasificación y bien cultural transmedia. Aquí la máxima popular “del odio al amor solo hay un paso”, constituye uno de los argumentos *a priori* del potencial creador de estas ficciones, cuyo desarrollo particular confirmará y/o subvertirá, mediante trazados complejos, la veracidad y profundidades de la inscripción.

No obstante que las producciones discursivas de la clasificación *slash fiction* no hacen una invitación explícita para participar como jugador dentro del plano diegético, es posible proponer una aproximación a las identificaciones colectivas e individuales entre prosumidores e identidades mediáticas y narrativas. Ello gracias a los intercambios gestados entre la producción textual y la producción enunciativa. En este caso, si bien no hay especial atención a un avatar *in progress* como “T/n” —debido a la ausencia de autoproyección de los prosumidores con los personajes— se verá que las flexibilidades que acusa la identificación de lo erótico y de situaciones y

⁶⁴ Sobre este término, Jenkins recupera las anotaciones de la investigadora Eve Kosofsky Sedgwick. Con ella, este trabajo entiende el término homosocial, como “«los vínculos sociales entre personas del mismo sexo» [...] un neologismo que sugiere una vinculación con la homosexualidad, pero que al mismo tiempo se desmarca de esa categoría explícitamente sexual” (2010, 234). Así, «el deseo homosocial masculino» en el grueso de estas *fanfics* establece la posibilidad de un continuo entre la amistad y el amor entre hombres, sin dejar por ello de problematizar la complejidad de los sistemas estructurales e interpersonales en las que éstas se enmarcan.

personajes homosexuales, en planos subjetivos y de intimidad, resulta igualmente importante en los flujos de construcción dinámica de las identidades culturales.

En las historias *slash*, los prosumidores abundan anécdotas y opiniones que indican sus deseos de representación, sus vínculos afectivos y sus identificaciones con las atmósferas sexuales y con los conflictos, problemas y acciones que rodean a los coprotagonistas. La conexión con estas fics se teje, entre otras, a través de la referencia y tratamiento focalizado de hechos como el amor propio, el enamoramiento, el sentimiento de inferioridad, la violencia, el poder, los deseos prohibidos y los encuentros sexuales.

Sin duda, líneas de interés que son dejadas de lado o son abordadas de forma mínima en los bienes culturales transmedia de *Harry Potter* y *BTS*; pero que, como resulta factible corroborar, están relacionadas con las inquietudes y necesidades de adolescentes y jóvenes —quienes componen el grueso de las comunidades prosumidoras de estas historias—, así como con los conflictos humanos más comunes. Sobre esto, M^a. Cecilia Silva- Díaz, en su artículo “Entre el escrito y uno mismo: realismo juvenil y construcción de identidades”, comunica que:

Los adolescentes, como todo el mundo, construyen su identidad a través del lenguaje. Las investigaciones de Michèle Petit (2003) sobre jóvenes lectores han mostrado que éstos tienen la necesidad de encontrar palabras e imágenes para describirse y construir una idea de sí mismos. Las palabras de la ficción sirven de interlocutor que aporta nuevos elementos al diálogo que conduce a la conformación de la identidad. Es así como [...] la lectura puede jugar un papel tanto en la construcción de una identidad singular como en la apertura hacia otros grupos de pertenencia diferentes a aquellos definidos por el parentesco, la etnia y el lugar en el que se vive (2009, 187-188).

En ese sentido, habría que subrayar la heterogeneidad de la identidad, que más bien consiste en: “un conjunto de rasgos y características que nos problematizan y definen nuestra interacción con el mundo social e interno” (Doran 2014, 266). Aún más, “la identificación con personajes mediáticos de ficción permite a los usuarios

conocer sus «verdaderos» yos, aunque éstos sean imaginarios” (Sola-Morales 2013, 142). Identificaciones que, además, se juegan en contextos específicos y bajo una serie de convenciones que dan paso, en sus intercambios con múltiples textos, a un continuum de semejanzas y diferencias con otros.

En el caso de los intercambios entre *fanfics* y producciones enunciativas, se verá cómo, mediante propuestas performáticas, determinadas circunstancias de la comunicación, estrategias de diseño textual y rasgos narratológicos, es posible aproximarse a la comprensión de la diversidad de ejercicios, encuentros y compenetraciones entre aficionados e identidades narrativas mediáticas o diegéticas.

Para retomar, hasta ahora se ha avanzado en la exposición del rol de los prosumidores, devenido de la explosión tecnológica y el desarrollo de la globalización en el espectro cultural, y se han apuntado los modelos de participación en el circuito creador de las *fics*. Por lo que toca observar —en un movimiento más puntual— la dinámica de intercambio siguiente: producción textual-prosumidores-producción enunciativa, buscando con ello informar sobre las posibilidades de identificaciones individuales y colectivas, a partir de narraciones que desafían las fronteras entre géneros y planos de ficción y realidad.

3.2 PERFORMANCE Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES EN *FICS INSERT-SELF FICTION*

Antes de entrar propiamente a la exploración del *performance* y la conformación de identidades en *fanfics* de la clasificación *insert-self fiction*, es importante señalar algunos aspectos que rodean a dicha categoría. Primero, hay que tener en cuenta que las circunstancias específicas de la comunicación de estas textualidades son explícitamente interactivas, si bien menos abiertas, en su particular conformación diegética, a la colaboración creativa. Estos aspectos, sin embargo, pueden notarse en grados variables, dependiendo de las estrategias utilizadas para el diseño textual, y las

competencias cognitivas de los usuarios. Por ejemplo, habrá historias en las que se invite a los prosumidores a elegir personajes y situaciones para la elaboración de los capítulos, además de conservar la opción ya citada del avatar del espacio en blanco, frecuentemente aludido como “T/n” o “rayita”. Por ejemplo, en *Haunted...*, @BlackdiSheeran pide a los prosumidores sumarse a la construcción de la trama y los personajes, a través de notas, invitaciones y preguntas abiertas al final de los capítulos. Mismas que los prosumidores deciden o no responder en distintos grados.



Dentro de los rasgos narratológicos clave, estas historias responden casi siempre a narradores en primera persona. Mediante éstos los prosumidores también están autorizados para enunciar desde el personaje protagónico. Es decir, más allá de que abundan de forma enunciativa en la pantalla de comentarios, sus participaciones en autoproyección con el avatar del espacio en blanco suponen una colaboración textual con el plano diegético. Pues existe una correspondencia clara entre el acto de enunciación de la primera persona del singular del personaje protagónico con la elaborada por los prosumidores que asumen ese rol. Al respecto, en su segundo estudio del libro *Sí mismo como otro*, señala Ricoeur:

⁶⁵ Captura de pantalla del capítulo “dieciocho” de la fic *Haunted...*

los indicadores —«yo», «esto», «aquí», «ahora»— están dissociados de las otras dos categorías de operadores de individualización [...] los nombres propios y las descripciones definidas, los cuales son remitidos a la semántica, mientras que los primeros son atraídos al espacio de gravitación de la pragmática [...] En relación con el acto de enunciación, el «yo» se convierte en el primero de los indicadores; indica a aquel que se designa a sí mismo en toda enunciación que contenga la palabra «yo», llevando tras él el «tú» del interlocutor (2006, 24-25).

Así, a partir de la premisa de que el «yo» de “T/n” representa una posibilidad de identificación, tanto por su calidad de avatar como por lo pragmático del acto de su enunciación, es que resulta viable indagar en las formas de co-autoría con las cuales se trazan determinadas convenciones dentro de la práctica cultural de estas *fits* (identificaciones colectivas), como una serie de diferencias (identificaciones individuales). Las cuales, en último término, confirmarán la dialéctica de las identidades culturales y del continuum discursivo de las *fanfits*.

Ahora bien, con respecto a la estrategia de diseño textual, es claro que predomina el lenguaje escrito, pero cercano al guion cinematográfico; por lo que apenas se delinearán las descripciones de los espacios y el aspecto físico de los personajes, a la par de un tendido abundante de flujos conversacionales y de acción. Hay también una articulación rica en elipsis, saltos temporales y hechos rápidamente cambiantes, así como descripciones de los movimientos de los cuerpos. Este último aspecto sugiere que el tratamiento de identificación puede ocurrir tanto a nivel reflexivo cognitivo, que exalta lo lingüístico, como de representación visual. Algo en lo que ya han abundado estudios sobre el avatar y la imagen, como el de José Alberto Sánchez Martínez, titulado *Estética de la interacción visual. La imagen-avatar y performance en las redes sociales* (2019).

Por otro lado, lo performático ha sido reinterpretado a lo largo de las últimas décadas por investigadores de campos diversos. En un afán por designar mayor flexibilidad a esta categoría y a las mediaciones que lo hacen posible fuera de la co-

presencia entre cuerpos —cuyo ejemplo más claro se encuentra en las representaciones teatrales en vivo—, varios han retomado la idea del filósofo John Langshaw Austin, quien postuló ya a mediados del siglo pasado lo performativo: “as a linguistic function characterized by the fact that it “brings into being that which it names” (en Trostand 2014, 390), y que expone al lenguaje como uno de los medios que no solo representa un objeto o situación, sino que, en su función performativa, los trae a la existencia (390).

Lo anterior da paso a que las identidades narrativas no necesariamente signifiquen figuraciones inamovibles ni sentidos últimos dentro del texto, sino entidades dispuestas al intercambio en planos de negociación con otras. Y más aún cuando se trata de identidades narrativas *in progress*, como la propuesta por la clasificación *insert-self fiction*, a través de “T/n”. Una invitación a figurar como protagonista en el plano diagético implica la posibilidad explícita de dejar registro de las compenetraciones y distancias que las identificaciones ejercen tanto en la figuración de los cuerpos, como en la de sus expresiones y subjetividades.

Así es que en adelante se tomarán ejemplos representativos de la cala de la clasificación *insert-self fiction*, a fin de ilustrar los tipos de colaboración de los prosumidores en una dimensión mucho más abierta y de acceso al plano diegético —digamos, en plena interacción con las identidades narrativas—, cuya puerta de acceso más notoria es el avatar T/n. Y se verá cómo es que esas aportaciones tienen cabida en la comprensión de la configuración fluida y múltiple de identidades culturales, gracias a las variadas identificaciones colectivas e individuales.

En su libro *Avatars of Storie* (2006), la investigadora Marie-Laure Ryan refiere que existen, en principio, cuatro tipos de interacción, a través de los cuales los lectores, espectadores, jugadores y usuarios, participan en la construcción de historias

y realidades virtuales. A saber, 1) interactividad interna: en donde la autoproyección de los cuerpos físicos en los cuerpos virtuales resulta factible. Un claro ejemplo de este movimiento, en las *fanfics*, es precisamente la autoproyección a la que da lugar la clasificación *insert-self fiction*. Una interactividad interna que compenetra los discursos de un «yo» y un «tú», a la vez que los exterioriza para que sean dinamizados por otros prosumidores. 2) externa: se pacta una relación distanciada, desde afuera, con los personajes y la ficción. En este caso, no existe un movimiento evidente de compenetración con el personajes, sino una actuación distanciada con aquellas situaciones y agentes narrativos del plano diegético. Una constante en la producción enunciativa de las *fanfics* de ambas clasificaciones, pero que no se conserva exclusivamente como producción enunciativa (comentario o impresión extradiegética), porque tiene un efecto en el plano diegético y en la experiencia y configuración performática de los personajes y los prosumidores. Más adelante, se verá este tipo de interacción como una muestra de co-autoría y de identificación en tercera persona.

El tercer tipo que señala Ryan es la interacción exploratoria: no tiene incidencia real en la configuración de la ficción, si bien el propio recorrido podría presentar al usuario como una especie de detective testigo, que explora y da sentido a la estructura fragmentada de la historia; 4) ontológica: en donde la creación simultánea de contenido narrativo configura el ser de distintas perspectivas de la historia u otras ficciones enmarcadas. Para este caso es viable proponer que en su multiplicidad semántica y pragmática, las *fics* y el *fanon* construyen una experiencia de interacción ontológica múltiple y transcultural, sin obviar por ello que cada una de sus partes contribuye en distintos grados a nutrir dicha percepción. Finalmente, Ryan apunta que de las anteriores resultan cuatro binomios: interactividad externa-exploratoria,

interna-exploratoria, ontológica-externa y ontológica-interna. Los que, a su vez, posibilitan entre ellos otros cuatro ejemplos de interactividad híbrida (2006, 107-125).

A partir de esta tipología, basada en una serie de cualidades como los niveles de co-producción de los usuarios, la arquitectura del soporte virtual y narrativo, así como los márgenes de evolución de los bloques textuales propuestos (es decir, si son más finitos que infinitos o viceversa), es que la comprensión de la clasificación *insert-self fiction* es viable desde su vinculación performática con su estrategia narrativa (avatar “T/n”) y los efectos de interactividad que ésta última propone para el lazo entre los prosumidores y una dimensión de co-autoría diegética.

Si bien, en este tipo de historias, la invitación a participar como protagonistas es abierta, ya se ha visto que no en todos los casos es posible hablar de la autoproyección de los aficionados como personajes protagónicos en el plano diegético. Además del rol avatar, cuyas dinámicas responderían a la interactividad interna-exploratoria (participación parcial o simultánea de los prosumidores dentro de la diégesis) u ontológica (multiplicidad del ser en la compenetración y expansión del binomio «yo» «tú»), hay otras relaciones entre el espacio en blanco y los prosumidores. A saber, actuación distanciada (vinculada a la interacción externa-exploratoria) y la lectura comentada de prosumidores testigos (vinculada más con la dimensión externa por sus atribuciones frecuentemente extradiegéticas).

Lo anterior, puede inferirse de los comentarios anotados por los prosumidores al margen de cada línea o párrafo de los capítulos. En el primer caso, rol avatar, la autoproyección de los aficionados se corrobora por sus añadidos textuales en primera persona del singular de “T/n”. Estos añadidos, de manera usual, completan las líneas dichas o pensadas por la protagonista, funcionando, entonces, como expansiones

coherentes con el discurso directo (o del discurso indirecto) del personaje en el plano diegético.

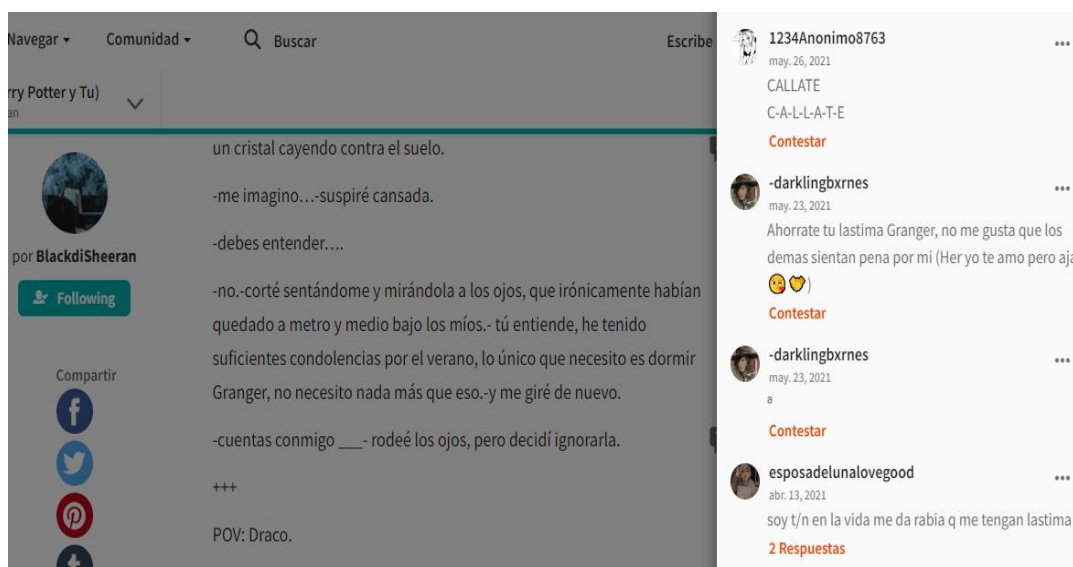
De igual modo, la carga emotiva de estas interacciones materializadas en escritura también se comunica con palabras o con emoticonos: sufrimiento, alegría, deseo, admiración, etcétera, se corresponden sincrónicamente con las descripciones en torno al estado emocional de la protagonista. Sin embargo, es frecuente que este rol, mucho más inmersivo, se abandone o se mezcle con los otros dos de forma aleatoria.

Por ejemplo, en el capítulo “El expreso a Hogwarts” de la *fic Harry Potter y tu*, de la usuaria @simoszz, se puede apreciar que tras la presentación de “T/n”, los prosumidores completan el espacio en blanco con su nombre, dotando de mayor identidad a la protagonista. Además, cabe destacar que en un primer contrato inmersivo, los aficionados anotaron al inicio de la historia sus datos como estudiantes de Hogwarts, entre los que destacan su casa (Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff o Ravenclaw), la fecha de ingreso a historia y alguna característica distintiva de su personalidad.

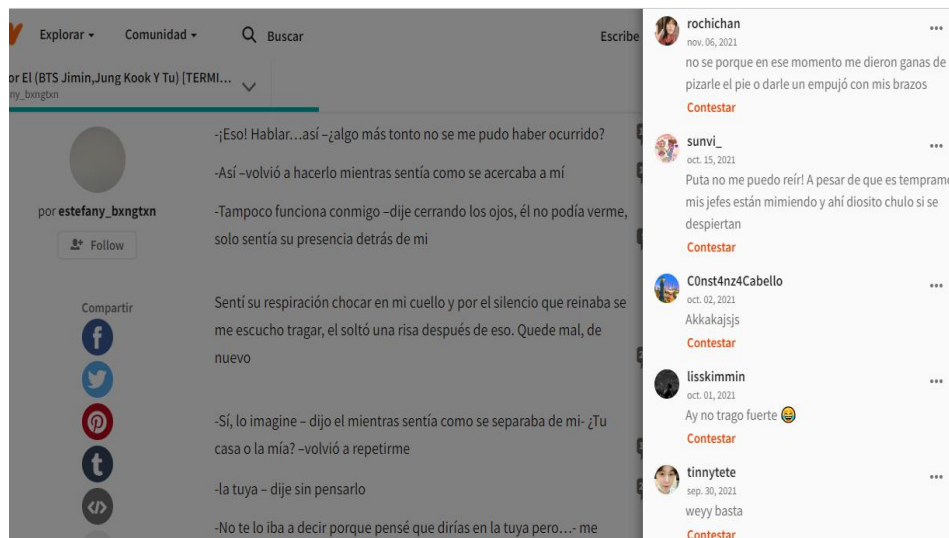


Otro caso de interacción interna, rol avatar, se da en el capítulo “Dos” de *Haunted (Harry Potter y Tu)*, de la usuaria @BlackdiSheeran. Aquí, los comentarios

extienden la frustración de “T/n” Black, quien está harta de recibir condolencias por la muerte de su padre, Sirius Black. Hermione Granger intenta demostrarle su apoyo, pero la protagonista solo quiere dormir, por lo que indirectamente le pide a Granger que se calle. Los aficionados comprenden claramente su sentimiento y, en sintonía con el hartazgo de “T/n”, escriben oraciones como “CALLATE” o “Ahorrate tu lastima Granger, no me gusta que los demás sientan pena por mi”.



Un ejemplo más sucede en el capítulo “Primor” de *Todo por El...*, de la usuaria @estefany_bxngtxn. Aquí, los comentarios de algunos prosumidores marcan correspondencia con la voz narrativa autodiegética de “T/n”. En este caso, el comentario sigue y extiende el sentir del avatar *in progress*, quien sufre con la cercanía y actitud irónica de Jimin, integrante de *BTS*: “no se porque en ese momento me dieron ganas de pizarle el pie o darle un empujón con mis brazos”, dice @rochichan en simultaneidad con la línea narrativa de la protagonista: “Sentí su respiración chocar en mi cuello y por el silencio que reinaba se me escucho tragar, el soltó una risa después de eso. Quede mal de nuevo”.



Del lado de la actuación distanciada, el grado de imbricación con “T/n” disminuye, si bien aún hay un proceso doble de imaginación en el que se plantea una línea para el plano diegético. Porque aquí se ha dejado atrás la autoproyección —el componente interactivo interno del que habla Ryan—, para incluir el discurso de los prosumidores que se han distanciados de sí mismos al percibir a “T/n” en tercera persona y ya no en el contrato de simultaneidad «yo» «tú». Es decir, los prosumidores ya no participan solamente del rol propuesto en torno al avatar del espacio en blanco, sino que respaldados por la identidad narrativa abierta e *in-progress*, optan por incluir —en tercera persona del singular del avatar “T/n”—, aspectos y emociones que desde sus contextos o experiencias hacen eco de lo narrado en la ficción. Esto, sin olvidarse por completo de su posibilidad de colaboración diegética, pues siguen nutriendo a la protagonista desde un plano secundario de actuación de máscaras, que les otorga cierta independencia de ella, pero sin dejarlos de incluir del todo.

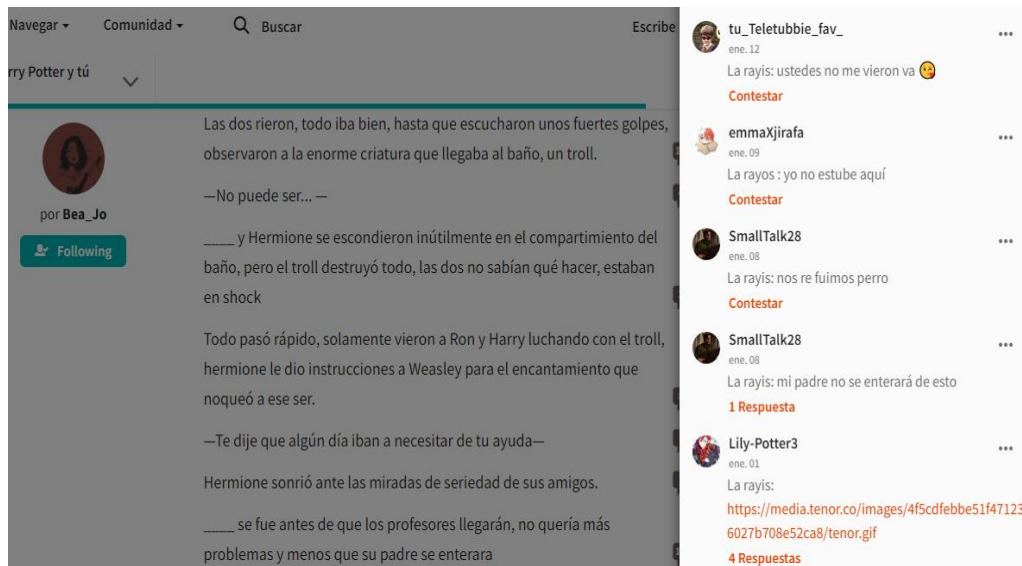
Este tipo de interacción, de acuerdo con el estudio de Ryan, está mucho más cerca de una hibridación de lo externo con lo exploratorio y lo ontológico, en donde lo primero subraya esa división entre la autoproyección y la proyección de los personajes con respecto a “T/n”, mientras los otros dos aspectos reflejan en conjunto las diferentes formas de construcción discursiva de la protagonista en el apartado de

comentarios. Cabe señalar que la diferenciación de perspectivas, no implica necesariamente una salida total del plano diegético, sino una acentuación del carácter performático y diverso (Ryan 2006, 124). Pues sucede que:

En la negociación y reconstrucción de la propia identidad, cuando están en juego diversas identidades culturales, están implicados el replanteamiento del yo y de los otros; de las nociones de lugar y hogar; de lo ajeno y lo propio; del grupo y la individualidad. Previsiblemente, este proceso conduce al reconocimiento de una identidad cultural múltiple, a veces contradictoria y no limitadora (Silva-Díaz 2009, 193).

Del mismo modo, el flujo de identificaciones con una identidad narrativa surgida en el propio *fanon*, deviene múltiple a nivel semántico y pragmático en sus dos ejes: «yo» «tú» y «ella» «yo-ella», porque en las negociaciones con los tipos de interactividad se rebasa cualquier continuidad inmersiva. No se trata de una interactividad interna continuada, que se asimile entonces a un proceso de identificación netamente interno entre aficionados e identidades narrativas; más bien, dicha fusión, que da cabida a un proceso de co-autoría más sólido, resulta susceptible a otras cualidades, tales como la exteriorización y el *performance*. Dos ámbitos en donde ciertamente prevalece la identificación y la colaboración, pero desde un plano más indirecto y minado por máscaras.

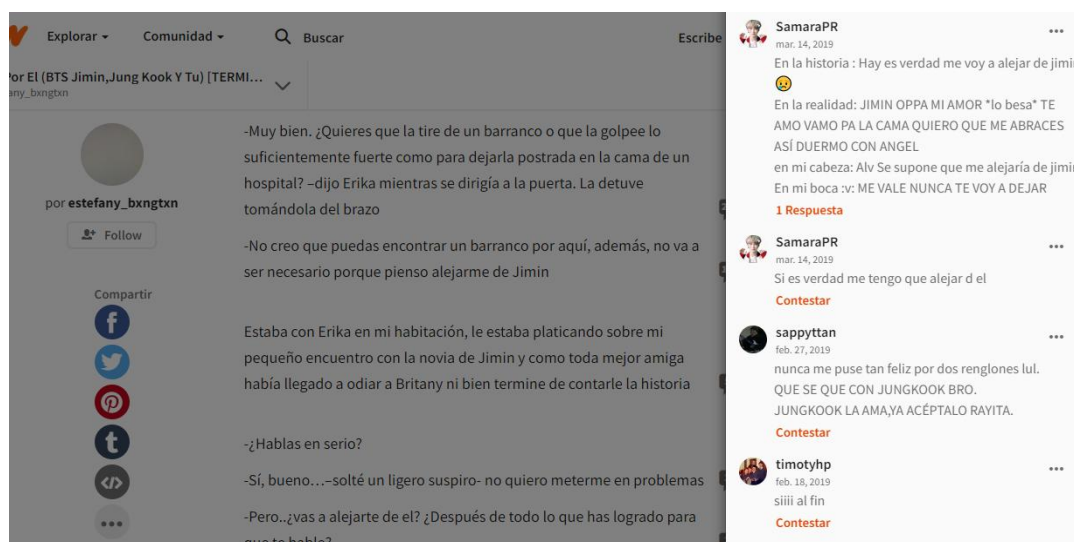
En el “capítulo III” de *Secretos: Harry Potter y tú*, de la usuaria @Bea_Jo, hay un narrador heterodiegético que usualmente focaliza en “T/n” Snape. En el ejemplo que aparece abajo, las últimas dos líneas refieren, a través del discurso indirecto, la salida de “T/n” de un baño de Hogwarts después de que ella sufrió —junto a Hermione Granger—, el ataque de un troll. En este caso, los prosumidores se distancian de la protagonista a través de un mecanismo de individualización, pues la conciben como un personaje mucho más autónomo: “La rayis”. Así la interactividad es externa, pero no deja de delinear posibilidades de un discurso directo emitido por «ella» en segundo grado: “nos re fuimos perro” o “yo no estube aquí”.



En el capítulo “Me voy a alejar de Jimin”, de la *fic Todo por el...*, de @estefany_bxngtxn, T/n Kinight declara que se alejará de Jimin, debido a que él está saliendo con una chica llamada Britany. La reacción de los prosumidores es afirmativa en paralelo con la de la protagonista, aunque no unánime. En el primer comentario, por ejemplo, se puede apreciar cómo se modifica la línea discursiva del personaje en correspondencia con los vínculos afectivos del prosumidor @SamaraPR, quien aplica un desdoblamiento múltiple en su proceso de identificación. Su respuesta, que se puede apreciar en la imagen de abajo, transita por una identificación con el argumento de la historia, en línea con la acción y decisión de “T/n”, para luego enfocarse en un plano extradiegético que nombra como “En la realidad” y el cual parodia por completo la propuesta del primero: “JIMIN OPPA MI AMOR *lo besa* TE AMO VAMO PA LA CAMA...”.

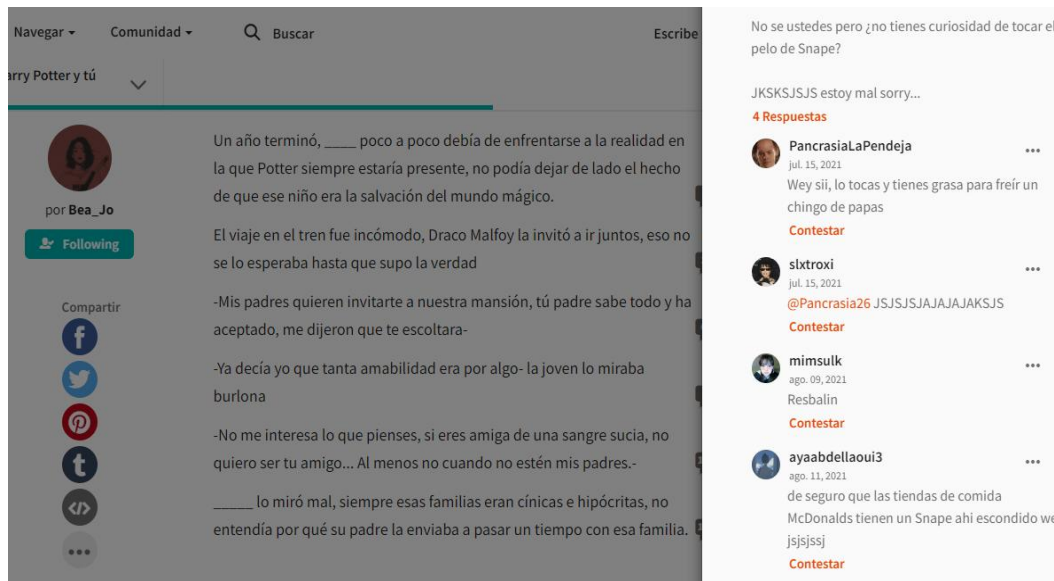
Después, @Samara PR, parece incorporarse más directamente con la propuesta del plano diegético en interacción interna con la protagonista, y coloca: “en mi cabeza: Alv Se supone que me alejaría de jimín”. Y enseguida termina con una contradicción desde una identificación consigo mismo, muy cercana a las confusiones que

experimenta “T/n”, al anotar: “En mi boca :v: ME VALE NUNCA TE VOY A DEJAR”.









Para la lectura comentada por prosumidores testigos, la interacción se acerca más hacia el terreno de la opinión. Se comenta, por ejemplo, sobre la actitud, decisiones o aspecto físico de “T/n”, e, incluso, sobre cosas que no tienen mayor relevancia para la acción discursiva en el plano diegético, pero que dan pie a asociaciones y exposiciones intertextuales. Este nivel es mucho más reflexivo que autorreferencial. En cierto sentido, esta categoría se acerca a una interacción externa, porque a pesar de que se plasman puntos de vista y algunas otras posibilidades de construcción, éstas tienen lugar en un plano extradiegético.

En el capítulo V del fic *Secretos: Harry Potter y tú*, de la usuaria @Bea_Jo. Los prosumidores comentan sobre el aspecto grasoso del cabello de Severus Snape. Sin embargo, dentro de la narración, no hay indicios que hubieran facilitado, en específico, hablar sobre ese tema. Así, incluso surgen apodos como “Resbalín” para designar al profesor más famoso contra las artes oscuras.



Por otra parte, los comentarios del capítulo 47 de *We don't talk anymore...*, de la usuaria @sg_jk9397, resultan significativos en su intención extradiegética, porque a partir del encuentro sexual entre “T/n” y Jung Kook, los aficionados no extienden la línea narrativa en correspondencia con la acción y pensamientos de los personajes, sino con un aspecto colateral: la virginidad. En la pantalla de comentarios, este tema abarca un espacio considerable y polémico, pues mientras unos están a favor de comprender la virginidad como un invento patriarcal para generar culpa y mayor control sobre las mujeres, otros la consideran como algo sagrado en la transición de crecimiento físico, emocional y hasta intelectual que apunta el cambio de niña a mujer. A continuación, aparecen algunas de estas participaciones, que si bien salen de un proceso de identificación interna con la protagonista, siguen de cerca otro en la dimensión simbólica e ideológica a que se prestan sus convicciones y las de la diégesis.

<p> jeon_koogie ene. 28</p> <p>La virginidad como tal no existe, más que eso es una construcción social machista/religiosa, no pierdes nada, al CONTRARIO, inicias la etapa de tu vida sexual ;) además de eso tenemos algo llamado "himen" que es una tela que se rompe muy fácilmente, esta se puede romper con actividades simple tales como: correr, manejar bicicleta, montar etc. Iniciar tu vida sexual no te hace una mujer fácil o regalada, ya que para los hombres es un logro mientras que a nosotras nos insultan, eso sí, siempre y cuando tú quieras y te sientas cómoda con la persona que lo vayas a hacer ;) cuidense, espero que respeten mi opinión.</p> <p>10 Respuestas</p>	<p> Kiwiiii05 jul. 29, 2021</p> <p>La verdad la virginidad es algo muy importante en la vida la verdad ya que te hace ver respetable y no una puta que estuvo encima de cada hombre que vio pasar</p> <p>Contestar</p>
<p> yoon_min97 feb. 01</p> <p>Gritalo</p> <p>Contestar</p>	<p> Dany_jh1994 jul. 31, 2021</p> <p>@kawailoli46</p> <p>Joder q la virginidad no existe acaso no entiendes eso solo es un término de la puta sociedad y no tiene nada q ver la "virginidad" con según tu verse respetable y no ser una puta joder madura niña</p> <p>Contestar</p>
<p> jeon_koogie feb. 02</p> <p>Vení te chapo, te he visto en otros comentarios sidbdidkd dios me caes piola</p> <p>Contestar</p>	<p> Kiwiiii05 jul. 31, 2021</p> <p>@Dany_jh1994 querida yo ya soy adulta que te duele que te digan que la virginidad existe no es mi problema por que obvio existe y si querés que madure madura voz primero y sabes ese término no lo creo la sociedad lo creo una mujer a si que si te gusta ser puta no es mi problema</p>

Ahora bien, a partir de lo anterior, se comprende que en la medida en que la interactividad se encuentre más cercana a una dimensión interna de la ficcionalidad, resulta viable hablar de co-autoría y de autoproyección o identificación interna entre prosumidores e identidades narrativas, porque se atiende la expansión simultánea del plano diegético. De igual modo, se registra una afinidad mayor con “T/n”, pues se respalda su configuración discursiva. En otras palabras, en la dimensión interactiva interna, observada desde la autoproyección de los prosumidores con el avatar *in progress*, hay una correspondencia creativa con la producción textual, a pesar de que ésta oscila en pantallas superpuestas, pero no ocultas entre sí.

Por otro lado, si repasamos la segunda forma: dinámica entre la producción textual y la producción enunciativa configurada a partir de una actuación distanciada de los prosumidores con respecto de “T/n”, es posible advertir una confluencia de identificaciones de lo que podría ser, en ese contexto diegético, la protagonista. Aunado a ello, podría decirse que el nivel de co-autoría permanece, pero no de forma inmediata con la historia, sino en un grado que excede las relaciones de “T/n” con el

mundo diegético delineado. Aquí, se subraya la imposibilidad de un personaje acabado, pues su configuración «ella» «yo-ella» depende de una multiplicidad de intercambios semánticos y pragmáticos. La identidad narrativa, entonces, no es absoluta ni sigue una ruta correcta ni única.

En el último caso, hablar de co-autoría resulta casi imposible, porque las asociaciones y la confluencia de mundos y de subjetividades, dan cabida a la elaboración de opiniones estructuradas o, simplemente, reacciones o comentarios, que muchas veces dejan de lado a la protagonista. La participación de los prosumidores crece en los límites del mundo diegético, apelando, más bien, a una interactividad externa. Misma que es motivada en gran medida por el potencial de relaciones sociales que supone un espacio designado a la producción enunciativa, a propósito de cada una de las líneas de las *fics*.

No obstante, desde una valoración general de esta cala de *fanfiction* y de la producción enunciativa a que da lugar cada uno de los textos, es posible decir que el grueso de la co-producción ubica su co-autoría y posibilidades de identificación con las identidades narrativas—tomado los tres casos dados más arriba—, en la actuación distanciada. Esto sugiere que existe un punto flexible de encuentro y salida mediante el cual los prosumidores atienden la negociación de las identidades narrativas, así como la construcción diegética y extradiegética de las *fics*.

El avatar “T/n”, a pesar de que en unos textos está más delineado que en otros—como sucede con las producciones textuales de las prosumidoras @Bea-Jo y @simoszz, respectivamente—, implica claramente una confluencia semiótica y cultural. Encuentros que, si bien invitan a pensar en las participaciones de individualidades, no terminan por desdibujar del todo enlaces en común, cuya función

designe complejos ejercicios de intercambio en el continuum de horizontes de expectativas e imaginarios colectivos.

En ese sentido, resulta pertinente recordar y proponer cuáles serían algunos de los rasgos dentro de la *cala insert-self fiction* que configuran una identidad cultural colectiva. De igual modo, y para evitar caer en lo homogéneo, convendrá marcar la incidencia de estas individualidades y cómo ellas favorecen el dinamismo y la producción de diferencias en ese intercambio entre capas textuales, roles y formas de participación y colaboración.

Antes, se ha dicho que los vínculos afectivos entre los prosumidores y los personajes de los bienes culturales, así como la retroalimentación entre pares y la práctica del reciclaje y reconfiguración de materia textual, conforman uno de los espectros en común entre los prosumidores aficionados de *fanfiction*. No obstante, esas características permanecen en un plano general de la práctica cultural.

Más cercano a las focalizaciones propuestas por esta investigación, figuran los deseos de socialización de prosumidores en un contexto latinoamericano, vía su afinidad con el mundo narrativo transmedia de *Harry Potter* y el mundo transmedia de *BTS*. De la misma manera que existe un enlace entre sus deseos y preocupaciones en torno de la exploración amorosa y sexual. Que para el caso de la clasificación *insert-self fiction*, se satisface indagando en las subjetividades de los personajes de ambos mundos, en simultaneidad con las subjetividades de los prosumidores. Esto, a través de la difuminación de las fronteras entre realidad y ficción —de planos diegéticos y extradiegéticos—, debidas claramente a un personaje protagónico de identidad narrativa flexible: “La rayis”, “T/n”, “tn”, “Teene”, “_____” o avatar *in progress*, como se ha nombrado aquí.

Dicha apertura, incluye también elementos lúdicos y performáticos, con los cuales los prosumidores aceptan un contrato, por la variedad de participaciones y colaboraciones que suponen en un plano de socialización adolescente y juvenil. Es decir, en donde las restricciones de los roles de identidad de las instituciones escolares o familiares desaparecen, volviéndose entonces factible el uso de “otras máscaras”, que también juegan en nuestra construcción múltiple de la identidad y en la variedad de procesos de identificación.

Se constata así el uso de lenguas en común en la producción textual y enunciativa, pero con un repertorio amplio de códigos de comunicación, ligados a las herramientas del medio y el soporte digital: emoticonos, imágenes, GIFs, así como el uso de lenguaje coloquial en variantes dialectales del español.

Por otro lado, se ha notado que “T/n” es un personaje que, si bien mantiene una relación compleja con los prosumidores, aparece como una pieza clave en los procesos de identificación colectiva que ellos mantienen tanto con las identidades narrativas como con el *fanon*. Porque ciertamente el plano diegético e interactivo de las textualidades de los aficionados, resulta oportuno para acercarse de forma afectiva a los personajes y para performar identidades vulneradas por sociedades altamente restrictivas. Usualmente “T/n” es configurada y percibida como un personaje femenino, en conjunto con capacidades cognitivas, emocionales y comunicativas amplias. Sin embargo, no se muestra como una identidad narrativa finita, sino susceptible a conformarse de acuerdo con la producción textual y enunciativa que mina la pantalla de comentarios. Como se ha dicho, muchas veces este avatar *in progress* se desdobra entre ambas producciones discursivas con la finalidad de implementarse desde ejercicios que la tratan desde una relación «ella» «yo-ella».

Ahora bien, en contraste con estos rasgos, que sin duda trazan una dimensión de identificaciones individuales y colectivas, es justo reconocer que la individualidad de los prosumidores opera desde el momento en que se apropian de los bienes culturales para la elaboración de su producción textual. Si bien dichas subjetividades participan en un circuito de convenciones dentro del mismo *fanon*, también ganan terreno propio en el tratamiento de personajes, temas y tópicos. Pues en el proceso de reciclaje y reconfiguración, que trama cada uno de los aficionados, se acude a conjuntos de vivencias propias, contextos populares y capitales culturales. Es decir, los aficionados reconocen que el abrevadero y las reconfiguraciones textuales se dan en diálogo con uno o más bienes mediáticos, pero también con aspectos simbólicos e ideológicos del mundo actual y de sus realidades más inmediatas, así como a la par de otros contenidos y unidades narrativas de sus mundos subjetivos y de sus experiencias mediáticas y vívidas más significativas.

Finalmente, conviene decir que al resaltarse esta negociación de las identificaciones, los sentidos y los discursos, mediante el avatar “T/n”, se pone en perspectiva no solo al personaje en relación con su devenir en la historia, sino que se advierten las formas de colaboración o co-autoría de los prosumidores en el plano diegético, duplicado por la cercanía y factualidad con que se revisten sus hechos y su carácter. Elementos que se disponen de ese modo, porque ya han sido procesados por afinidades, conflictos e inquietudes compartidas dentro del *fanon* y, más específicamente, dentro de esta clasificación.

Por ejemplo, una de las rupturas principales que dan cabida a dichos ejercicios dialécticos, es la que compete a la transición del género fantástico del mundo narrativa transmedia de *Harry Potter* hacia otro que responde al romance. Un plano mucho más íntimo y de exploraciones, situaciones y relaciones interpersonales, que

de inmediato pareciera invitar a un juego de contratos «yo» «tú», sin abandonar la otrora dinámica «ella» «yo-ella».

“T/n”, en conjunto con los rasgos de la práctica cultural intercativa y performática de la clasificación *insert-self fiction*, convoca, entonces, la heterogeneidad de las identidades culturales individuales y colectivas, señalando la participación individual de los prosumidores en una dinámica de intercambios que se nutren de experiencias, anécdotas, visiones de mundo, percepciones y representaciones convencionales y autobiográficas. Y esto es así, porque también la identidad se ha reconocido, en conjunto con sus prácticas sociales y discursos, como: “el resultado de la proliferación y diversificación de las relaciones sociales, de los contextos y de los lugares de interacción” (Barker 2003, 63). Además de que, se ha comprobado en repetidas ocasiones que los “relatos proponen modelos sobre los roles y las pautas de comportamiento social que condicionan los procesos de identificación que realizan los sujetos y los grupos” (Sola-Morales 2013, 44).

En fin, una disposición altamente dinámica de los prosumidores y de sus producciones textuales y enunciativas que vuelve imposible la identificación y las identidades culturales de los sujetos e, incluso, de los personajes, algo fijo, no obstante la unicidad del cuerpo o la permanencia del papel o la pantalla. De modo que, a pesar del esfuerzo que se ha hecho aquí por tratar de colocar posibilidades que apunten hacia horizontes de afinidades culturales colectivas, así como principios de individualidad de los aficionados, lo cierto es que ambas se mantienen como tales muy débilmente, porque, al igual que “T/n”, son susceptibles a una interacción prolífica y mutante gracias a una variedad de confluencias entre contextos, textos y mundos posibles.

3.3 IDENTIDADES HÍBRIDAS. EL CASO DE LA CLASIFICACIÓN *SLASH FICTION*

La clasificación *slash fiction*, si bien sigue teniendo algunos detractores, quienes consideran que reconfigurar las identidades de género de los personajes atenta contra la fidelidad del mundo oficial de *Harry Potter* y de *BTS*, es ya una de las formas predilectas entre las clasificaciones de la *fanfiction*. El *fanon*, es decir el grueso de *fanfics* de esa categoría, se ha colocado cuantitativamente en las gráficas de popularidad almacenadas por páginas de autopublicación de *fics*, como *Archive of Our Own* (AO3). En el caso de *Wattpad*, no obstante la ausencia de una numeración detallada de las clasificaciones más comunes, la concurrencia que acogen los textos de los prosumidores, mediante el número de votos y de lecturas, confirma de algún modo la consolidación de la *slash fiction* en el circuito creativo de aficionados.

En su publicación *Piratas de textos...*, Jenkins afirma que: “El *slash* se originó como género entre las fans de Star Trek a principios de los años setenta cuando las escritoras empezaron a sugerir, tímidamente, que Kirk y Spock se preocupaban mucho más el uno por el otro que cualquiera de los personajes secundarios femeninos que desfilaban delante de ellos en los episodios originales” (2010, 217-218). La iniciativa, entonces, de explorar las subjetividades de los personajes, derivó también en procesos de reconfiguración de su orientación sexual.

Más allá de expandir la veta del héroe o el dramatismo de las batallas interestelares, las primeras prosumidoras de *slash fiction* crearon espacios de intimidad con los cuales apelaron a la gestación de relaciones afectivas, eróticas y amorosas entre personajes del mismo sexo. Una diferencia importante frente a la producción simbólica de las jerarquías culturales *mainstream*, que poco se prestaban a posibilidades de convivencia distanciadas de las sostenidas por los roles de género estrictamente binarios.

Jenkins, en el citado estudio, comenta que gran parte de la producción textual temprana de *slash fiction* buscaba, más allá de exaltar el género masculino, una suerte de propuesta sin géneros. Esto porque las *fics* eran resultado de un tratamiento textual en donde los rasgos de lo femenino y de lo masculino se fundían o hibridaban de tal modo que dicha relevancia masculina, a pesar de percibirse fácilmente en la superficie de la clasificación, podía tramarse de forma no convencional.

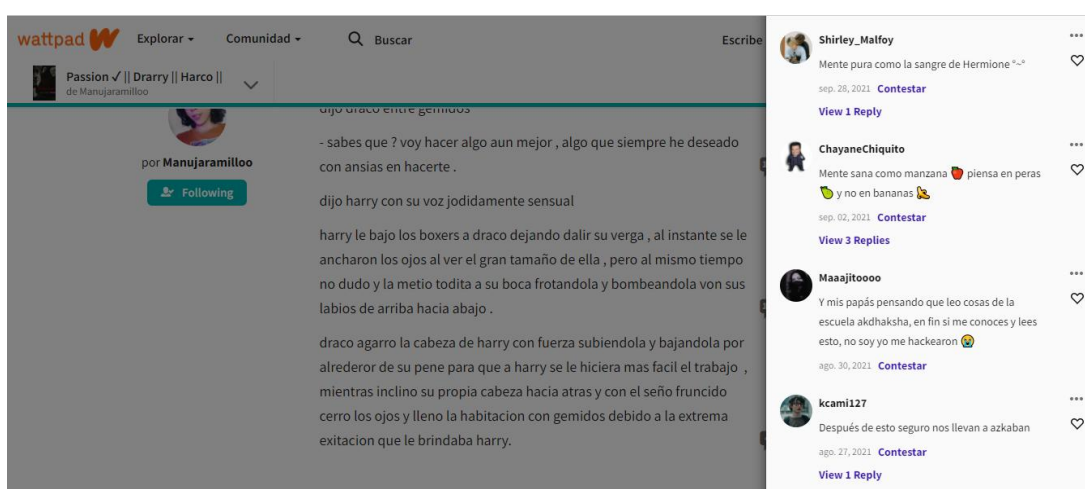
Es decir, ya desde sus inicios, la producción de *fics slash fiction* intentó minar lo selectivo y lo dicotómico, a través de procesos críticos de reciclaje y de reconfiguración. Pues en la producción discursiva de los aficionados, se dio cabida a la diversidad sexual como respuesta ante las representaciones heteronormadas. Si bien hoy la comunidad LGBTIQ+ tiene, aparentemente, mayor visibilidad y respaldo político y mediático, cierto es que aún no permea en todos los sectores sociales y públicos como una posibilidad plena de organización y experiencia de la vida.

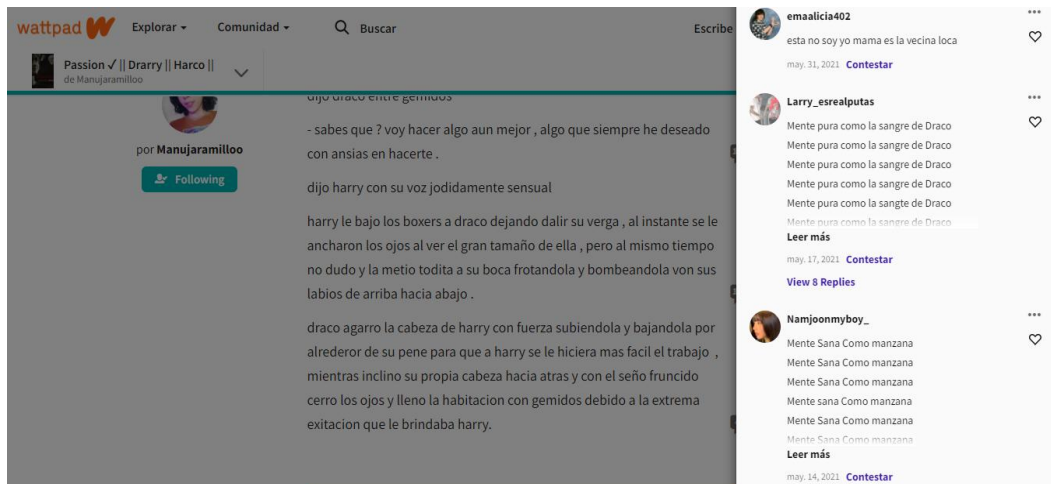
De esto último, habla parte de la producción textual y enunciativa de los prosumidores de esta clasificación. Por ejemplo, en la construcción de la diégesis, a menudo se trata el tema de las orientaciones sexuales no binarias en correlación con lo prohibido o tabú. Se hacen comentarios en torno a estados depresivos debidos al rechazo social o familiar, así como se subraya el contacto “a escondidas” con planos de exploración homosocial y homoerótica. En donde éstos últimos se elaboran desde una relación problemática con la veta ideológica de la que parten los bienes culturales o desde hechos fácticos vividos o presenciados por los prosumidores.

En *Passion |Drarry||Harcot|*, de @Juanzosh, se muestran, de forma explícita, pasajes eróticos y sexuales entre los co-protagonistas, Harry Potter y Draco Malfoy. Los encuentros sexuales, no obstante su aparición en primer plano, son producto de una relación pasional que se nutre de forma velada y peligrosa en la dimensión

diegética. Los prosumidores, por tanto, se convierten en testigos de la ejecución de lo prohibido. Una asimilación con la cual luego se refieren a su contexto más inmediato para replantearse su rol como observadores o participantes “desapercibidos”. De la revisión de los comentarios de los prosumidores, se comprende que usualmente ellos replican dichas prohibiciones que rodean a la protagonista en sus planos vívidos y perceptibles más cercanos. Lo que les urge, entre otras, hacer planas de corte moral, así como declaraciones que les resten culpabilidad. Esto último en el sentido de que podrían, al igual que los co-protagonistas, ser descubiertos por figuras de autoridad, como los padres y los maestros.

En el capítulo 11 de *Passión...*, tras uno de los encuentros sexuales entre Harry Potter y Draco Malfoy, los prosumidores atienden lo detallado de las acciones, para después colocar frases de exculpación, tales como: “en fin si me conoces y lees esto, no soy yo me hackearon (emoticono de llanto)” o “Después de esto seguro nos llevan a azkaban”. Del mismo modo, aludiendo a una especie de castigo, algunos de los participantes insertan planas con frases como “Mente Sana Como manzana” o “Mente pura como la sangre de Draco”:





Lo anterior, en primera instancia, advierte sobre un movimiento doble, lejano y cercano, entre personajes y prosumidores. Y si bien esta paradoja pareciera ser característica de un impulso colectivo entre los procesos de identificación de los prosumidores con las identidades narrativas, se considera que solo se mantiene de ese modo cuando se suma a lo prohibido el encuentro sexual explícito. En otros casos, por ejemplo, cuando se trata de afectos, coqueteo o apoyo mutuo, los prosumidores no dudan en validar las acciones, mediante expresiones como: “METAS” o “ya quisiera yo que me trataran así”. Lo homosocial y lo homoerótico, entonces, en este segundo escenario no son tan reticentes con los procesos de identificación. Lo que, de una forma u otra, confirma el deseo de los participantes de seguir más de cerca una representación distinta de las masculinidades en planos diegéticos no convencionales y problemáticos con la veta ideológica.

Ahora bien, antes de continuar con algunos ejemplos de identificación individual entre prosumidores y personajes, anotaré algunos rasgos característicos de la *slash fiction*, vinculados con circunstancias de comunicación, rasgos narratológicos y estrategias de diseño textual. Aspectos que, en conjunto, vuelven factible un acercamiento dialéctico al conjunto siguiente: producción textual-prosumidores-producción enunciativa.

En el plano comunicativo, estas historias muestran su cariz performático debido a que —además de partir de una lógica productiva de reciclaje y reconfiguración de materia textual—, manifiestan la posibilidad de accionar en la diégesis y en el continuum simbólico otras identidades de género y orientaciones sexuales. Más allá de expandir los rasgos narratológicos —sobre todo, los personajes—, de acuerdo con las lógicas delimitadas por el *worldness* o *protoworld* de los mundos oficiales de *Harry Potter* y *BTS*, los textos de los aficionados conciben el género sexual como signo y no como un determinismo biológico o cultural. Lo que da cabida a otras dimensiones discursivas de las relaciones interpersonales y de la subjetividad.

Un tratamiento que, si bien no invita a una colaboración explícita en el plano diegético de las *fanfics*, sí promueve en el ámbito de la producción enunciativa el rol de testigo y confidente en un entramado de polémicas, disfrutes y tensiones constantes. De igual modo, la colaboración en su veta “actuación distanciada” no merma su potencial, pues designa en tercera persona otras variantes performáticas y discursivas para los personajes protagónicos y secundarios. No por nada, títulos como *El dilema de ser gay* u *Obliviate*⁶⁶, son representativos dentro de estas calas, porque su elaboración discursiva apuesta, entre otras, por desestabilizar el discurso del mundo oficial, dando lugar al encuentro entre visiones de mundo; con las cuales nutre debates de corte social, cultural y político.

Ahora bien, sobre el diseño textual, “El expresivo término *slash* hace referencia a la convención de utilizar una barra inclinada (*slash*, en inglés) para definir una relación entre dos personajes del mismo sexo (Kirk/Spock o K/S, a diferencia del símbolo &, que se usaba para establecer relaciones de amistad)” (Jenkins 2010, 217). No obstante ese rasgo de familiaridad en el diseño de estas *fics*, que identificó el

⁶⁶ En el mundo de *Harry Potter*, es el nombre de un hechizo por el cual se pierde la memoria de forma total o intermitente.

investigador estadounidense a principios de este siglo, parece que su insistencia no prima en las *fic*s en español; quizás porque el término en inglés no resulta tan significativo para los prosumidores hispanohablantes. Más bien, en las calas que se han seleccionado, los nombres de los co-protagonistas aparecen mezclados. Por ejemplo, Drarry, para hacer referencia a Draco Malfoy y Harry Potter; taekook, para designar a la pareja Kim Taehyung y Jungkook, o Ym, para señalar la pareja de Jimin y Yoongi.

Otro aspecto interesante es que dependiendo de la *fanfic*, puede que el acomodo de las abreviaturas de los nombres, refieran una diferencia en las relaciones de poder de la pareja, sean estas del tipo sexual, económico o emocional. Para retomar la *fic* anterior, *Passion* del usuario @Juanzosh, es notorio que al título se le añade lo siguiente: |Drarry|Harcoll, que significa que ambos personajes cumplirán con roles activos y pasivos durante los encuentros sexuales. Esto es importante en las entradas y salidas que los prosumidores establecen con los procesos de identificación, dado que especifica en un grado más los niveles de afinidad o rechazo que entre ellos puede guiar la configuración de los personajes y los contenidos discursivos.

Ahora bien, como ocurrió con las *fanfics insert-self fiction*, estas historias acuden a un lenguaje muy similar al utilizado en los guiones cinematográficos, pues prefieren omitir descripciones de objetos inmóviles, para enfocarse en escenas en primer plano constituidas por el movimiento de los cuerpos. Al igual que recurren a una articulación narrativa mediante diálogos, cuyo tratamiento equitativo se aloja en el desglose de los puntos de vista de la pareja involucrada, así como en el de otros personajes testigos. La agilidad promovida por el uso predominante de verbos, en conjunto con una elaboración de los capítulos mediada por el suspenso, apela en el

propio vaivén intensivo a ese imaginario audiovisual con el que los prosumidores mantienen evidente y estrecho contacto.

Además, sobre los rasgos narratológicos, importa destacar el tratamiento de los personajes porque son ellos el eje de exploración y la base de conflictos y soluciones en la trama o articulación narrativa de las fanfics. Jenkins apunta que: “La fórmula narrativa del *slash* implica una serie de pasos, que van desde una camaradería inicial, pasando por un punto crítico en la comunicación que amenaza con romper esa unión, hasta la confirmación de [el pacto entre ambos co-protagonistas] a través de la intimidad sexual” (2010, 237). Sin embargo, esta fórmula puede modificarse en los textos de los aficionados, sin que por ello se abandone la centralidad de las identidades de género y orientaciones sexuales de los personajes. Esto, porque la flexibilidad de la clasificación es tal que, incluso, pueden aplicarse distintos géneros literarios o cinematográficos, temas y tópicos, a los ejercicios de elaboración diegética y narrativa de las *fic*s. Que, como se ha advertido antes, abrevan de materia textual diversa y en constante diálogo con unidades de mundos actuales, mediáticos y narrativos, así como de las experiencias y los circuitos sociocomunicativos de los prosumidores.

Por citar un ejemplo, en la *fanfiction Without Sugar [Yoonkook-kookGi]*, de la usuaria @wonderfulpudu, los personajes de *BTS* no se recuperan en concordancia con su rol como integrantes de la banda de k-pop más famosa de nuestros tiempos; más bien, se reciclan de la mano de oficios varios en el tejido de un mundo *omegaverse*. Ello con la finalidad de articular —sin mayor impedimento por su carga como figuras altamente públicas o inmersas en entornos ampliamente regulados— características que les admitan participar “naturalmente” de relaciones poliamorosas no binarias. En este caso, si bien se mantienen relaciones homosexuales, éstas no hallan su

justificación en los roles de género, sino en las identidades biológicas e instintos que caracteriza a cada una de las razas del *omegaverse* (alfa, beta y omega), según ciertos estándares y jerarquías de poder. La orientación sexual se mantiene en esta *fic*, pero desde una exploración distinta de la masculinidad, cuyos aspectos medulares trazan sus motivos principales en los instintos caninos y la vehemencia de la libido .

Esto resulta interesante en la clasificación *slash fiction*, porque supone una ruptura con los contrastes tramados en la dimensión heteronormada. Debido a que esos discursos mucho más restrictivos no operan con eficacia en la asimilación y organización de la vida del *omegaverse*; porque, además, es posible acusar una diversidad de relaciones en las que poco importan ya los géneros primarios: hombres y mujeres. Del mismo modo, los roles conocidos para uno y otro, en *Without Sugar...* parecieran desvanecerse, pues las razas son, en este caso, las que designan las características de liderazgo, negociación y sumisión de los personajes, en una dinámica vital sostenida por familias o manadas en las que puede o no haber hombres y mujeres. Porque, entre otros, todos los personajes del *omegaverse*, independientemente de su sexo, pueden embarazarse; aun los alfa, quienes de una o otra manera emulan el poder y el rol de las masculinidades altamente machistas.

Ahora bien, tendido este terreno en común, en el cual puede empezar a comprenderse la incidencia de los prosumidores en las modificaciones simbólicas y estructurales de los mundos oficiales, resulta pertinente continuar con los ejemplos ligados a las identificaciones individuales que existen entre prosumidores e identidades narrativas.

Una cosa importante en esta cala es el hecho de que no todas las *fics* privilegian la focalización en los encuentros sexuales de los co-protagonistas. Más bien, dentro de la miscelanea que maneja la *slash fiction*, es posible encontrar textos que apuntalen el

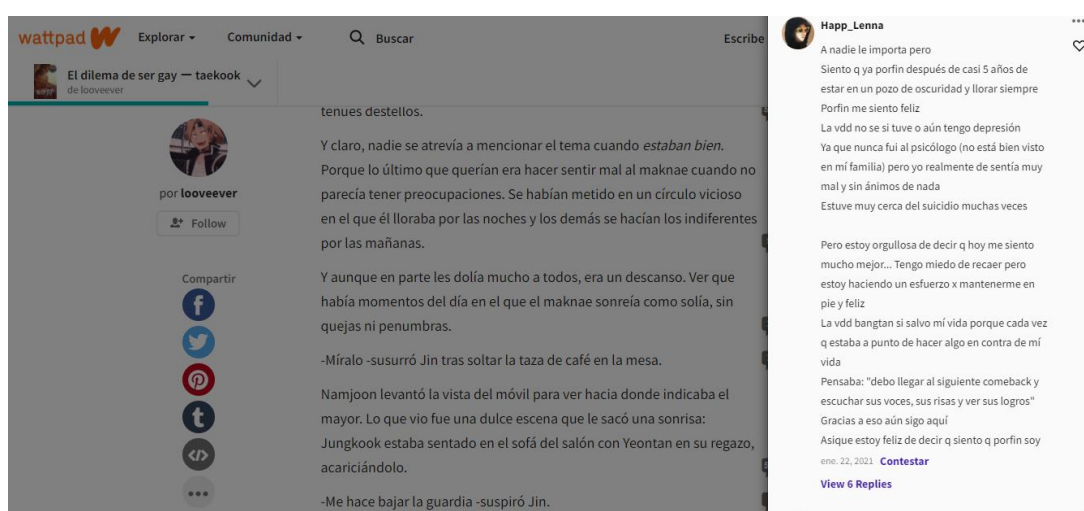
sufrimiento individual y la presión social y familiar ante la tensión que en las latitudes altamente restrictivas supone la diversidad de identidades de género. En esos casos, los aficionados colaboran con testimonios y anécdotas propias en la pantalla de comentarios, cuando no se inclinan, como la mayoría, a comentar en sintonía total con el sentir o el discurso de los personajes.

En el segundo capítulo de la *fic* *El dilema de ser gay—taekook*, de la usuaria @looveever, sí se retoma a los personajes de *BTS* en su faceta musical coreana, lo que dispone el espacio ideal para tratar de forma problemática la orientación sexual de Jungkook. La culpa y la confusión embargan a este personaje en episodios continuados de llanto y sufrimiento; mismo que afectan su desempeño dentro de la industria de la farándula.

Tal escenario, respaldado por la conocida presión social coreana, incentiva la comunicación de los prosumidores, quienes cuentan situaciones similares, a la par que expresan comentarios empáticos con los personajes. Una operación interesante en la medida en que lo diegético se negocia con los espacios y aconteceres extradiegéticos, y cuyo carácter autorreflexivo cuestiona, además de las situaciones entre dos capas textuales (bienes culturales-*fanfics*), las posibilidades ideológicas, interpersonales y políticas de dos latitudes (Corea-Latinoamérica).

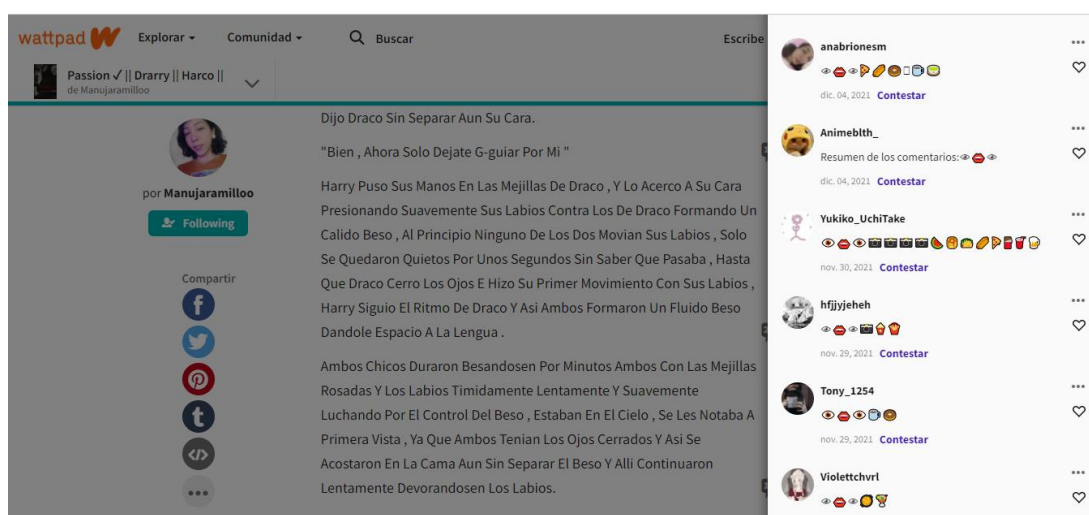
Entonces, de narrarse la vida íntima de dos sujetos, cual si se tratara de una biografía ficcional, se da cabida a una producción enunciativa que no se aleja tanto de esas ficciones personales, pues en una línea autobiográfica se registran dichas experiencias de vida de los prosumidores. Una expansión dentro de las vivencias, que en la negociación con el plano extradiegético, también recibe muestras de apoyo por parte de otros participantes. Por ejemplo, en la pantalla de comentarios de la *fic* de @looveever, a raíz de la exposición del estado depresivo de Jung Kook,

@Happ_Lenna comenta una experiencia de vida similar y cómo después de cinco años logró salir del “pozo de oscuridad” que la motivó varias veces a pensar en el suicidio como único remedio. Entre las respuestas de los aficionados al comentario de la prosumidora, @Tu_Heterosexualidad_ apuntó: “me alegra saber que estas bien, yo pasé por algo MUY parecido a lo tuyo, solo que sumándole TCA [...] Fuera de eso realmente Bangtan me salvó la vida, así que sigamos hacia adelante, apoyando a los chicos y con la cabeza en alto”.



En este otro ejemplo, @yany1920 comenta sus dudas acerca de la “depresión leve” que en el plano diegético le diagnostican a Jung Kook tras varias semanas de agotamiento, llanto y desinterés. Para la aficionada no hay una clara correspondencia entre la depresión y el deseo o percepción de muerte, pues según su experiencia, a pesar de que ella se siente “muerta por dentro”, su psicóloga no le ha diagnosticado algo similar. Ante esta inquietud, @wenlovesjk le responde que si se siente de ese modo, debe pedir ayuda y preguntar directamente a los especialistas, no sin dejar ánimos de por medio: “estoy orgullosa de ti por seguir intentándolo cada día, vive un día la vez, y recurre con alguna persona de confianza y pide ayuda [...] yo se que tu puedes”:

En otros casos, como el de *Passion...* —en donde resultaba central la exposición del encuentro sexual—, no se encontraron anécdotas o testimonios que dieran cuenta de vivencias sexuales similares. Sin embargo, en esa *fic* no faltó un movimiento de identificación colectiva voyerista, asentado gráficamente con la ayuda de emoticonos. De los cuales puede inferirse el interés de los prosumidores no solo de mirar, sino de fotografiar el momento, cual si no hubiera distinción entre palabra e imagen. En el capítulo 7, tras la descripción del primer beso apasionado entre los magos, que deriva luego en relaciones sexuales, los aficionados minan la pantalla de comentarios con emoticonos que emulan una participación como testigos del plano imaginario al que la descripción de la acción vehemente los invita:



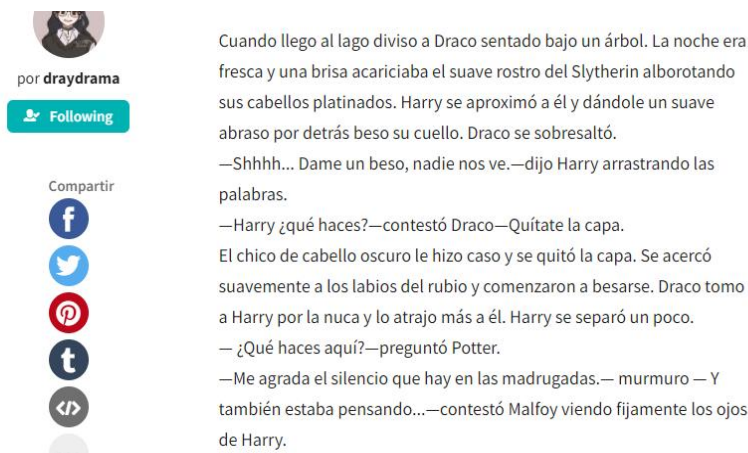
Ahora bien, importa diferenciar la configuraciones de identidades culturales colectivas e individuales de las identificaciones antes apuntadas. Las identidades culturales se vinculan directamente con una serie de prácticas culturales de las que no escapa la interacción que los aficionados mantienen con los mundos mediáticos oficiales y con los medios de comunicación en estructuras de red social. Pues “gracias a los nuevos medios sociales, son los sujetos mismos los que crean esos universos de significación, de manera que la interacción social entre sujetos y medios es *autopoiética* (Maturana y Varela, 1973)” (Sola-Morales 2016, 52).

Para este caso, de cariz más general, se habla entonces de las afinidades, convenciones y particularidades de la producción textual de *fanfics slash fiction* dentro del *fanon*. Una aproximación que si bien aparece como global, no abandona el circuito pragmático, porque forma parte de las relaciones que los prosumidores establecen con la materia textual y con las circunstancias de la comunicación en las que éstas se producen y dinamizan. No hay que olvidar que: “En la participación virtual, los sujetos pueden experimentar, *performar* o teatralizar nuevas versiones de su *yo* mediante la creación de avatares o perfiles de usuario en *blogs* o redes sociales” (52).

Así, retomando el plano colectivo de dichas afinidades, hay una continuidad en la ruptura con los géneros binarios, así como una problematización de los afectos en el tratamiento de masculinidades diversas. Por lo que coincido con Jenkins en que “El slash no es tanto un género sobre sexo como un género sobre las limitaciones de la masculinidad tradicional y sobre la reconfiguración de la identidad masculina” (2010, 221-222).

Identidades de género que dentro de estos planos de experimentación llegan a fundir elementos de lo masculino con lo femenino aún en la descripción de encuentros sexuales. Los procesos de mezcla, en esta búsqueda de convivencias que merman las coordenadas de lo restrictivo, afectan las prácticas eróticas y de socialización. Por ejemplo, en las *fics* de *Harry Potter* es claro el tratamiento del binomio odio-amor en el mundo oficial, así como la articulación de procesos de cuidado mutuo y ternura. Cambios que también afectan la percepción entre los personajes más allá de la dimensión reglamentaria y prohibicionista de los núcleos familiares y de los sistemas estructurales, sean éstos mágicos o de latitudes asiáticas o latinoamericanas. En Capítulo “¿Nido cariño?” de la *fanfic Obliviate- ¡Drarry!*, de la usuaria

@Andypotter7, se aprecia cómo la convivencia de los magos, a pesar de darse “a escondidas”, se enmarca en una espacialidad pacífica que permite disfrutar, de igual modo, las caricias de un deseo y los inicios de una conversación:



Igualmente, cada uno de los prosumidores, en esos escenarios, puede imprimir modificaciones en correlación con sus particulares inquietudes y deseos. Pues en el intercambio con el contenido argumental y con las configuraciones performáticas de los personajes, entradas y salidas de sus procesos de identificación, ellos ponen de relieve sus contextos y referencias con otros mundos posibles.

En línea con esto último, *Wizdad*, de la usuaria @BocadeSerpiente, deriva interesante porque ella imagina un mundo después de la Guerra Mágica que se plantea al final de la saga oficial. En esta *fic*, la prosumidora traza una secuela que apunta hacia la reestructura radical de la organización de la vida en el mundo mágico y en el mundo *muggle*. Las masculinidades aquí construyen puentes de afecto homosocial y participan del reconocimiento de las personas más allá del esquema trazado por los roles de género. De igual modo, la otredad se reconoce en sus posibilidades de autonomía y convivencia en escenarios políticos cada vez más flexibles, pero sin abandonar por ello las complejidades que los atraviesan y circundan.

Por otro lado, para abundar otro ejemplo sobre la negociación y posibilidades de representación, cabe decir que contrario a la exploración sexual que delinea *Passion...*

—muy acorde con una veta pornográfica convencional y comercial (inclinada hacia la exposición en primer plano de la penetración)—, *Obliviate...*, en conjunto con una recuperación evidente de partes clave de la *storyline*, nutre el plano sexual a través de una serie de deseos y de satisfacción de los mismos, de la mano de procesos homosociales relacionados con la vulnerabilidad y el cuidado; características más inmediatamente reconocibles en la dimensión de lo femenino, que atraen acciones concretas como llorar de forma incontrolable o procurar el bienestar alimenticio del otro.

Así, los procesos de identificaciones son distintos entre una cala y otra. Aunque no de forma categórica, pues se ha acusado la participación de la actuación distanciada en ambas. Sin embargo, justo es notar que mientras en la cala *insert-self fiction* se señalaron las posibilidades de identificación gracias a una serie de colaboraciones motivadas por la existencia de un avatar *in progress*, en este caso las identificaciones derivan de las flexibilidades con que se tratan las identidades de género, orientaciones sexuales y masculinidades en planos interpersonales, sociales y sexuales.

CAPÍTULO IV

TEXTO EN EL TEXTO, TEXTO-BIENES CULTURALES: UNA APROXIMACIÓN AL CIRCUITO SEMÁNTICO DE LA *FANFICTION*

a. EXTENSIÓN Y EXPANSIÓN EN EL CONTINUUM DISCURSIVO

El fenómeno de la *fanfiction* implica una dinámica continua de intrercambios de información, como señala Lotman para toda semiosfera. Esto se traduce en la existencia múltiple de textos no exclusivamente isomórficos o repetitivos, en el sentido más usual del término, sino en producciones con información nueva dentro de las dinámicas discursivas de la práctica cultural.

Desde un plano participativo y colaborativo mucho más horizontal, el *fanon*, la materia textual accede a un circuito semántico permeado de convenciones y tópicos, al igual que a unas coordenadas en donde los procesos de reciclaje y reconfiguración de los textos funcionan de acuerdo con claves lúdicas y experimentales.

En el medio digital y en la práctica de la *fanfiction*, dichos procesos de mezcla creativa de materia textual, abrevan tanto del *worldness* o *protoworld* de un bien cultural, como de las combinatorias en las que intervienen otras unidades narrativas y experiencias de vida. Mundos transmedia, mundos narrativos de los contextos más inmediatos de los aficionados, mundos actuales y mundos subjetivos, problematizan los límites de expansión de un bien cultural en sus constantes contactos, rupturas y asimilaciones.

Además, no todo, como se ha visto en el apartado de identidades, tiene que ver con una serie de fórmulas apegadas en extremo a los planteamientos medulares de una clasificación. Más bien, en el intercambio simbólico del continuum discursivo, la variedad de narrativas que se generan, derivan en una irremediable heterogeneidad. A lo que se añade el hecho de que se trata de bienes transculturales: una serie de textos asequibles a nivel internacional, pero que se han producido en campos culturales

significativamente diferentes a aquellos que los reciben de forma activa y colaborativa. Es decir, las diferencias iniciales en los lindes de operación de la práctica cultural pronostican ya la existencia diversa de procesos textuales expansivos, resaltando así la característica de la modificación más que la llana condescendencia reiterativa. Ello, no obstante que se pueda hablar de la *fanfiction* en términos generales, para referir, luego, las honduras de un fenómeno complejo.

Las formas de colaborar con el continuum discursivo contemplan, entre otras, los modos en que los prosumidores conciben y asumen el rol de fan. Habrá quienes se apeguen a ese rol desde parámetros de fidelidad mayor, procurando que la producción textual de *fanfics* no salga de los límites ni de las coordenadas más evidentes de un mundo narrativo. Textos de este tipo, entonces, procurarán cubrir lagunas argumentales, ampliar el tratamiento de espacios y personajes o dar algún seguimiento a los sucesos que pudieron o pueden ocurrir aún en ese mundo —sea como precuela o secuela—, pero sin alterar, por decirlo de algún modo, la predominancia de la lógica de la trama ni la caracterización de los personajes y las atmósferas espaciales.

Esto requerirá, a su vez, un esfuerzo crítico y creativo motivado por una compenetración de los prosumidores con ese mundo narrativo (transmedia o no), que dará como resultado una mayor comprensión de los móviles y de las articulaciones planteadas en la dimensión oficial del *worldness* y de las expansiones a que ésta es susceptible. Curiosamente ninguna de las *fanfics* de las calas que se eligieron para esta investigación corresponde ampliamente con ese movimiento expansivo mucho más apegado a una dinámica de fidelidad. Uno que usualmente comparte una escritura cuidada y de elaboración narrativa coherente y altamente cohesionada.

Por otro lado, dentro del fenómeno de la *fanfiction*, los prosumidores también están invitados a cuestionar el *worldness* o *protoworld* que figura, en mayor o menor

grado, en los bienes culturales. Y esto, al parecer, es lo más usual. Aquí, como veíamos en el capítulo anterior con las estrategias de expansión narrativa dadas por Jenkins, encuentran cabida aquellos textos de los aficionados que no se limitan a seguir una sola estrategia desde una concepción casi indiscutible de fidelidad.

En este espectro, cercano al ejercicio combinatorio e incluso híbrido de géneros, historias, personajes y medios narrativos, la *fanfiction* se cruza con lo más álgido de su lógica medular de producción en el medio digital: procesos altamente diversos de reciclaje y reconfiguración de materia textual. Mismos que sostienen de forma significativa la vitalidad de intercambios en el circuito semántico, cuyo interés radica, más que en designar campos semánticos lineales, en cuestionar de forma constante la estabilidad de las capas textuales.

Por ejemplo, puede suceder que se apliquen estrategias expansivas y extensivas de *crossover*, para tensionar los propios límites de los mundos narrativos y de los medios en los que éstos aparecen; o que se presenten reconfiguraciones de la identidad social o de género, a fin de cuya focalizar los problemas personales y sociales más allá de lo permitido por los bienes culturales *mainstream*; o que se acuda a estrategias narrativas performáticas que impliquen a los prosumidores dentro de los planos diegéticos de la ficción, para desvanecer las barreras entre mundos posibles y mundos actuales. Las oportunidades son diversas y los prosumidores pueden elegir y combinar las que mejor consideren para comunicar textos en un circuito interactivo deseoso de participar de materiales que, años atrás, se designaban más fuertemente como finitos desde las jerarquías culturales.

Aquí, se entiende que los *fans* y prosumidores de *fanfiction* se apropian de los bienes culturales con la intención, no solo de expandirlos dentro de sus límites, sino de implicarlos con lo que sucede en sus realidades inmediatas. El principio de mezcla,

respaldado por la lógica de producción eje del fenómeno de la *fanfiction*, en estos casos subraya también la existencia de componentes centrales en la configuración de la diversidad del *fanon*, tales como son el valor de lo experimental y la dinámica lúdica en un entramado económico, más que monetario, simbólico afectivo.

Dentro de esta clasificación, las calas que se han elegido pueden comprenderse, si no de forma exhaustiva, sí desde una flexibilidad dialéctica y analítica que reporte elementos de interés en los procesos de expansión y extensión del continuum discursivo, así como de su valor particular en un complejo que no pocas veces se ha querido ver como amplia o exclusivamente homogéneo.

Ahora bien, para concluir con los roles de *fan* que se han identificado, aparece uno aún más hiperbólico en su comprensión conjunta con lo híbrido, ya que pareciera exaltar su capacidad de apropiación, mediante la problematización de los límites entre mundos posibles. Esto, a través de estrategias exhaustivas de desarticulación del *worldness* o *protoworld*, según sea el caso, con la consecuente mezcla lúdica de partes y unidades de unos y otros. A las que, además, se suma un interés particular por enlazar unidades narrativas de bienes mediáticos con otras referentes a aquellas más inquietantes, para la percepción individual, del mundo actual y subjetivo.

Pareciera haber en *fanfics* de este tipo un manejo del reciclaje y la reconfiguración de la materia textual que confronta más claramente con la idea de expansión —que aquí se ha usado para acusar niveles de referencialidad (idéntica y paródica) en las transiciones de unidades narrativas de un bien cultural a planos diegéticos de aficionados—, pues la hibridación de mundos posibles termina por opacar el reconocimiento de una “*mothership*”, *storyline* o *protoworld*, para dar paso a una especie de collage interactivo.

Además, el armado intertextual de estos últimos textos, al recuperar elementos de una serie de bienes culturales, promueve en un grado más la caída de la idea de fidelidad, porque coloca al aficionado, no en una relación de verticalidad abajo-arriba con los mundos de los que abreva, sino en una relación arriba-abajo con las piezas que los componen. Es decir, se trata de una especie de rompecabezas al que el prosumidor accede para iniciar desde cero la construcción de un discurso y de una imagen inesperada. Eso sí, carente de la referencialidad suficiente para alimentar una relación textual entre un bien cultural y una *fanfiction*.

Si bien estas producciones textuales están consideradas por algunos aficionados como *crash fics* o *fics* basura, es indudable que su participación deviene de igual forma de las prácticas claves de producción del fenómeno, así como de un tratamiento hiperbólico de la apropiación y de la difuminación de las fronteras entre roles, géneros y textos. En otras palabras, en este caso es aún más visible que el rol de *fan* también se negocia dentro de los intercambios y combinaciones a que se presta una práctica cultural altamente heterogénea e *in progress*.

Por otra parte, es cierto es que ante la multiplicidad de las *fanfics* y sus características no exactamente reproductivas, sino variadas y mutables, elegir un corpus suena problemático. Sin embargo, resulta necesario comprender que en la particularidad de las capas textuales también pueden vislumbrarse elementos que sean provechosos para la comprensión panorámica y medianamente profunda del fenómeno. Pero atender el texto en el texto, como se anunció al inicio de este capítulo, no deja de lado la conexión de las *fanfics* con los bienes culturales. Más bien, aquí se propone un acercamiento al circuito de lo semántico, precisamente, mediante un tratamiento dialéctico interesado en las estrategias de expansión y extensión que de

ambas capas textuales designa el continuum discursivo, tanto desde una dimensión narrativa argumental, como desde una mucho más comunicativa.

Pero antes de entrar al desglose de cada una de las aproximaciones, conviene señalar los criterios que se determinaron para seleccionar las calas de esta investigación. Así como justo será enumerar las *fanfics* que estarán nombrándose con recurrencia a lo largo de las aproximaciones analíticas. Cabe señalar que si bien estos criterios pueden servir como guías para posteriores investigaciones, no deben tomarse como definitivos, pues siempre dependerá de los objetivos de cada uno de los estudios, así como de los fenómenos que traten, el que pueda abundarse o modificarse su perfil.

Así, a continuación, enumero tres ejes medulares para la elección de las calas; a saber, las características del soporte digital en donde se produjeron, editaron y recibieron los textos de los aficionados, las clasificaciones y propiedades cualitativas y cuantitativas de las *fanfics*, y, por último, la pertinencia de ambos aspectos para la argumentación y desarrollo de los objetivos del presente trabajo. Además de dicha elaboración, se ha contemplado el carácter transcultural de la materia textual y del fenómeno, destacando la importancia que tiene para la interacción y colaboración de los prosumidores, no ya el hecho de compartir una identidad configurada con bases nacionalistas, sino las lenguas en común, sus afinidades dentro de la práctica cultural, así como ciertos códigos de comunicación y usabilidad de las herramientas digitales.

<i>Wattpad</i> ⁶⁷	<i>Fanfiction</i>	Objetivos de esta investigación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interfaz de fácil usabilidad. ➤ No tipifica o clasifica las posibilidades de diseño textual de la <i>fanfiction</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Historias correspondientes con las clasificaciones <i>insert-self fiction</i> y <i>slash fiction</i>. ➤ <i>Fanfics</i> que estén 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Indagar en el potencial heterogéneo y en algunas contingencias del fenómeno de la <i>fanfiction</i>.

⁶⁷ Véase la pagina https://www.wattpad.com/?locale=es_ES. La app permite que cualquier usuario con acceso a internet, pueda registrarse de forma gratuita en la versión libre de pago, la cual incluye un conjunto nutrido de historias perteneciente a más de 20 géneros, entre los que destacan los no consolidados en las instituciones de estudios literarios en el país, como el fanfic y la no ficción.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contador de vistas o lecturas, votos y comentarios para cada historia y capítulo. ➤ Variedad de etiquetas para la identificación de las producciones textuales y discursivas. 	<p>etiquetadas como historias “Concluidas”, pues esto permite realizar una exploración paralela entre la producción textual y la producción enunciativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Fanfics</i> que tensionen los límites de un mundo mediático, pero sin desarticular su potencial de referencialidad por completo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rastrear procesos de identificación entre prosumidores e identidades narrativas en clasificaciones que impliquen estrategias de <i>performance</i> y exalten subjetividades. ➤ Revisar posibilidades y limitaciones de las expansiones diegéticas y de las extensiones multimedia del diseño textual.
--	--	--

Ahora bien, a continuación aparecen las *fits* que se decidieron para la conformación de las calas. Sin embargo, hay que decir que si bien ellas son una muestra significativa para el análisis, no es conveniente describirlas como relevantes en un sentido jerárquico. Ya que participan de un *fanon*: una dimensión más horizontal de producción textual y enunciativa, nutrida constantemente en el medio digital por una diversidad de textos, clasificaciones, estrategias y diseños comunicativos.

Así se decidió armar dos calas con igual número de *fanfics* vinculadas a dos fenómenos y dos clasificaciones distintas: *Harry Potter-BTS* e *insert-self fiction-slash fiction*, respectivamente. Más tarde, de acuerdo con una segunda valoración tendida en la dimensión cuantitativa, se seleccionaron textualidades de los aficionados de acuerdo con su nivel de “popularidad”. Este paso lo facilitó el soporte *Wattpad* mediante una búsqueda de palabras clave, pues arrojó, con datos mínimos, una lista en orden de las *fanfics* más vistas o leídas, más comentadas y más votadas. En nota al pie,

se ha colocado el enlace que conduce a cada una de las producciones textuales del corpus de esta investigación.

No obstante, importa considerar que a pesar de que *Wattpad* esté funcionando desde el 2011 como un soporte digital atendido y en constante mantenimiento, existe la posibilidad de que algunos materiales se pierdan parcial o totalmente. De igual modo, los prosumidores tienen la decisión de eliminar en cualquier momento sus producciones textuales desde el manejo de su perfil, lo que también desaparecería la producción enunciativa.

Por otro lado, conviene señalar que estas *fanfics* son parte de un tejido transtextual interesante, cuyos elementos permanecen en un gran número de otras *fics* de las mismas clasificaciones. De cualquier modo, en cada uno de los apartados, enfocados ahora no en la clasificación sino en el bien cultural, se describirán los contenidos expansivos y extensivos de las *fics*. Esto para que —ante la posibilidad de su pérdida— pueda tenerse una noción más o menos amplia de lo que ellas articularon y propusieron. A continuación, aparece la enumeración de la cala de *Harry Potter*, en orden de clasificación: *insert-self fiction* y *slash-fiction*. Luego se da paso, en ese mismo orden, a la cala de *fics* vinculadas con la banda surcoreana de K-pop, *BTS*.

1. *Harry Potter*

- a. *Insert-self fiction*= 8.4K historias (al 21 de junio de 2021)
Método de búsqueda: Barra de búsqueda: Harry Potter y tú
 - 1. *Secretos: Harry Potter y tú*, de la usuaria @Bea_Jo⁶⁸
 - 97 partes
 - 125K votos
 - 1.4M lecturas o vistas
 - 2. *Harry Potter y tu*, de la usuaria @simoszz (Argentina)⁶⁹
 - 30 partes
 - 25.4K votos
 - 415K lecturas o vistas

⁶⁸ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/211573431-secretos-harry-potter-y-t%C3%BA>

⁶⁹ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/183229896-harry-potter-y-tu%E2%9C%94>

- 3. *Haunted (Harry Potter y Tu)*, de la usuaria @BlackdiSheeran⁷⁰ (Cuautitlán Izcalli)
 - 28 partes
 - 13.3K votos
 - 297K lecturas o vistas

b. *Slash fiction*= 1.5K historias (al 21 de junio de 2021)

Método de búsqueda: Barra de búsqueda: Harry Potter gay

- 1. *Obliviate -\Drarry*, de la usuaria @Andypotter7 (México)⁷¹
 - 35 partes
 - 78.2K votos
 - 1M de lecturas o vistas
- 2. *Wizdad*, del usuario @BocadeSerpiente (En un país sin democracia)⁷²
 - 44 partes
 - 41.3K votos
 - 246K lecturas o vistas
- 3. *Passion \Drarry\ Harcol*, del usuario @Juanzosh (Colombia)⁷³
 - 16 partes
 - 10.1Kvotos
 - 211K lecturas o vistas

2. *BTS*

a. *Insert-self fiction*= 276K historias (al 21 de junio de 2021)

Método de búsqueda: Barra de búsqueda: BTS y tú

- 1. *Todo por el* (BTS Jimin, Jung Kook y tu), de la usuaria @estefany_bxngtxn⁷⁴
 - 61 partes
 - 608K votos
 - 8.5M lecturas o vistas
- 2. *We don't talk anymore* (Jeon Jung Kook y Tn), del usuario @sg_jk9397⁷⁵
 - 64 partes
 - 428K votos
 - 5.8M lecturas o vistas
- 3. *Una chica en BTS [editada?]*, de la usuaria @Boraghe_Sun (Narnia)⁷⁶
 - 144 partes

⁷⁰ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/34286009-haunted-harry-potter-y-tu>

⁷¹ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/34603013-obliviate-drarry>

⁷² Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/236202839-wizdad>

⁷³ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/101296126-passion-%E2%9C%93-drarry-harco>

⁷⁴ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/17873430-todo-por-el-bts-jimin-jung-kook-y-tu-terminado>

⁷⁵ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/139812915-we-don%27t-talk-anymore-jeon-jungkook-tn>

⁷⁶ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/105234574-una-chica-en-bts-%E3%80%90%E1%B4%87%E1%B4%85%C9%AA%E1%B4%9B%E1%B4%80%E1%B4%85%E1%B4%80-%E3%80%91>

- 297K votos
- 4.7M lecturas o vistas

b. *Slash fiction*= 20.1K historias (al 21 de junio de 2021)

Método de búsqueda: Barra de búsqueda: BTS gay

- 1. *El dilema de ser gay* — taekook, del usuario @looveever⁷⁷
 - 23 partes
 - 133K votos
 - 1.1M lecturas o vistas
- 2. *Gay (ym)*, del usuario @plxyer_hxter (Uruguay)⁷⁸
 - 35 partes
 - 115Kvotos
 - 467K lecturas o vistas
- 3. *Without Sugar [YoonKook/ KookGi]*, de la usuaria @wonderfulpudu⁷⁹
 - 47 partes
 - 24.5K votos
 - 250k lecturas o vistas

Para esta aproximación al circuito semántico de la *fanfiction*, es pertinente ahora desglosar algunos de los fenómenos y procesos mediante los cuales las *fanfics* expanden y extienden, a veces de formas muy problemáticas, los bienes culturales de los que retoman materia textual para su reciclaje y reconfiguración.

En el caso de la saga de *Harry Potter*, debido a la existencia de una *storyline* en el mundo narrativo transmedia del joven mago, ha sido viable identificar, en correlación con las *fanfics*, la participación clave de la parodia y la digresión en los procesos expansivos y de modificación que realizan los prosumidores en concordancia con el segundo de los roles de *fan* que se han explicado más arriba.

De acuerdo con Ryan, la modificación, en la expansión de mundos posibles, construye diferentes versiones del *protoworld*, mediante el rediseño de las estructuras narrativas, así como la reinención de las tramas y argumentos en que éstas se alojan (2013, 366). Así, si bien habrá afectaciones en el *worldness* de *Harry Potter*, la

⁷⁷ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/134905656-el-dilema-de-ser-gay-%E3%83%BC-taekook>

⁷⁸ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/97496253-gay-ym>

⁷⁹ Historia disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/166637520-without-sugar-yoonkook-kookgi>

referencialidad no se cancela del todo, porque los ejercicios de modificación de la materia textual se plantean en los lindes de la *storyline* y no a nivel transtextual del mundo oficial del joven mago. Es decir, se conserva la imagen de referencia, no obstante los cambios que incluya la propuesta de otra trama o la incorporación de personajes nuevos, por ejemplo.

Por otro lado, las *fics* de *BTS*, al partir de un *protoworld*: un mundo textual, si bien carente de una *storyline*, sí contenedor de unidades narrativas suficientemente articuladas (personajes, espacios, acciones), se realizará una aproximación al tratamiento de dichas unidades en la construcción de un *fan storyworld*. En conjunto con lo también propuesto por la investigadora Marie-Laure Ryan, un *storyworld* — además de incluir una multiplicidad de textos que comparten unidades narrativas similares— implica la existencia de un *worldness*: un entramado de textos que pueden o no estar relacionados por una *storyline*, pero que son capaces de generar un mundo narrativo en donde es posible operar ejercicios de referencias cruzadas. Tales como aquellos que competen a la transtextualidad y transficcionalidad. Dos metodologías que subrayan la difuminación entre fronteras y roles, así como la imposibilidad de finitud de las obras.

Además de ello, para este segundo caso, se describirán algunos de los procesos extensivos multimedia que los prosumidores aplican al diseño textual de las *fanfics*. Un rasgo que si bien no es privativo de la cala de *BTS*, encuentra ahí sus ejemplos más significativos. Extensiones de este tipo se tornan aún más interesantes desde los estudios de literatura electrónica, pues se trata de producciones creadas, más específicamente, con herramientas propias del medio digital, que exceden a aquellas limitadas al código lingüístico. Estas textualidades importan también en la dimensión

del *fandom*, ya que su impronta visual y audiovisual se corresponde con *fan mades*, como *fanart*, *fanvids* o *fanfilms*.

4.1 DE PARODIAS Y DIGRESIONES EN *FANFICS* DE *HARRY POTTER*

Según Linda Hutcheon, en su libro *A theory of parody: the teachings of twentieth-century art forms* (1985, publicación original en inglés), la parodia connota tanto una serie de contrastes entre textos, como un conjunto de semejanzas. Hutcheon señala que dicho recurso no implica necesariamente rasgos burlescos o ridículos, sino, más bien, un potencial “trans-contextual” y de inversión irónica, cuyo cariz delinea una repetición con diferencia:

Una distancia crítica se halla implicada entre el texto fuente parodiado y el nuevo trabajo que le incorpora una distancia que generalmente se indica a través de la ironía. Pero esta ironía puede ser lúdica tanto como despectiva; puede ser críticamente constructiva tanto como destructiva. El placer de la ironía de la parodia no procede en particular del humor sino del grado de compromiso del lector con el “vaivén” intertextual (para usar el famoso término de E. N. Forster) que se da entre la complicidad y la distancia (2000, 52-53).

A partir de lo anterior, se puede entender la parodia como una posibilidad de continuidad y cambio, mediante la cual los prosumidores —en relación estrecha con los procesos de reciclaje y reconfiguración de materia textual que practican— encuentran otros caminos y mundos posibles en el seno de las encrucijadas y bifurcaciones textuales. Pues: “se trata de [...] una norma que no es [netamente] de repetición o imitación, sino de transformación; el texto paródico construye una significación nueva a partir de la alteración (reorganización) de un texto ya conocido. La parodia es una suerte de espejo distorsionador” (Moral 2017, 223).

Debido al contacto que los prosumidores tienen con otros mundos posibles (subjetivos, actuales, narrativos fácticos y ficcionales), en contextos que difieren de lo tramado en los bienes culturales, el nivel de referencialidad con la *storyline* resulta crucial para la activación del dispositivo paródico. Sin embargo, las *fics* también presentan una serie de cambios en las coordenadas de un tratamiento crítico, pues más

allá de transformar, modificar y replantear el género literario o las atmósferas espacio-temporales y de acción propuestas por el mundo mágico de *Harry Potter*, aplican operaciones similares en el radio simbólico o de carácter ideológico. Una vena comunicativa que los aficionados dinamizan con base en los otrora discursos de sus mundos actuales (realidades inmediatas y fácticas) y de los provenientes de los mundos posibles y alternativos más locales y personales.

En *Secretos: Harry Potter y tú*, de la usuaria @Bea_Jo, se puede acusar el acto paródico (movimiento de incorporación) y su función (movimiento de separación o contraste) (Hutcheon 2000, 53), de acuerdo con los seguimientos y rupturas que se operan en la *storyline* del mundo narrativo transmedia del joven mago.

@Bea_Jo recupera paisajes clave de la saga completa. Es decir, aparecen concatenaciones cronológicas de los hechos, si bien no reiteradas de forma exhaustiva, sí lo suficientemente delineadas para no rechazar la composición de las aventuras y conflictos que se suceden, en el bien cultural oficial, en torno al protagonista y coprotagonistas. Desde el primer hasta el séptimo año de estudios de los personajes principales de la saga, @Bea_Jo no deja de lado el argumento central del bien cultural: las luchas entre Harry Potter y Voldemort. Una serie de eventos dramáticos a través de los cuales se focaliza la connotación moral del poder, así como se subrayan cuestiones identitarias de la otredad en el plano mágico: sangre pura, mestizos y sangre sucia.

Así no resulta extraño que la prosumidora recicle espacios (Hogwarts), eventos (El Torneo de los Tres Magos, la muerte de Doby o la entrada del ejército de los mortífagos a Hogwarts), así como personajes centrales en el desarrollo de las partes elegidas y expuestas con mayor detalle de la trama (el profesor Severus Snape, Cedric Diggory o Dolores Umbridge). Pero no como un ejercicio gratuito de mera réplica,

sino con una distancia de por medio, obligada por la incorporación de otra trama principal, guiada en este caso por un nuevo personaje femenino.

El distanciamiento por la reconfiguración del personaje protagónico, cuya afectación desplaza la presencia y acciones de otros agentes narrativos y hechos, implica una serie de refocalizaciones con las cuales la *storyline* permanece más en un plano secundario. Un efecto nada menor, dado que el cambio de protagonista sugiere una modificación en el eje rector de la concatenación de eventos, además del surgimiento de una trama paralela; es decir, de aventuras, conflictos, inquietudes y resoluciones nuevas.

Así, *Secretos...* muestra cronológicamente, con repetidas analepsis, la historia de la hija del profesor Severus Snape y de la difunta Elizabeth Rosier. Se trata de “T/n” Snape, una maga de la casa de Slytherin, astuta, bondadosa y con poderes premonitorios y habilidades mágicas extraordinarias. En esta *fanfic*, los motivos que guiarán el recorrido, son las preocupaciones de la protagonista con respecto a su pasado, las dudas sobre las intenciones verdaderas de su padre, así como los lazos pasados entre su familia y “El señor tenebroso”. Entre secretos, hallazgos y develaciones inesperadas, esta *fic* plantea un pasado aún más interesante para un personaje propuesto por la prosumidora en las posibilidades de enlace y distancia a que se obligan, de algún modo, las dinámicas expansivas de la práctica.

En dicho plano diegético, Harry Potter depende de las apariciones de “T/n” Snape, pues esta historia lo desdibuja en su rol de héroe y lo parodia, tanto en su protagonismo, como en la construcción de su masculinidad. En un primer momento, debido a las sospechas que Severus Snape despierta en la vida trágica del joven mago, éste último comienza una relación conflictiva con la protagonista. Más tarde, sin embargo, dicha cercanía promueve en el joven mago ciertos afectos hacia su

“enemiga”. Confundido, Harry Potter actúa, las más de las veces, como un personaje engreído, agresivo e inseguro. Incluso, aquí, pierde la astucia que lo caracteriza en la *storyline*, y su capacidad de elaborar estrategias para evitar una guerra en el mundo mágico.

Por otro lado, “T/n” Snape mantiene un rol extrovertido, amigable, comprensible, estratégico y comunicativo con estudiantes de todas las casas de Hogwarts. Es una protagonista empática, bondadosa y protectora, al grado de que —al reconocer la capacidad de sus poderes—, intenta infiltrarse en el ejército del Señor Tenebroso para atacarlo cuando el momento así lo permita. Una decisión arriesgada que, no obstante, ella aventura, mientras Harry Potter aparece inquieto debido a los sentimientos encontrados que tiene por Cho Chang, una estudiante de la casa de Ravenclaw.

En el capítulo “XXXIX”, “T/n” Snape comparte con los miembros de la Orden del Fénix su decisión de unirse a Voldemort, para atacarlo desde adentro de sus filas. En este caso, la identificación colectiva de los prosumidores con el personaje es evidente. Comentarios como “Me siento pro” o “Me amo a mi misma” se repiten al margen de una enunciación atractiva por su carga *girl power*, cuyas bases de fortaleza y confianza también motivan el anhelo y la celebración del poder de las mujeres.

wattpad Explorar Comunidad Buscar Escribe

Secretos: Harry Potter y tú
de Bea_Jo

por Bea_Jo
Seguir

Compartir

-Sé cosas, hechizos y magia, no soy tonta, sé defenderme y sobre todo el riesgo que siempre habrá, pero prefiero eso a que nos maten a todos por una estrategia carente de sentido- 110

-No te perderemos como a tu madre- Remus se notaba dolido por lo que decía -Juramos cuidarnos entre todos y al final no pudimos ayudarla- 6

Sirius miró a su amigo, advirtiéndole con la mirada que no siguiera diciendo ese tipo de cosas. Snape estaba serio, se notaba molesto. 189

-Sé que han sufrido, pero si sigo en mi burbuja de cristal nunca podré defenderme y seré una víctima más de él, quiero ayudar y qué mejor que fingir ser parte de ellos- 7

-Tendremos qué hablar de todo lo que conlleva-

-Por lo menos podré estar contigo en las reuniones y no perderte de vista-

Severus la tomó de la mano -Tu madre estaría orgullosa de ti, eres valiente como ella- 130

En *Haunted (Harry Potter y Tu)*, de la usuaria @BlackdiSheeran, la trama de la sexta parte de la saga se recrea como telón de fondo, mientras en el plano principal aparecen las vicisitudes emocionales y morales a las que se enfrentan, en distintos niveles, tanto la protagonista (“T/n” Black), como Draco Malfoy, Hermione Granger y Harry Potter. Esta *fic* delinea como primer conflicto diegético, una relación incestuosa entre primos, motivada por un juramento inquebrantable. Pues sucede que, en el pasado, las madres de “T/n” y Draco Malfoy—Ariadna Dumbledore y Narcisa Black, respectivamente—juraron que cuando tuvieran hijos, los casarían para seguir conservando su amistad, así como la pureza de sangre de su linaje. Sin embargo, cuando ellas hicieron ese pacto mágico, no sospecharon que Ariadna terminaría casándose con Sirius Black, primo directo de Narcisa. Y que, por lo tanto, el pacto destinado a nutrir los afectos y descendencia entre sus hijos, devendría en una clara situación de incesto.

Ahora bien, en el argumento de *Haunted...* se mantiene el tema de la guerra externa entre magos, pero se parodia con la gestación en primer plano de las guerras internas de las parejas amorosas “imposibles”. En la guerra externa, similar a la del mundo oficial, el móvil es la preservación de la sangre pura, que en sus intentos de dominio propone eliminar a todos aquellos que no cumplan con esa condición. Por otro lado, la guerra interna se da por el juramento inquebrantable, pero orienta sus esfuerzos hacia la disolución de un deseo contrario al motivado por el hechizo: romper el contrato amoroso y sanguíneo y, con ello, un anhelo de preservación, no ya de linajes, sino endogámico.

Para lo cual ambos primos indagan sobre las posibilidades de disolución del contrato mágico. “T/n” Black y Draco Malfoy caen en cuenta de que solo la fuerza de voluntad funcionará como contraataque sin afectar a terceros, pues en el caso de que

sus madres intentaran romper el hechizo, morirían al instante. La búsqueda de otras amistades y potenciales parejas, a fin de disminuir de poco la cercanía a que sus vínculos familiares y mágicos los obligan, los llevará a tramar una estrecha relación con el “trío de oro” de Hogwarts: Harry Potter, Hermione Granger y Ronald Weasley. Acercamientos que pronto amplían las redes de amistad entre personajes de ambas casas (Slytherin y Griffindor), colocando en un plano de convivencia y confianza a quienes en el bien cultural figuran como férreos enemigos.

Así es claro que esta *fanfiction* se aleja de la trama principal de la parte sexta de la saga —que de forma muy sintética trata sobre el asesinato de Albus Dumbledore y la entrada del ejército de los mortífagos a Hogwarts—, por otra que centra su atención, como se ha mencionado arriba, en las tensiones sexuales y conflictos emocionales entre los coprotagonistas y otras parejas poliamorosas: Ron-Lavender-Herms-Red; Draco-”T/n”-Herms-Cho; “T/n”-Draco-Harry-Zabini, por ejemplo.

Aquí, en lugar de asistir a un conflicto sobre las implicaciones de la unión de la sangre de Voldemort con la de Harry Potter —lo que sucedió en la cuarta parte de la *storyline* y gracias a lo cual el “señor tenebroso” puede controlar en mayor o menor medida los pensamientos y acciones del estudiante—; se es partícipe de la problematización moral de la atracción sexual entre primos directos, así como de las diferentes formas de configurar relaciones afectivas.

La parodia de la preservación sanguínea, guida por el poder, sufre un desplazamiento de lo individual (Voldemort y la sangre única) hacia lo familiar, en donde la perversión del parentesco, más que representarse como un acto enemigo o contradictorio, se elabora como una posibilidad de salvación. De ese modo, el aparato estructural de la guerra y el dominio de una identidad sanguínea, pierde efectividad en el plano de acción, pues la *fanfic* resalta las continuas negociaciones de sobrevivencia

que resultan de contactos interpersonales e íntimos con magos de otras casas y de otros tipos de sangre.

Por ejemplo, en el capítulo “Cinco”. “T/n” Black y Harry Potter se sienten atraídos entre sí, después de una serie de peleas y desencuentros. En sus intentos por alejarse de su primo Draco, “T/n” se reúne con Harry en la sala común de Griffyndor. Ahí, la atmósfera cálida y las atenciones del joven mago, poco a poco, la convencerán de que no está condenada de ninguna manera a querer exclusivamente a su primo como pretende la profecía mágica:

wattpad Explorar Comunidad Buscar Escribe Pr

Haunted (Harry Potter y Tu) de BlackdiSheeran

por BlackdiSheeran Seguir

Compartir

La sala común de Gryffindor era reconfortante y cálida desde que pones un pie dentro. El calor desentumió mis dedos congelados. Harry señaló un sofá frente a la gran chimenea y nos sentamos uno al lado del otro. Él tenía razón, no había nadie despierto. Recargué mi cabeza en su hombro tranquila, dejándome llevar por el calor que emanaban las llamas.

-tu cabello esta húmedo.-soltó silencioso.

-empezaba a nevar mientras caminaba por uno de los jardines.-conteste en un susurro.

-creí que odiabas la nieve...-bajo su tono.

-la odio, pero prefiero estar afuera congelándome que bajo el lago negro en mi oscura habitación.-me encogí de hombros.

-y bien...-lo miré incorporándome, él tenía una sonrisa.

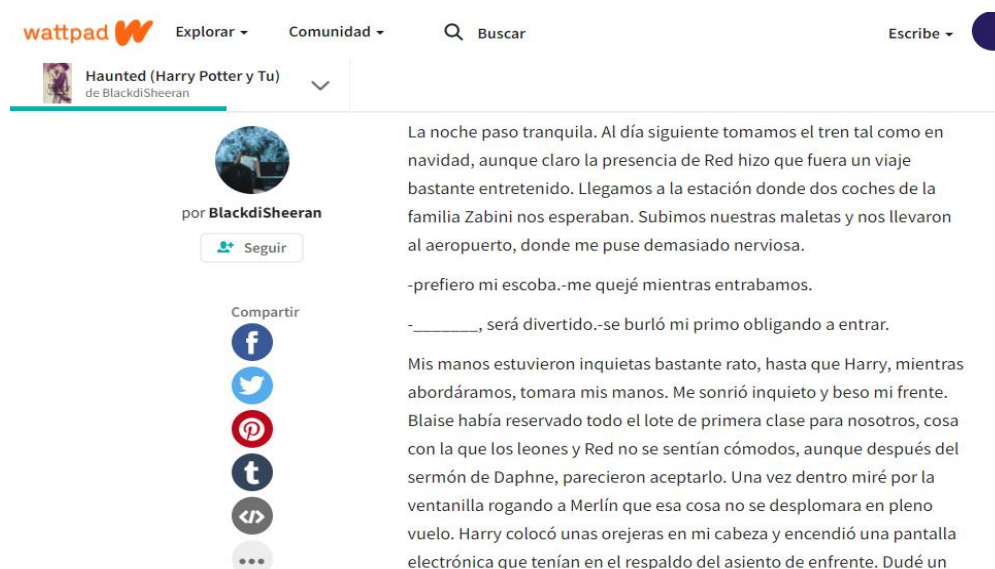
-me gusta más aquí.-le sonreí de vuelta.

La búsqueda de soluciones, por tanto, deviene distinta. Mientras en la *storyline*, Harry Potter —junto con sus amigos y Dumbledore—, indagan en el pasado de Voldemort para averiguar pistas que los ayuden a enfrentarlo, tanto en campos de batalla como en los sueños y visiones del protagonista; aquí la solución es contravenir el poder del juramento inquebrantable con acciones de convivencia entre estudiantes de casas y de perfil sanguíneo distinto. Circuito resolutivo que focaliza la importancia de las parejas de Draco Malfoy y Hermione Granger, así como la ya aludida de “T/n” y Harry Potter. Un desplazamiento que, además, trastoca las concatenaciones de la

storyline en un grado más. Porque en la historia de @BlackdiSheeran se entiende que la magia no se combate con magia, sino con tolerancia, amistad y afecto hacia aquello que aparece en la superficie y de facto como enemigo.

No obstante, llevar esta solución hasta sus últimas consecuencias no será nada sencillo: peleas, celos, miedos, reproches y traiciones serán algunos de los condimentos paródicos con los cuales el mundo mágico, en sus estructuras más amplias, cederá hacia terrenos de intimidad y de familiaridad más animosos y melodramáticos.

De igual modo, después de una serie de desavenencias y peleas, la enemistad entre personajes de casas “contrarias” se transforma al filo de la *fanfic* en apoyo mutuo y cariño incondicional. Grecia, España e Italia son algunos de los países *muggles* que Blaise, Hermione, Zabini, Draco, Harry y “T/n”, visitan en sus periodos vacacionales, muy al estilo antimágico. Las escobas se cambian por los autos y las varitas y los hechizos se abandonan por celulares, videojuegos y otras tecnologías. En el capítulo “Veintidos”, los amigos de ambas casas vacacionan juntos en las fiestas navideñas y de fin de año escolar, dejando atrás las preocupaciones de la guerra:



wattpad **W** Explorar ▾ Comunidad ▾ 🔍 Buscar Escribe ▾

Haunted (Harry Potter y Tu)
de BlackdiSheeran

por **BlackdiSheeran**
Seguir

Compartir
f
t
p
t
↔
⋮

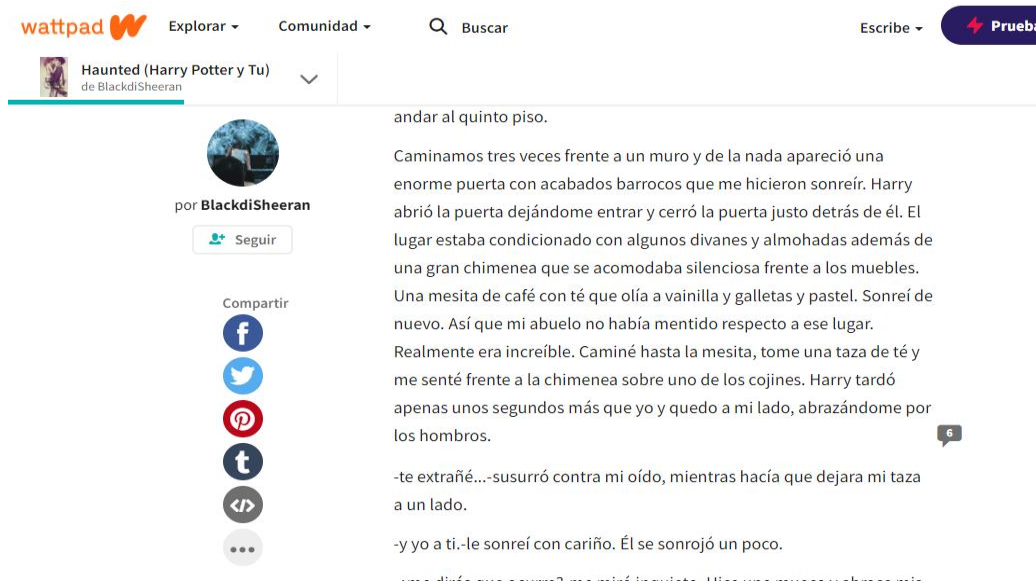
La noche paso tranquila. Al día siguiente tomamos el tren tal como en navidad, aunque claro la presencia de Red hizo que fuera un viaje bastante entretenido. Llegamos a la estación donde dos coches de la familia Zabini nos esperaban. Subimos nuestras maletas y nos llevaron al aeropuerto, donde me puse demasiado nerviosa.

-prefiero mi escoba.-me quejé mientras entrabamos.

- _____, será divertido.-se burló mi primo obligando a entrar.

Mis manos estuvieron inquietas bastante rato, hasta que Harry, mientras abordáramos, tomara mis manos. Me sonrió inquieto y beso mi frente. Blaise había reservado todo el lote de primera clase para nosotros, cosa con la que los leones y Red no se sentían cómodos, aunque después del sermón de Daphne, parecieron aceptarlo. Una vez dentro miré por la ventanilla rogando a Merlín que esa cosa no se desplomara en pleno vuelo. Harry colocó unas orejeras en mi cabeza y encendió una pantalla electrónica que tenían en el respaldo del asiento de enfrente. Dudé un

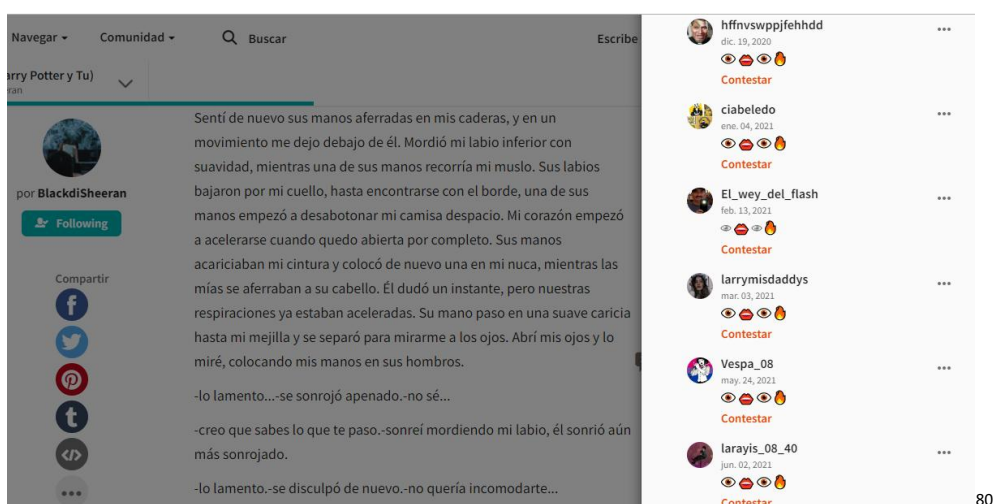
Otra parodia más, devenida de las reconfiguraciones de las coordenadas medulares de la *storyline*, apunta sus cambios en el uso de los espacios. Por ejemplo La Sala de los Menesteres, en donde se entrenan los estudiantes del ejército de Dumbledore y en donde Draco Malfoy aprende a trasladar objetos, en esta *fanfic* se convierte en un recinto ampliamente acondicionado para tener encuentros sexuales. En el capítulo “Diesisiete”, “T/n” Black y Harry Potter se citan en uno de los pasillos de Hogwarts, a la espera del surgimiento de una puerta mágica. Evento que anunciará, a su vez, la oportunidad de convivencia en un espacio altamente privado. El ambiente amistoso y amoroso, más tarde, da paso a un encuentro sexual muy diferente al presentado por *Passion...*, por ejemplo, pues en este caso la penetración no importa como sí las caricias, abrazos, y contactos delicados entre los cuerpos:



The screenshot shows the Wattpad interface for a story titled "Haunted (Harry Potter y Tu)" by BlackdiSheeran. The page includes a navigation bar with "wattpad W", "Explorar", "Comunidad", "Buscar", "Escribe", and a "Prueba" button. The story title and author name are displayed at the top. Below the title is a circular profile picture of the author, BlackdiSheeran, and a "Seguir" button. A "Compartir" section with social media icons (Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr, and a code icon) is visible. The main text of the story is displayed in a column, starting with "andar al quinto piso." and continuing with a detailed description of a magical room with a baroque door, a fireplace, and a coffee table. The text is partially obscured by a dark overlay at the bottom.



Cabe señalar que es la única *fic* de *Harry Potter*, perteneciente a la categoría de la clasificación *insert-selffiction*, que apunta explícitamente escenas sexuales. La escena, como se aprecia en las capturas, está narrada por “T/n” Black, de forma autodiegética. Un aspecto que permite corroborar cómo el rol avatar entre la identidad narrativa y los prosumidores, si no desaparece por completo, sí se pierde en su acción colaborativa o de co-autoría. Atentos a los detalles o “detages”, como dicen los prosumidores, la mayoría de ellos retoman la actuación distanciada, la lectura comentada (que no escapa al humor) o la formulación de una autoproyección gráfica, a partir de la cual es posible identificar su posición voyerista:



⁸⁰ Captura de pantalla del capítulo “Diecisiete”, del fic *Haunted...*

Por su parte, *Obliviate* -||Drarry||, de la usuaria @Andypotter7, retoma la trama de la *storyline* desde su sexta parte hasta el final. Al igual que los casos anteriores, la trama oficial aparece como una estructura de fondo, mientras en primer plano se señalan los altibajos emocionales y eróticos entre Harry Potter y Draco Malfoy. Esta historia focaliza más exactamente en las tensiones afectivas y sexuales que empiezan desde el quinto año de los estudiantes y que, poco a poco, se fragmentan y reponen gracias a la ineficacia de la magia y a una especie de *furor amoris*: éste último acentuado en Draco Malfoy.

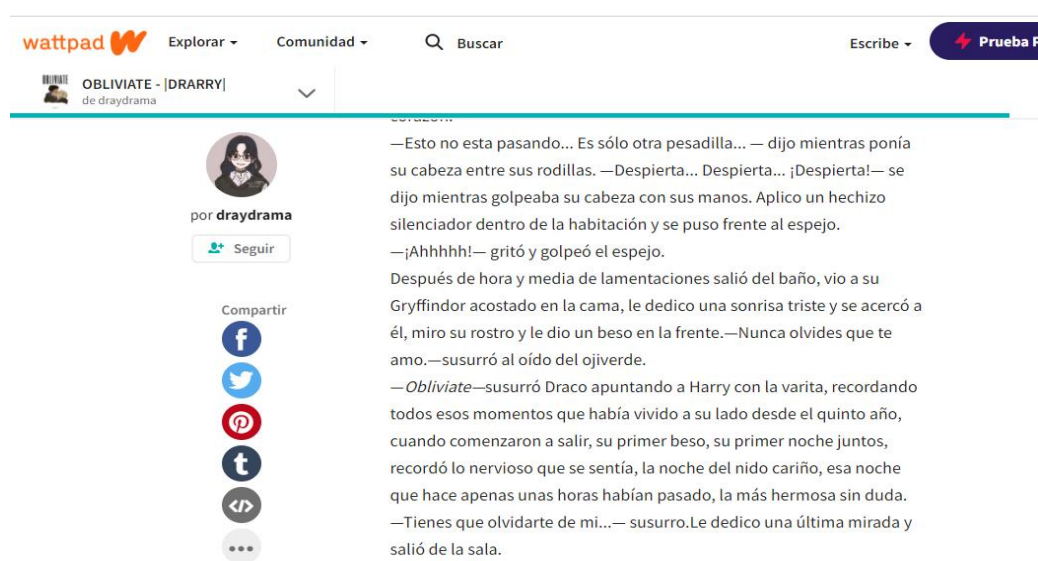
En la *storyline*, el final conserva el dramatismo de las guerras externas, porque Voldemort se ha vuelto más poderoso y “el trío de oro” apenas ha iniciado la búsqueda de los horrocruxes. En el caso del texto de @Andypotter7, esa búsqueda de los enigmas y las contraseñas con las cuales debilitar al mago oscuro, se parodia con la otrora de los móviles del sentir para conseguir una claridad emocional. Recorrido que subraya la participación, no ya de objetos, sino de elementos intangibles, como la memoria, los miedos y el deseo de los coprotagonistas.

Obliviate... hace una crítica explícita, entonces, a la construcción convencional de la pareja y orientaciones sexuales, aun en un plano mágico y fantástico. La lucha por la imposibilidad renuente de la unión de Draco y Harry, diverge con otras propuestas factibles de la *storyline*, tales como la reunión amorosa entre “el niño que vivió” y Ginny Weasley o entre Astoria Greengrass y el hijo de Lucius Malfoy.

Los encuentros “a escondidas”, de los que se ha hablado más arriba, percibidos desde lo paródico, implican un distanciamiento problemático con el desarrollo de una vía homosocial menos restringida. Porque lo que resulta de las primeras reuniones entre ambos, más que conocimiento mutuo y construcción paulatina de afectos, es acción vehemente. Pasiones conducidas mayormente por Draco Malfoy en

direcciones que vacilan entre el sufrimiento, los dilemas y las satisfacciones. Esto con la ayuda de elementos mágicos que también vacilan en sus resultados, pues atraen una serie de fragmentaciones o equívocos que emulan los altibajos emocionales y confusiones mentales de los coprotagonistas.

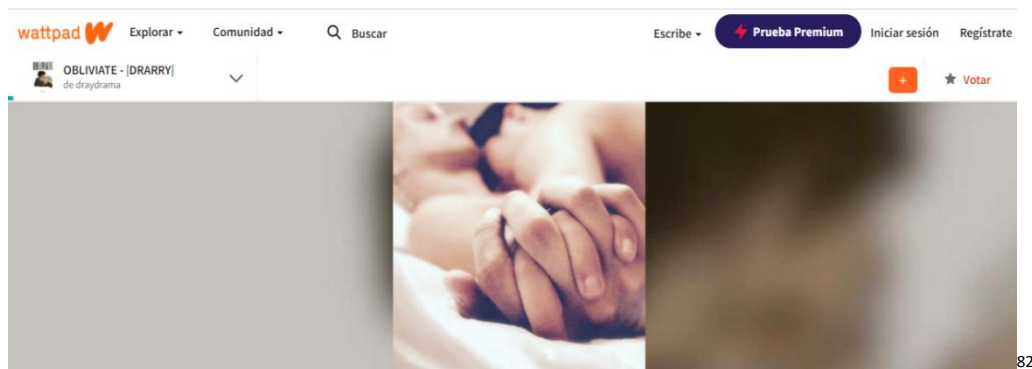
El hechizo *Obliviate* sirve para borrar recuerdos de forma parcial o total. En la *fic*, después de algunas salidas desesperadas y del segundo encuentro sexual de la pareja, Draco le aplica este hechizo desmemorizante a Harry, mientras él duerme, a fin de que olvide lo que ha sucedido desde su declaración afectiva hasta ese momento. Ello con la finalidad de que ambos eviten sufrimientos mayores. Pues el mago de Slytherin sabe que el Señor Tenebroso lo ha elegido como móvil asesino. Una tarea que terminará afectando su relación y que, incluso, pondrá en peligro sus vidas:



Sin embargo, conforme avanza la historia, resulta evidente que el poder de dicha magia no funcionó del todo, puesto que Harry recuerda por instantes escenas muy vívidas con Draco: besos, caricias y miradas. La parodia de la efectividad de los hechizos abarca, en ese sentido, un radio mayor. No sólo se trata de criticar la ineficacia de la magia ante los sentimientos más profundos —algo que aparece en la

⁸¹ Captura de pantalla del capítulo “Sala de Menesteres”.

primera parte de la *storyline*, cuando el amor de la madre de Harry evita que su hijo muera—, sino de recuperar y modificar los recuerdos más significativos de un hecho calificado como tabú. Asimismo, se trastoca la corporalidad y su introyección malévola (la de Voldemort en Harry Potter), por otra que, si bien provoca confusión y curiosidad, representa la satisfacción del deseo en planos íntimos de un amor de juventud. Es decir, en este último hecho, “el señor tenebroso” vuelve a alejarse del plano protagónico que practica en la *storyline*, en donde se funde con el cuerpo de Harry Potter, con la finalidad de habitar y controlar su mente consciente e inconsciente.

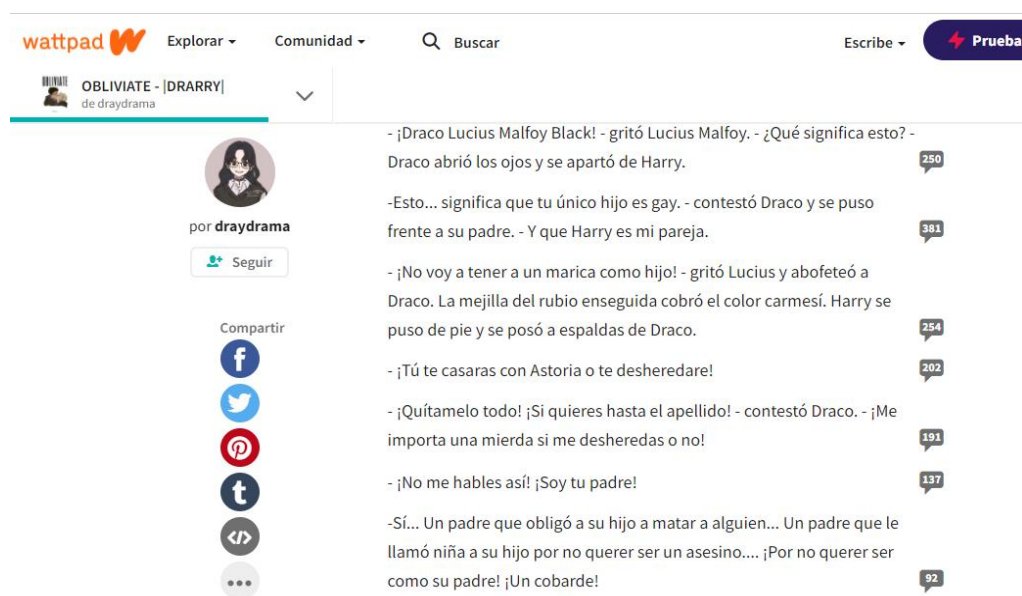


De ese modo, poco a poco, esta producción discursiva teje las reiteraciones y viabilidad de identidades de género que se corresponden con la aceptación afectiva entre cuerpos del mismo sexo. En Hogwarts, tal como lo recicla la autora de la *storyline*, ese hecho pareciera ser inaudito. Ya que son ellos, los “enemigos más consolidados”, quienes inauguran un amor otro en el preciso contexto de conflictos a causa de la intolerancia de la diversidad sanguínea e identitaria. Con todo, eso que pareciera estar “mal” y que se hace “a escondidas”, en esta *fanfic* se mina con el apoyo de personajes tan memorables e importantes como Albus Dumbledore y Hermione Granger.

⁸² Captura de pantalla de la portada del capítulo “Confundido”, que resume muy bien la serie de instantáneas mentales que experimenta Harry Potter después de la ineficacia parcial del hechizo Obliviate.

En el capítulo 14 de *Obliviate...*, que tiene como trasfondo la reciente muerte del director de Hogwarts, Harry descubre dentro de la bolsita de terciopelo negro, que le heredó el mago en su testamento, un dije de una serpiente de plata. A, su vez, Draco encuentra en un contenedor similar, el dije de un león con incrustaciones de rubí. En ese momento significativo de reconocimiento y de aprobación, el estudiante de Slytherin decide que no tratará de esconder con hechizos inservibles sus sentimientos por Harry. Por otro lado, éste último se entera, por las confesiones de Hermione, que los recuerdos que tiene y en los que aparece Draco son producto de hechos que en realidad sucedieron. Una develación que calma sus oscilaciones afectivas y lo motiva a decirse por ir tras el Slytherin.

Aún más, al final de la batalla, Draco se deslinda de su padre y de su familia, revelando a los cuatro vientos su amor por el coprotagonista. En el capítulo “El renacer”, tras la derrota de Voldemort y de Nagani, el último horrocrux, el joven de Slytherin desafía a su padre, exaltando su orientación sexual. Al tiempo que expone lo pernicioso de la conducta machista de uno de los fieles seguidores de “el señor tenebroso”:



The screenshot shows the Wattpad interface for the story "OBLIVIATE - [DRARRY]" by draydrama. The page features a list of comments from readers, each with a reply count. The comments are as follows:

- ¡Draco Lucius Malfoy Black! - gritó Lucius Malfoy. - ¿Qué significa esto? - Draco abrió los ojos y se apartó de Harry. (250 replies)
- Esto... significa que tu único hijo es gay. - contestó Draco y se puso frente a su padre. - Y que Harry es mi pareja. (381 replies)
- ¡No voy a tener a un marica como hijo! - gritó Lucius y abofeteó a Draco. La mejilla del rubio enseguida cobró el color carmesí. Harry se puso de pie y se posó a espaldas de Draco. (254 replies)
- ¡Tú te casaras con Astoria o te desheredare! (202 replies)
- ¡Quítamelo todo! ¡Si quieres hasta el apellido! - contestó Draco. - ¡Me importa una mierda si me desheredas o no! (191 replies)
- ¡No me hables así! ¡Soy tu padre! (137 replies)
- Sí... Un padre que obligó a su hijo a matar a alguien... Un padre que le llamó niña a su hijo por no querer ser un asesino.... ¡Por no querer ser como su padre! ¡Un cobarde! (92 replies)

Ahora bien, la digresión como mecanismo que complica la comprensión de la trama, se aloja en el tejido narrativo de las *fanfics* de *Harry Potter*. Porque al reciclar la *storyline*, a la vez que se la reconfigura como telón de fondo de otra trama principal, se pierden muchas conexiones temáticas, continuidades cronológicas e, incluso, segmentos de acción en espacialidades y conflictos medulares. El que los prosumidores cuenten con determinados conocimientos en común se torna, dependiendo la *fanfiction*, más o menos importante. De ahí que la referencialidad, en conjunto con el dispositivo paródico, sean importantes en la interpretación de estos textos transidos por la reelaboración crítica y creativa.

Ahora bien, la digresión, según Helena Beristáin, se trata de una:

Interrupción, en alguna medida justificada, del hilo temático del discurso antes de que se haya completado alguna de sus partes, dándole un desarrollo inesperado con el objeto de narrar una anécdota, dar cuenta de una evocación, describir un paisaje, un objeto, una situación, introducir una comparación, un personaje, poner un ejemplo, etc., en forma extensa, antes de retomar la materia que se venía tratando (1995, 150-151).

La digresión se localiza en la capa texto en el texto, sin que por ello deje de apoyar dispositivos de modificación, como la parodia, en una aproximación comparativa entre dos o más niveles textuales. Si bien la digresión es también un

dispositivo de autorreflexión de la escritura, como lo han hecho notar varias producciones literarias y cinematográficas, aquí se colocarán algunos ejemplos en donde esta figura de construcción narrativa y comunicativa participa de la mano con procesos de mezcla de mundos posibles. Ello también para abundar en las problematizaciones de la expansión en su faceta referencial.

Cuando los prosumidores participan de un rol que problematiza los límites de un mundo, mediante la adición de otros mundos posibles en la hechura de sus textos, la trama muestra sus fragmentaciones y reticencias. Pues gran parte de esos ejercicios de mezcla —apoyados además por elementos lúdicos y experimentales—, derivan en una escritura permisiva con asociaciones libres, rupturas argumentales y estructurales, así como con diseños narrativos minados de elementos extradiegéticos y multimedia.

Así el continuum discursivo problematiza los grados de referencialidad en *fanfics* de una misma clasificación y de un mismo bien cultural, pues no todas ellas se corresponden con las mismas convenciones aunque, desde una perspectiva global, estén incluidas dentro de un horizonte de expectativas similar. Los bienes culturales sufren cambios en su expansión, no obstante los grados de referencialidad que de ellos puedan detectarse, porque funcionan solamente como una parte de las textualidades de los aficionados. Es decir, a veces participan como una trama secundaria o como una unidad mínima de significación en el tratamiento y desglose discursivo de las *fics*, que contempla una convivencia con otras estructuras y unidades de sentido provenientes de otros eventos y mundos.

En *Harry Potter y tu*, de la usuaria @simoszz, la narración versa sobre una relación amorosa adolescente que, entre otras dificultades, enfrenta un embarazo inesperado. El tema del aborto, dispuesto en un plano doble: tabú y derechos de las mujeres, permite a la protagonista, “T/n” Granger, decidir sobre su cuerpo en medio

de una serie de sufrimientos y confusiones que no participan en igual grado de su pareja, Harry Potter.

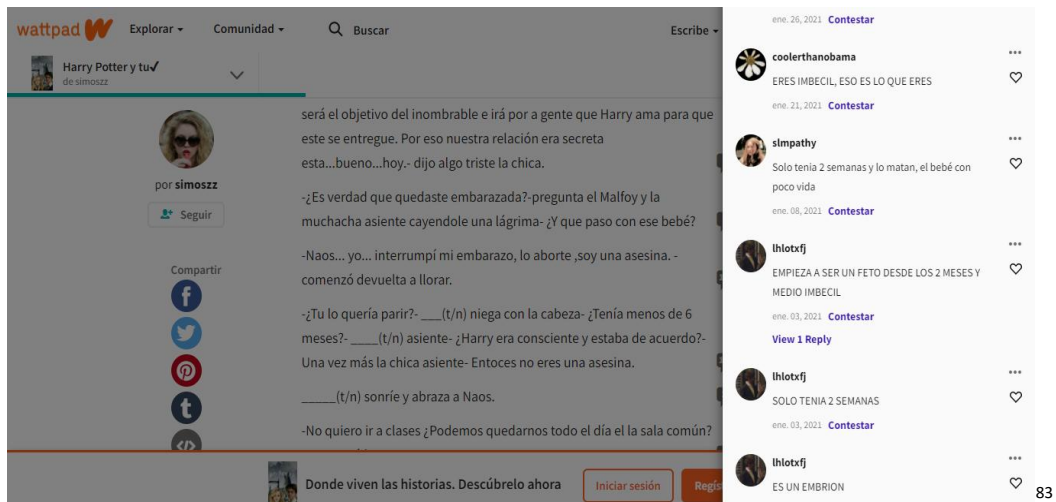
Para dicha construcción, se reciclan algunos personajes y espacios del mundo mágico y oficial, pero no se incluyen núcleos de acción narrativos que den cierta continuidad a la trama de la *storyline*. En otras palabras, se recuperan algunas unidades del *protoworld* del mundo oficial del joven mago, con la finalidad de atraer otras posibilidades dentro de las prácticas de reciclaje y reconfiguración que admite la expansión por modificación. Lo que en última instancia comunica —respaldado por una construcción de la trama que también olvida la configuración performática y los roles de las unidades narrativas —sobre la intención de la prosumidora de tensionar la participación de la expansión, en sus niveles de referencialidad. Porque es cierto que al diluirse los vasos comunicantes entre contenidos, deja de activarse la comparación y, con ello, los planteamientos irónicos y paródicos.

No obstante, ya que esta *fic* intenta al inicio ciertas conexiones con el bien cultural, es notorio que por ello sí se parodian algunas unidades narrativas del *protoworld* del mundo oficial, desde una dimensión de la configuración de los cuerpos y desde una veta ideológica. Por ejemplo, para personajes como Draco Malfoy y Hermione Granger, @simoszz elabora gemelos, quienes acusan con mayor libertad *performances* similares a las actuaciones melodramáticas de programas como *La Rosa de Guadalupe* o *Lo que llamamos las mujeres*. En el capítulo “¿¡Cómo te atreves Potter?!”, después de algunas peleas entre enamorados, que no pierden el carácter hiperbólico de las acciones, el joven mago besa a “T/n” Granger. Acto seguido, ella se lo quita dándole una cachetada, debido a que no comprende que antes la haya rechazado y ahora se quiera mostrar muy enamorado:

The screenshot shows the Wattpad interface. At the top, there are navigation links: 'Explorar', 'Comunidad', and 'Buscar'. A search bar contains the text 'Harry Potter y tu' by 'simoszz'. Below the header, there is a 'Seguir' button. The main content area displays a text snippet from a story, with several '(t/n)' placeholders. Below the text, there is a comment in Spanish: '-¿!COMO TE ATREVES!? Me rechazas y después me besas. Y dicen que las mujeres somos complicadas.-ella se fue enojada dejándolo como un bobo enamorado.' The comment has a '318' reply count and a '285' like count.

Ahora bien, el tema de la digresión, tal y como se ha definido antes, resulta complicado de tratar en estas textualidades, porque no solo existen ejercicios de analepsis o prolepsis, o bien, de rupturas de coherencia o de cohesión que dilaten los núcleos de acción de las tramas o líneas argumentales propuestas por los prosumidores en la capa texto en el texto. Más allá de las digresiones que puedan articularse en el plano diegético, en este caso parece interesante observar la mezcla de mundos en la elaboración de las *fic*s, pues ello repercute en la interacción y en las entradas y salidas que los prosumidores operan entre los planos diegéticos y extradiegéticos.

Por ejemplo, en esta misma *fic*, la polémica entre quienes están a favor del aborto y entre quienes lo rechazan, ocupa la atención del conflicto central y de la concatenación de sucesos. De igual modo, el tema de la preservación de la virginidad traspasa fácilmente su carácter diegético hacia la pantalla de comentarios, en donde los prosumidores —más que operar en autoproyección con el avatar de “T/n” o desde la actuación distanciada—, anotan sus puntos de vista sin contemplar las estructuras narrativas del bien cultural oficial, sino la fricción ideológica y simbólica de la línea argumental de la *fic*:



Si bien existe un desplazamiento de la propuesta discursiva de @simoszz con respecto a lo planteado en el mundo de *Harry Potter*, no puede referirse un movimiento claramente digresivo en el plano diegético de ésta, pues, en efecto, no pierde el hilo del argumento central: los problemas a los que se enfrenta “T/n” Granger tras saberse embarazada. Más bien, en este caso, podrían marcarse algunos rasgos digresivos, quizás, con respecto al seguimiento de las líneas de referencialidad entre el texto de la prosumidora y el bien cultural oficial. Así, entre otros, se contarían las interrupciones y paulatinos desdibujamientos de las configuraciones performáticas de personajes ampliamente contruidos y conocidos como Harry Potter, Hermione Granger y Draco Malfoy. Asimismo, la distancia con las estructuras espacio-temporales y fantásticas del mundo mágico, por otras que prefieren no ya un plano *muggle*, sino uno de familiaridad latinoamericana, son también importantes.

En un inicio, *Harry Potter y tu* se plantea como una historia diferente, por la incorporación de los gemelos al argumento convencional de la relación entre los coprotagonistas. Así mismo, comienza con una articulación referencial que retoma pasajes de la primera parte de la *storyline*: el viaje de los estudiantes de primer año en el expreso de Hogwarts, las reuniones en el gran comedor, los procesos de colocación

⁸³ Captura de pantalla del capítulo “El consuelo”. Comentarios que se despliegan tras la culpa que siente la protagonista después de haber abortado.

en las casas, entre otros. No obstante, a partir del capítulo tercero, los saltos referenciales con el armado de la *storyline* son tan abruptos que se pierde casi por completo toda relación con lo sucedido en el mundo oficial del joven mago.

Por mencionar un caso, los capítulos “Escusas”, “La noticia” y “El consuelo”, se avocan a contar episodios cortos de eventos sexuales entre los coprotagonistas, lo inesperado del embarazo y los ataques que sufre “T/n” tras haber decidido abortar. En forma de cartas y conversaciones con alto grado de dramatismo, la estructura narrativa, además de alejarse de las acciones principales y secundarias del mundo oficial, se confunde con una atmósfera muy cercana a la del chisme, cuya presencia destaca por el hilado de interlocuciones especulativas y coloquiales.

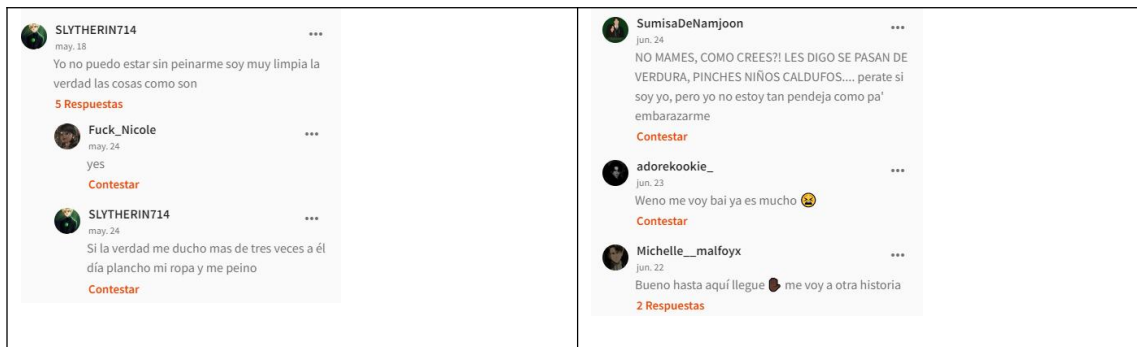
Cambios que, si no son digresivos en los límites de la definición de Beristáin, sí desplazan de algún modo la estructura narrativa hacia otras vertientes mucho más comunicativas y familiares del contexto inmediato de los prosumidores. Lo que deja de lado, cuando no por completo, la influencia de otras de corte estético, ligadas a las propuestas más narrativo argumentales del mundo oficial: las novelas y las películas.

En un inicio, la *fic* de @simoszz empata con el esfuerzo de trasladar hacia un plano lingüístico y literario convencional las unidades audiovisuales de la *storyline* de *Harry Potter*. Por ejemplo, la prosumidora decide narrar desde la perspectiva omnisciente el inicio de la aventura de los niños recién aceptados para entrenarse en las artes mágicas. Decide recuperar escenas divertidas y altamente reconocibles, como la búsqueda del sapo de Neville Longbottom dentro del tren o el asombro de Hermione Granger tras reconocer a Harry Potter. Sin embargo, más temprano que tarde, una especie de multiperspectivismo rompe con las expectativas de un narrador que está por encima de todos los personajes, a la par que se abandonan las configuraciones mágicas y el rol de los personajes emblemáticos, para dar paso a una

serie de voces interesadas en tratar temas muy activos en el mundo actual o en la realidad fáctica.

Modificaciones y digresiones con las líneas referenciales expuestas al inicio de la propia *fic* que, desde luego, se reflejaron en la producción enunciativa y que, aún más, motivaron la salida de prosumidores, cuya expectativa de inmersión se vinculaba en gran parte con ese continuum referencial entre capas textuales. En las imágenes de la izquierda, tomadas del primer capítulo (“Las gemelas Granger”), puede apreciarse el pacto de interacción, así como las propuestas con que los propios prosumidores nutren sus expectativas particulares en los lindes de una historia atractiva y supuestamente expansiva. En el otro caso, sacado del capítulo XIII (“La noticia”), se corrobora, aunque no totalmente, la negativa de los aficionados a continuar con la experiencia textual, debido en gran parte a la difuminación de las estructuras referenciales del mundo mágico:

Capítulo 1: “Las gemelas Granger”	Capítulo 13: “La noticia”
<p>Los Grangers tenían dos gemelas las cuales eran muy parecidas. Una era Hermione una chica muy inteligente y estudiosa, ella tenía unas largas paletas y una melena incontrolable la cual nunca peinaba. La otra hija era ____ (t/n) ella era muy alegre y creyente de las cosas extraordinarias, siempre creyó en la magia .Se parecía mucho a su hermana, de hecho la única diferencia es que esta tenía un pelo hermosamente peinado y los chicos la creían más bonita. </p>	<p>-Sea lo que sea te apoyaré. Eres todo para mí ____ (t/n). Vamos tu puedes contarme, me lo tomare bien.- dijo Harry. </p> <p>-Bien ¿Recuerdas que olvidamos cuidarnos? Harry asintió un poco asustado- E-estoy embarazada. </p>
<p> _ByEmma abr. 19 AAAAA AL FIN SOY HERMOSA 🥳👏 Contestar</p>	<p> samualoi feb. 23 que incomodo ya no quiero leer xd 1 Respuesta</p>
<p> luxiiiiibhm sep. 28, 2020 NO MAMES, ME SIENTO RE VIDA, SOY MÁS LINDA QUE LA EMMA WATSON OSIOSI 1 Respuesta</p>	<p> camilaarquiel06 dic. 28, 2020 Draco tirame de las escaleras Contestar</p>
<p> Max-riddlec66 feb. 11 sOy GuApA, IO sE IOs HoMbReS sE cAlleNTAn, Ya Lo Se, lLeGuE yO jOdI sU mATRIMoNIO, mE pReFIeRE aNTEs QUE a Su NoVyA Contestar</p>	<p> valkitz ago. 03 Me lleva la que me trajo ptm que si rayis decide tenerlo me pegó 20000 tiros ctm Contestar</p>



Estos ejemplos resultan interesantes porque al subvertir la expectativas del mundo fantástico, incluyendo problemas más cercanos al presente real de los prosumidores, se opta por una dinámica, si bien creativa, con una vena comunicativa específica. De modo que en este caso, problemáticas sociopolíticas vigentes como los derechos de las mujeres en contextos de opresión y control patriarcal, atraen y se imbrican con discursos y unidades narrativas mediáticas de los contextos de los prosumidores. Usualmente, telenovelas. Del mundo oficial de *Harry Potter*, queda el nombre de algunas unidades narrativas, sin embargo, el rol y la configuración performática de las mismas se pierde de la mano de las coordenadas temáticas y de acción en donde operaban.

Ahora bien, para retomar el caso del multiperspectivismo en la *fic* de @simoszz, importa señalar que ésta atiende una práctica comunicativa ligada con la cultura audiovisual, pero también los códigos de comunicación entre amigos. En *Harry Potter y tu*, la prosumidora intercala al inicio una narración heterodiegética u omnisciente en tercera persona, para luego dar paso a un narrador homodiegético o testigo. Cruces que terminan por sumar una voz en estilo indirecto libre, cuya función principal es transmitir los eventos a modo de chisme. A continuación, aparecen capturas de pantalla de cada uno de los diferentes casos de narración:

Las gemelas Granger

52.1K ★ 2.8K 1K



por **simoszz**

 Seguir

Compartir



Los Grangers tenían dos gemelas las cuales eran muy parecidas. Una era Hermione una chica muy inteligente y estudiosa, ella tenía unas largas paletas y una melena incontrolable la cual nunca peinaba. La otra hija era ____ (t/n) ella era muy alegre y creyente de las cosas extraordinarias, siempre creyó en la magia. Se parecía mucho a su hermana, de hecho la única diferencia es que esta tenía un pelo hermosamente peinado y los chicos la creían más bonita.

 478

84

¡Slytherin!

36.1K ★ 2.4K 2.9K



por **simoszz**

 Seguir

Compartir



Después de eso hicieron un recorrido en bote por el lago. Al terminar el recorrido fueron rumbo al GC (Gran Comedor), donde tenía lugar la ceremonia de elección. Todos los de primero entraron y la profesora llegó con un taburete y un viejo sombrero. La ceremonia empezó, cada vez que asignaban una casa el GC resonaba en aplausos.

 149

-Ronalius Weasley.-llamo la profesora y el chico pelirrojo que habían conocido las gemelas en el tren se sentó.

 37

-¡Gryffindor!-no tardó en decir el sombrero.

 11

85

-¿El no te contó?

-¿No?

 24

La Slytherin le contó con mucho esfuerzo todo, aunque las lagrimas la interrumpían. Le contó desde el casi beso hasta su rechazo. Además de explicarle lo que pasó con su patronus. Su gemela la escucho comprensiva y le prometió que le iba a sacar toda la información que pueda a Harry.

 155

86

En esos ejercicios de desdibujamiento y de intercambio contingente de voces narrativas, es que los nombres de los personajes y la descripción de sus pensamientos y sucesos también cambian. En el curso de la propuesta narrativa de la *fic*, Harry

⁸⁴ Captura de pantalla del capítulo “Las gemelas Granger”. Ejemplo de narrador omnisciente.

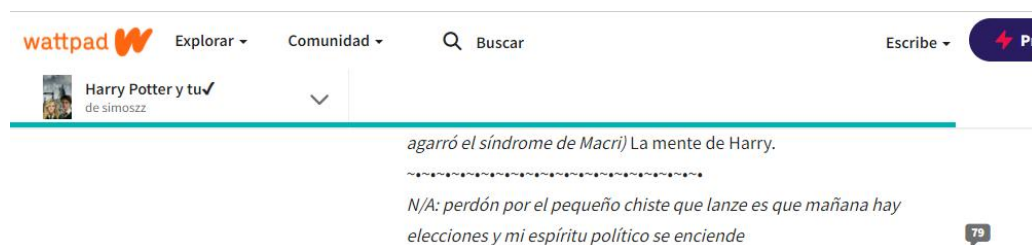
⁸⁵ Captura de pantalla del capítulo “Slytherin”. Ejemplo de narrador homodiegético o testigo.

⁸⁶ Captura de pantalla del capítulo “El patronus”. Ejemplo de una narración en estilo indirecto libre. Notese cómo en lugar de enunciar el nombre del personaje, se apunta “La Slytherin”.

Potter es “el Gryffindor” y Pansy Parkinson es “la Slytherin”, por ejemplo. La ruptura de sus configuraciones performáticas, como se ha advertido, admite que los personajes del mundo mágico operen como estereotipos en el circuito de hechos cotidianos como el embarazo adolescente, pero en el cual se retoma como móvil de la discusión materia textual en torno a los derechos de las mujeres.

En el capítulo “La reconciliación”, la prosumidora intercala —con las meditaciones de Harry Potter — una referencia de lo dicho por el expresidente de Argentina, Mauricio Macri, durante su campaña de reelección en 2019: “¡No se inunda más!”. Frase que utilizó para señalar los arreglos que se harían, de ganar nuevamente él la presidencia, en los ductos de drenaje de la Avenida Juan B. Justo, ubicada en la ciudad de Buenos Aires. Así dice la *fanfic*: “Se sentía un cobarde por no haberla defendido ante todos los insultos que recibió por una decisión que habían tomado juntos. Todo esto y mucho inundaba (no se inunda más perdón me agarró el síndrome de Macri) La mente de Harry”⁸⁷.

Una digresión que dentro de esa cercanía de los personajes con esferas fácticas y actuales, vuelve a reiterarse al final del capítulo como un paratexto o añadido extradiegético. Gesto que, no obstante, tiene un efecto irónico, porque enfatiza el carácter problemático con la expansión referencial.



Por otra parte, *Wizdad*, de la usuaria @BocadeSerpiente, crea una secuela a partir de la destrucción del mundo mágico, debido a la última gran batalla con Voldemort y

⁸⁷ El texto se ha transcrito sin modificación alguna de mi parte.

su ejército de mortífagos. Esta *fic*, si bien no necesita recuperar la *storyline*, tampoco se conforma con la estructura convencional y de organización de la vida propuesta por los canales oficiales. Más bien, en sus procesos de reciclaje y reconfiguración, coloca a los personajes más emblemáticos en su etapa adulta y en una dimensión social mucho más tolerante con la otredad, sea ésta sanguínea, *muggle* o gay.

De acuerdo con proyectos y estrategias sistémicas encaminados a una convivencia de respeto, *Wizdad* ahonda en una serie de esfuerzos de crianza y de estructuración institucional, en donde no faltan conflictos y reflexiones diarias en torno a los estragos de un sistema único de organización y planificación de la vida.

En el marco de la convivencia tampoco se cae en una postura maniquea. Egoísmos y empatía, ambiciones y cuidado mutuo, se mezclan en la negociación constante de las relaciones interpersonales. La digresión ideológica de esta *fic* con la *storyline* es evidente, así como el distanciamiento con la estructura redondeada de una trama, dado que @BocadeSerpiente prefiere trazar una serie de aventuras sin una concatenación cronológica o temática, en 44 capítulos largos. Capítulos a los que se suman historias intercaladas, que sí apuntan la participación de la digresión de acuerdo con lo anotado por Beristáin, como cuentos de hadas, acción y romance:

Wattpad Explorar Comunidad Buscar Escribe Prueba Premium

Wizdad de BocaDeSerpiente

por BocaDeSerpiente

Seguir

Compartir

f

t

p

t

<>

—...así que la princesa de las hadas huyó del barco pirata —decía Draco, en tono suave—, tomó a su hijo, y escapó hacia un bosque, donde le dijo a las demás hadas que tenían que esconderse de los humanos hasta que ya no quisieran dañarlas. "¿Pero cómo nos escondemos?" le preguntaban las otras hadas, "porque nuestras alas brillan mucho y siempre llamamos a los humanos". Así que la princesa decidió que se harían muy, muy, muy pequeñas, de manera que pudiesen estar entre los humanos sin que ellos se diesen cuenta. Volaron de bosque en bosque y se instalaron en los árboles desde entonces, tan pequeñas que no pudiésemos notarlas; es por eso que algunas hojas tienen esos agujeros. Son las minihadas las que los hacen.

—¿Y las doxys, y las doxys? —indagó Scorpius, que debía haber oído la historia cientos de veces antes, porque Draco sonrió y agregó, como si también fuese una respuesta común a una pregunta normal:

67

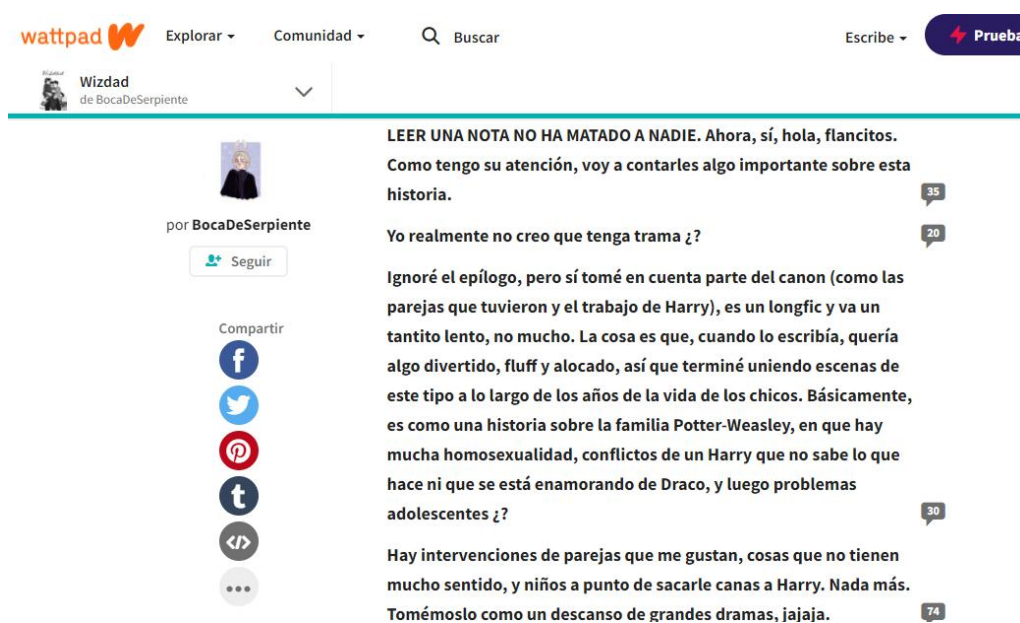
88

Dichas historias intercaladas con un plano de acción y espacio-temporal mágico, dan cabida a una clara metaficcionalidad que, de alguna manera, representa la dinámica de mundos posibles que atraviesa a la impronta creativa de las *fanfics*: los procesos abiertos y diversos de reciclaje y reconfiguración de materia textual. Así *Wizdad* no solo es una historia sobre la relación homosocial y homoerótica entre Harry Potter y Draco Malfoy, como pareciera señalar la cala *slash fiction*, sino un espacio discursivo y expansivo del mundo mágico que no pierde oportunidad de repensar y exponer la noción de diversidad desde diferentes ámbitos del desarrollo humano.

Esta *fic*, sin duda, aprovecha las posibilidades del ejercicio expansivo, una vez que recupera la última parte de la *storyline* y conserva unidades narrativas que nutren las líneas de referencialidad con el mundo, más que con la trama, del joven mago. De ese modo, en las coordenadas de una exploración familiar, @BocaDeSerpiente añade, conforme los hijos de los coprotagonistas crecen y se insertan en la vida pública, temas y eventos en torno a las inquietudes adolescentes, la educación sexual y los episodios de curiosidad y enamoramiento.

⁸⁸ Captura de pantalla del capítulo “la casa ideal de todo niño”, en donde Draco Malfoy juega con sus mellizos, Scorpius y Altair, a la vez que les cuenta una historia sobre hadas.

Si bien el desarrollo puede no tener una trama sólida, parece que las partes pueden llegar a ser un tanto incomprensibles sin la lectura de corrido. Por lo que, no obstante la compilación de aventuras, hay en esta *fic* temas, sucesos, personajes y conflictos que derivan y se complementan entre sí de forma contingente. Consciente de esta propuesta narrativa, la prosumidora apunta, como nota al primer capítulo, lo siguiente:



Como se ve, debido al entramado textual del que participan las *fics*, no siempre es viable aplicar conceptos muy específicos, porque las lógicas y dinámicas que las primeros proponen rebasan, en repetidas ocasiones, lo que podría acusarse en otro tipo de textualidades.

El interés por rastrear la impronta dialéctica, en conjunto con algunas de sus contingencias, aquí ha derivado en la comunicación de procesos de configuración de la referencialidad y de los límites y posibilidades de expansión de los bienes culturales. Si bien la aproximación es justamente un primer ejercicio de descripción y discusión, resultará necesario en futuras investigaciones seguir los senderos críticos a que dan cabida, en este caso, fenómenos autorreflexivos como la parodia y la digresión.

4.2 DEL *TRANSMEDIA STORYWORLD* AL *FAN STORYWORLD* DE *BTS*

En el marco teórico de esta investigación, se ha advertido ya la condición transmedia del mundo oficial de *BTS*. Conformado por una serie de textos, entre otros, videoclips, videojuegos, cómics y una miniserie, este mundo —a pesar de las diferencias compositivas y de creación de experiencias entre sus textos—, mantiene una constante narrativa en el desarrollo de sus unidades; a saber, los personajes e integrantes de la *boyband* de k-pop: Jungkook, V, Jimin, Jin, Suga, RM Y J-Hope.

Si bien el *transmedia world* de *BTS* se designa de ese modo porque carece de una elaboración altamente narrativa y argumental entre sus partes, es posible rastrear en él unidades susceptibles a la formación de un *protoworld*. Es decir, estructuras y elementos narrativos generales, sin *storyline*, que faciliten el desarrollo de procesos de reciclaje y reconfiguración en el *fanon*. Una flexibilidad evidenciada por el mismo mundo de *BTS*, que recupera y replantea a los integrantes de la *boyband* como personajes de ficción en una serie de textos y medios diferentes dentro de los cotos de su dinámica oficial.

En el conjunto textual del mundo de *BTS*, los grados de ficción o de realidad no hacen mella de las posibilidades narrativas ejecutadas por los músicos y bailarines coreanos. Porque en algunos casos, como en los videoclips⁸⁹, ellos desempeñan un papel dentro de una de las bandas más famosas de k-pop; aparecen como *idols* en los lindes de atmósferas espaciales y discursivas minuciosamente diseñadas. Mientras que, por otro lado, son dispuestos en un mundo ajeno a la farándula; por ejemplo, en un videojuego⁹⁰, cuya propuesta de exploración de roles y situaciones alternativas de sus

⁸⁹ Disponibles en la cuenta oficial de *BTS* de YouTube: <https://www.youtube.com/user/BANGTANTV>

⁹⁰ *BTS World*, desarrollado por Takeone Company en 2019. En ellos se exploran las travesías de los siete integrantes desde 2012, antes de su debut, hasta 2019. Así, por ejemplo, Kim Taehyung aparece como agricultor, mientras Kim Namjoon (RM) desempeña el papel de detective. El juego está disponible para su descarga en Android y iOS. Las historias del videojuego, que funcionan como capítulos de una serie, pueden verse completos en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/@kiraspring8095/videos>

vidas los contempla como agricultores, detectives, policías y estudiantes universitarios. Y más aún, en un cómic, que los narra como personajes cazadores de criaturas fantásticas⁹¹.

Las unidades narrativas, entonces, exponen su capacidad de configurar historias y de performar identidades dentro del *transmedia world* de *BTS*. Si bien, reitero, no hay una *storyline* que cimente el mundo de la banda surcoreana, como ocurre con el *transmedia storyworld* de *Harry Potter*. Hecho que permite a los aficionados retomar fácilmente esas unidades como parte de sus procesos de reciclaje y reconfiguración. Más aún cuando, además de la disposición narrativa múltiple que ellas designan, hay una vinculación emocional, creativa y crítica por parte de los prosumidores. Es decir, debido a la apropiación a que su condición textual performática se presta, el mundo de *BTS* “pierde su carácter de acontecimiento finito que ocurre una sola vez, tornándose más parecido a los actos” (Lotman 1996, 56).

Así en un plano de intercambios, los textos, estructuras y unidades del mundo oficial de la banda de k-pop son dispuestos a la negociación simbólica y discursiva. Como se ha visto, participan en la *fanfiction* como fuentes de información en planos altamente interactivos, a partir de los cuales se dan una serie de convenciones y particularidades posibles para el armado de los textos de los aficionados. Importa, en este sentido, recordar que la *fanfiction* no es un movimiento unidireccional de producción de historias basadas en otras historias, sino un abanico de tipos de historias configuradas a partir de procesos de reciclaje y reconfiguración de materia textual diversa.

⁹¹ El 15 de enero de 2022, se estrenó en *Webtoon* y *Wattpad* el cómic *7Fates: Chakho*. Éste sigue en curso en dichos soportes digitales, disponible mediante modalidad por pago. Hasta ahora cuenta con 62 capítulos. La introducción en *Wattpad* dice: “Es el Día de la Visita. La ciudad de Shinsi fue arrasada por unos visitantes inesperados: los “beoms”, unas criaturas con aspecto de tigre y sed de venganza. Impulsados por la ira y el rencor acumulados durante años, sumieron a la ciudad en una oscuridad profunda y tiñeron las calles de sangre. Para terminar con esta amenaza de una vez `por todas, es necesario tomar las armas”. Extracto disponible en el enlace: <https://www.wattpad.com/story/294966539-7fates-chakho>

Estas prácticas culturales generadas por los prosumidores, a su vez, se traducen en la constelación de un *fanon*: un continuum de producción textual y discursiva con inclinaciones aparentemente horizontales dentro de sus cotos. Lo que deviene, a su vez, en la materialización de un *worldness*: un tejido transtextual y transficcional que permite la identificación, entre otras, de convergencias y divergencias en textos similares. Ello debido, predominantemente, a una iniciativa común de exploración y expansión diegética en los cruces y gestiones de un mundo constituido por múltiples historias.

En otras palabras, los textos de los prosumidores colocan las unidades narrativas de un *protoworld* en una panorámica distinta. Porque ya no se trata solamente de sostener personajes, espacios y acontecimientos en textos independientes entre sí— sea por sus códigos y/o por el medio en el que circulan—, sino de saberlos y problematizarlos desde un horizonte compartido tanto en sus lógicas de producción como en sus dinámicas y valores creativos. Así resulta factible operar, con mayor independencia del mundo oficial, ejercicios de referencias cruzadas o pesquisas comparativas a nivel formal y de contenido.

Al suceder dicha transición entre textos y unidades narrativas, el *worldness* indica la existencia de una imagen más compleja, pues acumula las historias, — resultado de múltiples procesos de reciclaje y reconfiguración de materia textual en común— en un mismo fenómeno y soporte digital. Un hecho que dentro de la terminología propuesta en el capítulo dos de este trabajo, se podría emparejar con la existencia de un *storyworld* o, más exactamente, con la de un *fan storyworld*.

Primero, porque dicho *worldness* aparece gracias a la interacción entre capas textuales horizontales (el *fanon*). Segundo, porque las historias que se suman al *storyworld*, se desarrollan en una dinámica de tratamientos expansivos y extensivos

variopintos, más que completamente isomórficos. Condición que, como señala Ryan, es articulante de ese conjunto textual, debido a que éste siempre escapa de las manos del autor. En un *storyworld* es claro que: “‘las cosas podrían haber sido diferentes de lo que son’, con lo cual resulta factible crear alternativas a los mundos ficticios” (Ryan 2019, 82).

Así, en este último apartado, se propone un acercamiento, desde el corpus, a la configuración de un *fan storyworld* de *BTS*, a partir de las unidades narrativas clave del *protoworld* del mundo oficial de la *boyband*: personajes, espacios y acontecimientos. Del mismo modo, se intentará un acercamiento descriptivo de la extensión multimedia entre el bien cultural oficial y las *fanfics*. Esto último, sin embargo, no llegará a desglosarse de forma analítica, debido a que sobrepasa el alcance y objetivos de este estudio.

*i. ELABORACIÓN Y EXPANSIÓN DIEGÉTICA Y TEXTUAL: DEL
PROTOWORLD AL WORLDNESS*

Sin duda, dentro del mundo oficial de *BTS*, son bastantes las unidades que podrían considerarse como narrativas, al igual que son variados los textos desde los cuales se podrían tomar esas unidades. Pero para este caso, solo se acudirá a aquellas que resultan centrales para la discusión de las calas. A saber, personajes, espacios y acontecimientos pertenecientes a la dimensión textual y artística de la *boyband* de k-pop. Es decir, dichas unidades no se retomarán en su configuración dentro de los videojuegos o los cómics, sino en su faceta más vívida vinculada a los roles y eventos que desempeñan los artistas en el plano de la farándula.

Es así que entre los personajes clave del mundo oficial, aparece su papel como cantantes y bailarines, como *idols* coreanos a nivel mundial. Por otro lado, sobre las atmósferas espaciales, se contemplan los escenarios artísticos y la geografía coreana. Mientras que de los acontecimientos, se ha determinado retomar —en correlación con

las dos anteriores— las presentaciones de la banda, sus entrenamientos artísticos y algunas experiencias relacionadas con su trabajo y papel como figuras públicas: agotamiento extremo, escándalos y estereotipos.

Desde luego, esas unidades, al ser recicladas por los prosumidores hispanohablantes, sufren una serie de modificaciones. Por ejemplo, con respecto a los personajes, los prosumidores no solo recobran su rol como cantantes o bailarines, sino su identidad de género, su cuerpo, su personalidad, su carácter, su nombre y su configuración performática. Del lado de la espacialidad, además de la imagen geográfica o arquitectónica de lugares clave, se toman aspectos vinculados con la carga ideológica y simbólica que suponen esas latitudes, sus códigos de comunicación y, en general, sus planos culturales. Por último, dentro de la enumeración de acontecimientos, los *fans* recuperan temas y motivos, así como cargas dramáticas y humorísticas.

Ese abanico de posibilidades contenidas en las unidades narrativas del *protoworld* del mundo oficial de *BTS*, a su vez, entra en contacto e intercambio con otra información proveniente de planos creativos y contextuales. Porque la negociación hacia la que apunta el proceso de reconfiguración —por el cual se difumina la mera repetición—, favorece la mezcla de elementos y estructuras de sentido y diseños textuales. Es decir, los capitales culturales y simbólicos de los prosumidores hispanohablantes participan también de la creación de nueva información en ese ir y venir textual en diálogo.

Así, una multiplicidad de textos diegéticos, con estructuras y trasfondos complejos —en gran parte por la hibridación de múltiples capas y recursos textuales—, deviene en creaciones que, si bien no dejan de aludir a un bien cultural, lo problematizan constantemente. Ello, debido a que su reciclaje se da a la par de

inquietudes, roles, atmósferas, deseos de representación, identidades, códigos culturales y formas de narración que no siempre convergen con las propuestas y límites de los mundos mediáticos.

Además de ello, resulta interesante, en el caso de este corpus, el hecho de que los procesos creativos no dejan atrás ciertas fórmulas para elaborar la diégesis. Me explico, debido a que el *transmedia world* de *BTS* carece de una *storyline*, las reconfiguraciones de los prosumidores —sobre todo las más apegadas a una trama— acuden sin mayor demora a convenciones que se han generado dentro de las clasificaciones en que participan.

Sin embargo, no solo se trata de recuperar la temática general o las estrategias características de la *insert-self fiction* o la *slash fiction*, sino de seguir modelos de construcción diegética desde sus ejes clave de acción: espacio, tiempo y personajes. De modo que estas *fanfics* también reciclan unidades narrativas, no ya del bien cultural de *BTS*, sino de las mismas historias que circulan en el *fanon*. Un cúmulo de similitudes que, dentro de una dinámica más horizontal de producción y en un mismo soporte digital, conviene: “representaciones mentales globales que permiten a los intérpretes enmarcar inferencias y [expectativas] sobre situaciones y personajes” (Ryan 2019, 63).

Ahora bien, desglosados estos niveles de reciclaje, así como algunos de los elementos catalizadores de la reconfiguración de materia textual, resulta oportuno comunicar ejemplos en torno a la elaboración y expansión diegética del *fan storyworld* de *BTS*. Primero, atendiendo un tratamiento entre las capas texto en el texto y texto bienes culturales, se desglosarán algunas transiciones de las unidades narrativas del *protoworld* oficial hacia la conformación de las *fanfics*. Ello, con la finalidad de acceder a una primera etapa del *fan storyworld*: la utilización de unidades

narrativas aisladas en la configuración de un continuum diegético, capaz de nutrir ampliamente la imaginación y la inmersión de los prosumidores (Ryan 2019, 80-82).

Más tarde, del lado de la expansión diegética, se dará cuenta de algunas confluencias y diferencias entre los textos de los aficionados, a fin de subrayar las posibilidades transficcionales y de formulación de un *worldness*. Es decir, para corroborar que ellas son resultado, igualmente, de procesos de reciclaje dentro de las coordenadas de sus clasificaciones e informaciones, se delinearán ese movimiento diegético interconectado y múltiple. Lo que, además, contribuye a la cohesión de las representaciones mentales y expectativas de los prosumidores, a la vez que incorpora rasgos heterogéneos, cuyas contingencias no dejan de nutrir al *fan storyworld*.

De ese modo, en la elaboración de las *fanfics*, los personajes, espacios y acontecimientos del *protoworld*, que se ha designado como centrales, migran y transmutan considerablemente y desde distintas aristas. Por ejemplo, dentro de la dimensión de los personajes, la elaboración de *Todo por El (BTS Jimin, Jung kook y Tu)*, de la usuaria @estefany_bxngtxn, recicla solo cuatro agentes narrativos: Jung Kook, Jimin, Suga y Nam Joon (RM), pero no desde su dimensión artística, sino como potenciales estudiantes de preparatoria y, en el último caso, como un cobrador y extorsionista violento.

Jimin aparece, en esta *fanfic* sobre conflictos adolescentes y triángulos amorosos, como el chico más galán y narcisista de la institución, mientras que Jung Kook desempeña el papel antagónico: un joven gentil y talentoso, enamorado y preocupado por la protagonista “T/n” Knight. Suga, menos atendido en la historia, se menciona como el pretendiente y, más tarde, novio de Érika, la mejor amiga de “T/n”. Mientras RM se recicla en su faceta de chico rudo —en BTS, él compone y vocaliza las letras

de rap, por lo que es conocido como “Rap Monster”—, pero con hipérbolas performáticas que lo designan como un matón a sangre fría.

A pesar de que el reciclaje del nombre de los personajes pareciera ser el único elemento desplazado del bien cultural a la *fanfic*, es fácil identificar que el cuerpo de dichos personajes se recupera también desde la apariencia física que mantienen y proyectan en el *protoworld*. Móvil que guían, en algún grado, el enamoramiento de la protagonista. Así mismo, el rol de cantante se conserva en el personaje de Jimin. Varias son las escenas en que éste aparece componiendo, interpretando o tocando la guitarra. Pero, en este caso, la más representativa de todas tienen lugar al filo de la historia, cuando, tras la solución del conflicto emocional con “T/n”, él le dedica la canción *Heartbreaker* —que lanzó en 2013 el otrora cantante Justin Bieber— como gesto último de despedida:

wattpad **W** Explorar ▾ Comunidad ▾ 🔍 Buscar Escribe ▾

Todo Por El (BTS Jimin, Jung Kook Y Tu) [TERMI...]
de estefany_bxngtxn

por estefany_bxngtxn
Follow

Compartir

- f
- 🐦
- 📌
- t
- <>
- ⋮

-Sólo escuchame.

Ella no dijo nada. Fui soltando su mano y sonreí al ver que ella no se movió, no estaba seguro en donde pararme, así que decidí subir a una de las mesas de la cafetería que estaban desocupadas. A estas alturas ya tenía la mirada de todas las persona en mí, pero sin importar que empecé a cantar.

218

*

126

No puedo cantar solo en mi habitación 70

no puedo comer, no puedo dormir, no.. 23

y quiero descolgar mi teléfono

pero no puedo hablar, no puedo respirar 39

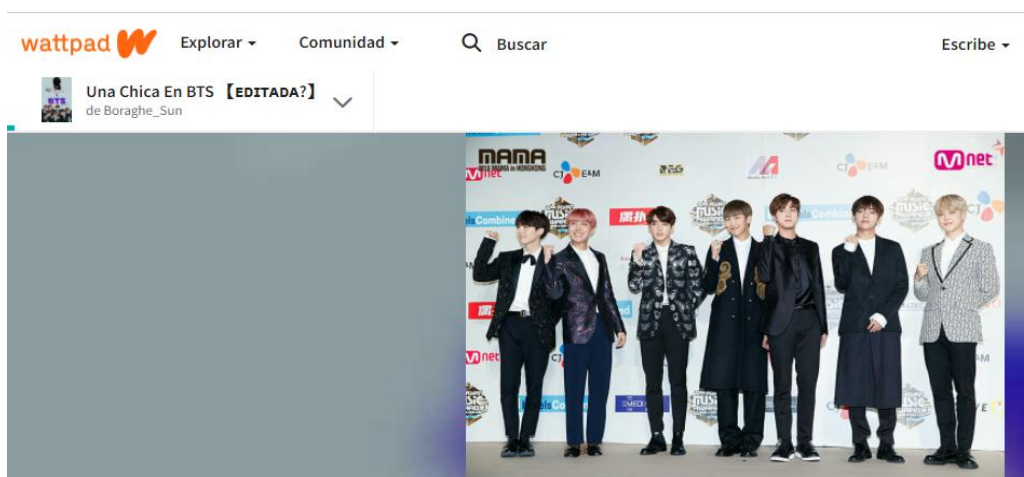
¿Por que no estás aquí, conmigo? 47

Tu eres mi todo 20

Por otro lado, el reciclaje de los personajes en la elaboración de *Una chica en BTS*, de la prosumidora @Boraghe_Sun, es más consistente con su actuación en el *protoworld* oficial. Es decir, en esta *fic* se recupera su papel como artistas surcoreanos de la *boyband*, así como su configuración performática en escenarios y galas de premios. Sus cuerpos son descritos tal y como aparecen en el bien cultural y sus

identidades de género y orientaciones sexuales, con excepción de algunas bromas que se juegan entre ellos y la protagonista, parecieran mantenerse dentro de los límites binarios.

Así se atraen acontecimientos sucedidos en el *transmedia world* de *BTS* de 2016-2018. Lanzamientos musicales, giras, presentaciones y galas de premiación, se reciclan e intercalan con otros eventos vinculados a la propuesta creativa de la prosumidora: la incorporación de una joven latina de diecisiete años a la banda surcoreana pop más famosa del mundo.



En Los MAMA

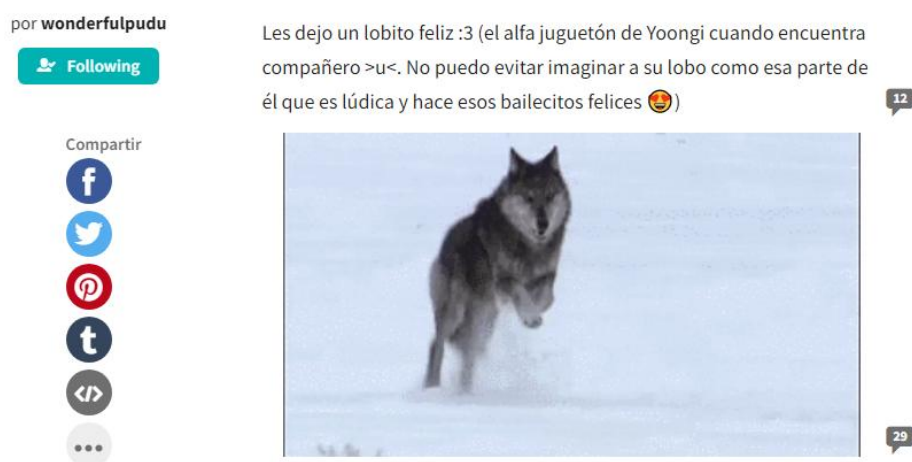
92

Se trata de una serie de 144 partes en las cuales, si bien hay una recuperación casi total de los personajes, espacios y acontecimientos vinculados con el *protoworld* de *BTS*, ésta se ve ampliada en la diégesis por unidades narrativas opuestas: una mujer protagonista, viajes por el continente americano, confesiones amorosas y de experiencias de vida, choques culturales y otros tantos sucesos cotidianos y divertimentos. Con lo cual el recorrido, si bien no designa propiamente una trama, sí

⁹² Captura de pantalla de la portada del capítulo “En Los MAMA”. Aquí se cuenta el recibimiento del público a *BTS* y a su nueva integrante en los premios surcoreanos, emisión 2016. Además, se intercalan videos de las presentaciones que los integrantes de la *boyband* dieron en ese evento: “Boy meets evil” y “Fire”.

construye y explora, mediante la articulación de aventuras, un circuito narrativo cercano a la escritura del diario, pero también lo suficientemente polifónico y performático.

En *Without Sugar...*, de la usuaria @wonderfulpudu, el reciclaje vuelve a diferir considerablemente del *protoworld*, porque los personajes se recrean como oficientes de empleos más cotidianos: policías, panaderos y locutores, dentro de una dimensión *omegarverse*. Es decir, en un mundo posible minado de relaciones interpersonales determinadas por elementos mucho más instintivos que comunicacionales y lógico-racionales. En este mundo, la identidad mujer-hombre se traslada hacia una tipología y carga ideológica diferente: alfa, beta y omega, cuya diferenciación se da con base en la fuerza, el olor y el temperamento de las personas-caninos.



93

Esta *fic*, si bien recupera los nombres de los integrantes, así como el aspecto corporal de éstos, conviene en performarlos en un entramado poliamoroso y de exploración sexual que, no obstante, no deja atrás una propuesta crítica con el mundo actual y con su designación binaria y limitada de las masculinidades. Un gesto que se

⁹³ Captura de pantalla del final del capítulo “Sin azúcar”. La prosumidora @wonderfulpudu inserta un GIF con un lobo juguetón que corre hacia su compañero. Aclara que así es como se imagina al lobo interior de Yoongi (Suga), cuando éste percibe en otros aromas cítricos y tenuemente dulces.

extiende, incluso, hacia la tensión de una sociedad extremadamente individualista y ajena a las posibilidades de construcción en clanes o grupos.

Además, contrario a las *fics omegaverse* más claramente alineadas con las reglas de ese mundo posible, esta historia fragmenta algunas convenciones, tales como la imposibilidad de emparejar alfas con alfas u omegas con omegas. Esto, a través de la creación de flujos instintivos y emocionales diversos. *Without Sugar...* amplía las supuestas regulaciones de convivencia, del pensamiento y de vías de formación de relaciones amorosas.

Con respecto al reciclaje de la espacialidad, resulta interesante el tratamiento aparejado entre la localización geográfica e ideológica del país asiático, sobre todo, en la *cala slash fiction*. En *El dilema de ser gay...*, de @looveever, la condición homosexual pone especial atención en el sufrimiento del co-protagonista Jung Kook. El deterioro de su estado físico y mental, se muestra como resultado de una lucha constante con una “normalidad” introyectada en la construcción de vida de un hombre y, más aún, de un *idol*.

La presión social, los escándalos y sospechas, traman, de ese modo, los altibajos del cantante surcoreano, quien pareciera estar lejos de decidir por sí mismo en la inercia de los dictados y tabúes que sostiene el sistema en el que se desenvuelve. Por otra parte, se denuncia el trabajo excesivo a que son sometidos los artistas en ese país, así como la indiferencia para tratar neurodivergencias, en contraposición con otras, como el cuidado de la imagen pública y la conservación de las expectativas de corte moral. El espacio coreano y su fábrica espectacular se desmitifican en su pretendida perfección, al igual que los integrantes de la *boyband* muestran sus vulnerabilidades y sus estadios de dolor más profundos.

En *Gay (ym)*, de @plxyer_hxter, la espacialidad se sitúa en una universidad y en un conjunto de casas, pero sin dar cuenta específica de la geografía. Ahí, los personajes Jimin y Yoongi, se articulan como homosexuales, no sin apartar de la diégesis conflictos internos sobre sus decisiones afectivas. El apoyo de sus demás compañeros, los otrora integrantes del *protoworld* de *BTS*, así como la libertad que encuentran en el campus y en la exploración y reafirmación de sus cuerpos, devine en un franqueamiento menos sufriente de los límites heteropatriarcales. La toma de decisiones en el último caso contempla la culpa en menor grado; es decir, más aparejada con las voluntades de los personajes, que con las imposiciones de sus circuitos familiares o sociales.

Ahora bien, en otros casos, en los que no se reconfigura la identidad de género o la orientación sexual en primer plano, como en *We don't talk anymore*, de @sg_:jk9397, el reciclaje espacial de Corea del Sur sucede a la par de sus lugares turísticos más emblemáticos. Una noche en El Río Han, unas vacaciones en Busan e,

⁹⁴ Captura de pantalla del “Capítulo 17”. Jung Kook subraya la importancia que para él tiene lo que los demás piensen de su relación con Kim Tae-hyung, quien, por otra parte, ha decidido no someter su voluntad y sentimientos a los márgenes consensuados como normales y aceptables.

incluso, un viaje hacia Japón, conforman las estampas y recuerdos más entrañables de “T/n” Park y sus acompañantes: Jung Kook y Sehun. Este último, rapero e integrante de EXO, pero que en la historia se muestra como instructor de baile, amigo y enamorado de la protagonista.

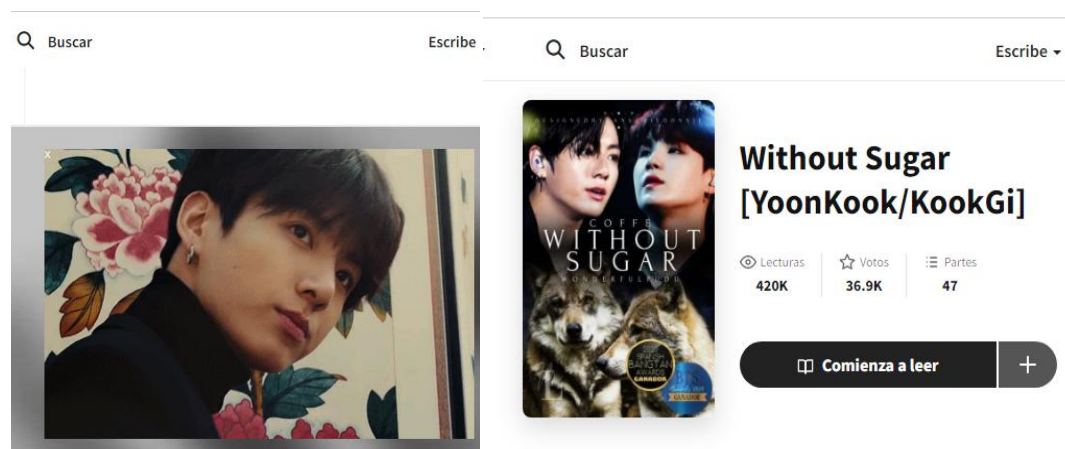
Además, en esta *fic*, los cuerpos funcionan como lugares de reconocimiento, de encuentro y de exploración. Incluso, desde múltiples perspectivas. Por mencionar un caso, en el capítulo 47, tanto “T/n” como Jung Kook narran la experiencia de su primer encuentro sexual, detallando cada una de las superficies y sensaciones de sus cuerpos e, incluso, reflexionando sobre ellas a través de comparaciones, hipérboles o sinécdoques espaciales. Jung Kook dice: “Mis manos viajaron por su espalda hasta llegar al broche de su sostén” y “T/n” replica: “Podía sentir como era el paraíso con cada beso, caricia y roce que Jung Kook me proporcionaba”:



The image shows a screenshot of a Wattpad story page. At the top, the Wattpad logo is on the left, and navigation options like 'Explorar', 'Comunidad', and 'Buscar' are in the center. On the right, there are buttons for 'Escribe' and 'Prueba P'. Below the navigation, the story title 'We Don't Talk Anymore (Jeon Jungkook & Tn)' is displayed, along with the author's name 'de sg_jk9397'. The main content area features a circular profile picture of a couple, the username 'por sg_jk9397', and a 'Seguir' button. To the left of the text are social sharing icons for Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr, and a link icon. The text of the story is in Spanish and describes an intimate moment between two characters. There are two comment icons on the right side of the text, one with '38' and another with '44'.

Debido a que estas historias tratan en su mayoría sobre aventuras y relaciones interpersonales que focalizan su atención en espacios muy concretos e íntimos, como el cuerpo, la configuración de los integrantes de *BTS* resulta importante. En ningún caso se transgrede su apariencia física, cuando sí performática. Y, más aún, la

mayoría de las *fic*s intercalan imágenes, videos, GIFs o memes en los que éstos aparecen tal y como son representados en el *protoworld* del mundo oficial:

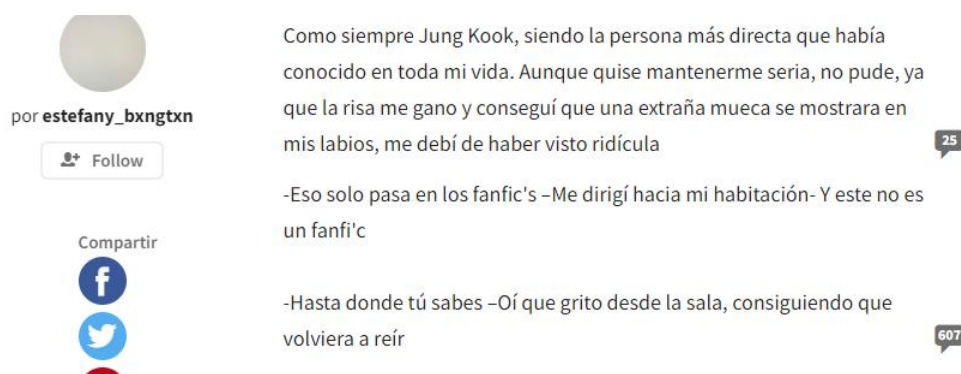


En ocasiones, aun la referencia a sus cuerpos conocidos es claramente minuciosa. Por ejemplo, en *Gay (ym)*, la prosumidora aclara en la “Sinopsis” que ha descrito a los personajes con el color de cabello que tenían en los ISAC 2017 —un programa televisado sobre competencias polideportivas—, a la vez que puntualiza que ellos se tiñeron el cabello, más tarde, para el álbum *You never walk alone*, que lanzaron en ese mismo año.

Otro aspecto interesante en la dimensión corporal, como plano espacial y de acción, es aquel que expone la caída de la cuarta pared, disolviendo así las fronteras entre realidad y ficción. Por ejemplo, la preferencia por la focalización en la corporalidad de los personajes en *Todo por Él...*, deviene en un cuestionamiento entre cuerpos reales y ficticiales. Pero sin perder por ello cualidades paradójicamente inmersivas y reflexivas. Dado que los personajes, si bien se permiten descubrirse como tales, no abandonan la trama o actúan, por ello, de forma cortante con la diégesis.

⁹⁵ La captura de pantalla de la izquierda corresponde al GIF de la portada del capítulo “9” de *We dont talk anymore*. La captura de pantalla de la derecha es de la portada de la historia *Without Sugar...*, de @wonderfulpudu.

En el capítulo “Tarde de cine”, “T/n” Knight arroja a Jung Kook al sofá. Éste, entonces, le pide a ella volver a hacerlo, pero con la condición de que, en ese segundo intento, ella también se deje caer sobre él. Ante tal petición, que eleva una atmósfera de tensión sexual, la protagonista ríe y dice:



La autoconsciencia del personaje Jung Kook motiva, a su vez, una reacción entre los demás prosumidores, pues éstos practican, en la clasificación *insert-self fiction*, la autoproyección en la protagonista, aunque de forma intermitente. Entre las respuestas de los aficionados, se lee: “Upsss sálganse del fic nos descubrieron”, “he knows” o “Kookie es demasiado listo, se dió cuenta q no es real, abortemos misión”.

El constante franquear los límites de los mundos actuales y posibles en este tipo de historias extiende constantemente la espacialidad diegética hacia otros planos, dando como resultado una vacilación entre lugares y presencias, así como entre los roles que adoptan los prosumidores para colaborar en la pantalla de comentarios. Es decir, las afectaciones en la configuración performática de los personajes se dan en segundo grado, porque si bien “T/n” Knight pareciera no concebir la ruptura diegética, los demás prosumidores sí responden a la develación de formas muy variadas: algunos proponen huir, mientras otros reprochan la caída de la ilusión. Algunos más dicen sentirse vigilados: “el kuko nos está viendo”. Y, desde luego, no falta los que migran a otros bienes culturales, como *Toy Story* o *Monsters Inc.* “3312 tenemos un 3312 nos descubrieron ahhhhh”, anota una de las prosumidoras.

Ahora bien, la propuesta de una trama incluye una concatenación de acciones. En el caso de este corpus, es evidente que el reciclaje de los sucesos del *protoworld* de *BTS* sigue operando, pero en menor grado respecto al de los personajes y los espacios. Ya que la actividad artística de los personajes de la *boyband* queda ampliamente modificada tras la incorporación de temas amorosos y conflictos emocionales en argumentos asiduos al poliamor y al desarrollo vehemente del enamoramiento.

A diferencia de *Una chica en BTS...*, de @Boraghe_Sun, que sí recicla los eventos artísticos y de farándula practicados por los integrantes de la *boyband* —pero sin llegar a formular una trama, sino una serie de aventuras cuasi individuales entre sí—, las demás *fics* de este corpus se articulan con base en propuestas que toman como central otros sucesos: confesiones amorosas, descubrimientos sexuales, pérdida de la virginidad y autoafirmación del cuerpo, así como padecimientos mentales y emocionales, relacionados con sufrimientos y luchas en planos de confusión constante, inseguridades y miedos.

En *El dilema de ser gay...*, las presentaciones y ensayos se mencionan casi como un trasfondo del drama que enfrentan los co-protagonistas entre los límites y las posibilidades de una relación homosexual abierta. En este caso, más que darle prioridad a los espectáculos o grabaciones, se exaltan los escándalos y especulaciones en torno a la identidad de género de ambos integrantes de *BTS*. Esto, a la par de la advertencia de lo decepcionante que podría volverse dicha situación para las seguidoras y *fans* dentro de la diégesis.

En el capítulo siete, sucede que después de horas de entrevistas para promocionar su nuevo álbum, Jung kook y Tae-hyung deciden salir a una cena romántica. Pero, más pronto que tarde, un paparazzi los sorprende tomados de las manos sin que ellos se den cuenta. Acto seguido, una historia alarmista sobre su

orientación sexual, coloca a ambos personajes en la portada de la revista *Nylon*, una de las más importantes del país del sol naciente:

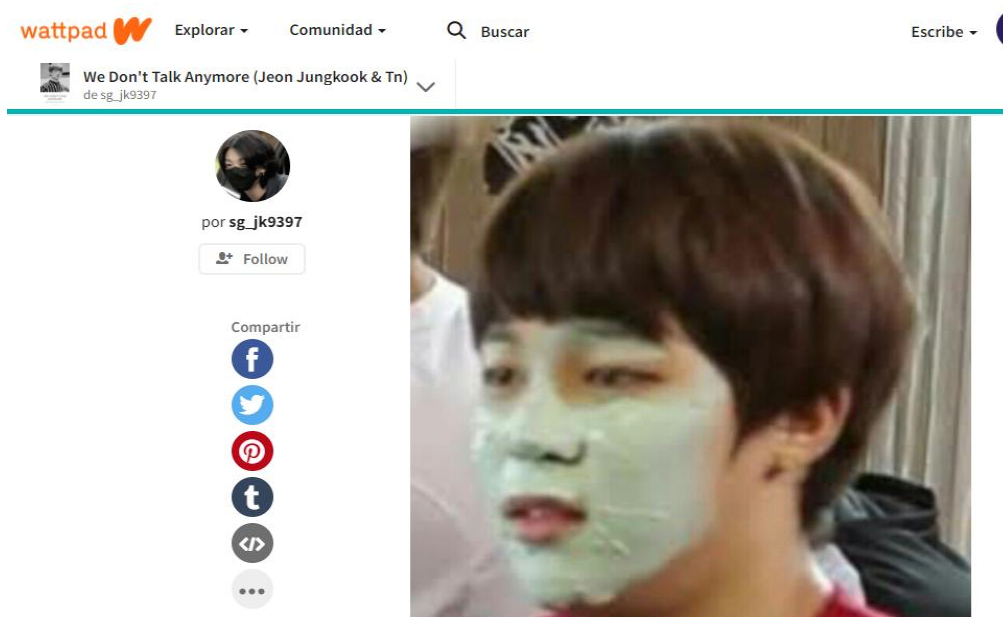


En *We don't talk anymore*, Jung Kook aparece como cantante, interprete y compositor de música en piano. Sin embargo, las elaboraciones en las que éste mantiene una configuración performática en correlación con una dimensión artística resultan secundarias. Por otra parte, el desarrollo de las habilidades de baile que desempeña la protagonista, tras el rechazo amoroso de Jung Kook, son claves en la modificación de los sucesos siguientes: reencuentro entre la pareja principal, viajes al extranjero y primer descubrimiento erótico y sexual.

De igual modo, la dimensión dramática de las especulaciones se traslada hacia las supuestas infidelidades que Jung Kook le juega a “T/n” Park. Móviles de quiebres y restauraciones emocionales que, hacia el final de la historia, dan un giro de tuerca para posicionar el sentir y el actuar de los co-protagonistas en sintonía con la estabilidad del matrimonio y la formación de una familia.

Lo anterior, no sin antes recurrir a algunas escenas absurdas, vinculadas con cargas dramáticas y simultáneamente humorísticas. Por ejemplo, al final del “Capítulo 54”, “T/n” piensa en lo mucho que extraña a Jung Kook y en lo mal que se siente por no estar a su lado. Cuando, de la nada, alguien le comunica que tiene que asistir de

prisa al hospital porque han atropellado a la persona más recurrente de sus pensamientos. Después de la terrible noticia, @sg_jk9397 coloca una alerta de que la *fic* está por finalizar, seguida de una foto de Jimin con mascarilla. Un recurso audiovisual que rompe con la atmósfera trágica, devolviendo las risas y la reflexión a los prosumidores. Pues ellos se identifican, según consta en los comentarios, con el rostro del *idol*.



Como se ve, el reciclaje de unidades narrativas del *protoworld* de *BTS*, en conjunto con la incorporación de otros personajes, temas, espacios, identidades y eventos, dan cabida a una multiplicidad diegética que, por una parte, recupera elementos muy precisos de partes significantes del mundo oficial de la *boyband*; mientras que, por otra, se dedica a diversificar y ampliar los rasgos medulares de éstas para cohesionar una trama o, por lo menos, una narrativa de cariz más claramente argumental.

Y es precisamente ese tendido diegético, en el cual se han advertido algunas transiciones en la disposición medial y narrativa e, incluso, de difuminaciones entre fronteras de ficción y realidad, el que articula lo que se ha designado al inicio de este

apartado como *fan storyworld*. Pues, en efecto, entre los reciclajes y reconfiguraciones de materia textual —que contempla, entre otros, el *protoworld* del mundo oficial de *BTS*—, hay una dinámica de flujo de historias dada desde las producciones de comunidades multiusuario, y no desde centros y monopolios creativos. Textos de los aficionados que, en segundo grado, comparten entre sí estrategias, estructuras, contenidos y diseños que permiten hablar de una panorámica o de un *worldness*. Es decir, de posibilidades transtextuales y transficcionales en el *fanon*.

Con esto último resulta viable delinear la dinámica *fanfics* entre *fanfics*. De los textos de los aficionados elegidos para esta investigación, los personajes de la *boyband* pueden contemplarse como una constante en el desarrollo de su subjetividad, dispuesta, sobre todo, en planos de convivencia amorosa y de conflictos emocionales. Jung Kook, por mencionar el caso más representativo, se muestra en todas las historias de este corpus como enamorado o como receptor directo del amor o enamoramiento de alguien más. Sin embargo, su configuración performática muta dependiendo el espacio y las modificaciones hechas a los planos socioculturales y heteronormados de la propuesta narrativa.

En *Todo por él...*, como se ha anotado más arriba, Jung KooK encarna el estereotipo de hombre perfecto o “flower boy”⁹⁶, mientras que en *We don't talk anymore...*, se elabora como un chico popular, pero con grandes problemas para establecer relaciones de pareja, aún más, cuando éstas resultan de lo que él solo consideraba como una amistad. En ambos casos, no obstante, se comprende su actuación en espacios similares: la escuela preparatoria, que atrae consigo contenidos diegéticos en común: exámenes, concursos de talento, reuniones con amigos, tareas en

⁹⁶ Este término se usa para denominar el estereotipo de un hombre en extremo cariñoso, atento y dispuesto siempre a sacrificarse y apoyar a su pareja.

equipo y aventuras de lo más divertidas y memorables. Un panorama que aparece también en *Gay (ym)*, pero con la diferencia de que aquí se trata de un plano universitario, que acoge sin tantas confusiones y restricciones la diversidad sexual. En este último ejemplo, contrario a los pasajes más dramáticos de *El dilema de ser gay...*, se exalta la experimentación íntima y el autodescubrimiento de los personajes.

Jung Kook así, junto a los otrora integrantes de *BTS*, aparece más que como un artista, como un potencial compañero de los prosumidores y de los personajes anexos a la trama o argumento, quienes en su mayoría son adolescentes y/o jóvenes. Aquí es claro que su articulación en la diégesis se da acorde con una serie de convenciones ligadas a los mundos actuales y experiencias de vida presentes o más inmediatas de los aficionados. Además, cabe resaltar que ellos en la clasificación *insert-self fiction*, son representados casi expresamente por la protagonista “T/n”, que aloja, más que un solo modelo arquetípico, un conjunto de características y *performances*. Mismos que, no obstante, convergen en su rol activo dentro de relaciones juveniles amorosa y altamente complicadas.

En la imagen global de ese *worldness*, en donde los personajes son amigos o parejas de otros personajes inventados por los prosumidores —o en donde los integrantes de la *boyband* llevan a cabo intercambios afectivos diversos entre sí—, los cruces se maquilan mediante ejes temáticos, tópicos o motivos, que sin obviar su acomodo o tratamiento se desarrollan como constantes. Así, por ejemplo, el tópico del enamoramiento a primera vista se practica a la par del motivo del viaje interior y de autodescubrimiento de las y los protagonistas. Se subraya el tema de la búsqueda de identidad, de igual manera, de la mano del motivo de la separación de los preceptos o convenciones familiares. O se desmenuza el tópico de un amor no correspondido en conjunto con temas de cuidado mutuo, amistad y manejo de la empatía. Un tópico

parecido al *furor amoris* ocurre en *Without Sugar...*, de @wonderfulpudu, en donde, de la mano con temas como el poliamor, la homosexualidad y la negociación de poder, se presenta una diegésis en las coordenadas de un mundo *omegaverse*. Un espacio, si bien ya no escolar, con posibilidades mucho más flexibles de exploración de las relaciones homosociales y homoeróticas, mediante un móvil instintivo, menos racional.

Con lo cual, por decirlo de algún modo, la compaginación entre representaciones confirma el desplazamiento de un *protoworld* hacia un *worldness*. En donde el eje medular atiende, precisamente, concatenaciones de eventos, roles de los personajes, configuraciones performáticas, espacialidades, dramas y aventuras paradójicamente cercanas y distantes entre sí, pero siempre en una dinámica de intercambio y mezcla.

Entonces, dispuestas las *fanfics* de *BTS* entre bifurcaciones y encrucijadas dentro de los “márgenes” de un *fanon* —y más específicamente las pertenecientes a estas calas y clasificaciones—, existe la oportunidad de trazar, si bien intertextualidades, más exactamente apuntes transficcionales. Pues dicho concepto, propuesto por Richard Saint-Gelais y recuperado por Marie-Laure Ryan en su artículo “Transmedial storytelling and Transfictionality” (2013): “refers to the migration of fictional entities across different texts, but these texts may belong to the same medium, usually written narrative fiction” (366).

Un concepto que, a su vez, da cabida al desarrollo de determinados horizontes de expectativas entre los prosumidores. Quienes, a partir de propuestas narrativas eminentemente performáticas, desempeñan y comparten roles de acuerdo con una serie de opciones conocidas, a las que se suman afinidades comunicativas (la estructura narrativa apegada al lenguaje cinematográfico y/o a la dimensión oral del

chisme), así como referencias compartidas de cultura audiovisual (bienes culturales mediáticos locales e internacionales, que no abandonan la mezcla de los *idols* con escenas emblemáticas de *El Chavo del 8* o violencias domésticas características de una madre latina con chancla en mano, por ejemplo).

Esto explica, en parte, por qué a pesar de que *Una chica en BTS...* no construye una trama convencional, los prosumidores participan y colaboran con la *fanfic* de forma nutrida. Los puntos de referencia ligados al bien cultural oficial y a la globalidad del *worldness* de *BTS*, en *Wattpad*, admiten que la interacción no se pierda del todo, ante el particular diseño textual y diegético de esa *fic* multimedia. Es decir, no faltan enlaces entre los que aparecen tópicos, temas, motivos, estrategias y recursos en común. Los cuales, además, cuentan con un potencial inmersivo y reflexivo, debido a su carácter de vinculación emocional y de presencias entre aficionados e identidades mediáticas y narrativas.

De tal suerte, las seis *fics* que se han descrito en este apartado, podrían considerarse como elementos activos y de transición entre un *protoworld* y un *worldness*. Es decir, entre una estructura unidireccional en constante flujo hacia otra en la que existe una reunión dinámica de capas textuales, cuya perspectiva global edifica núcleos de referencia, mas flexibles, con los cuales continuar la expansión diegética o de mundos posibles.

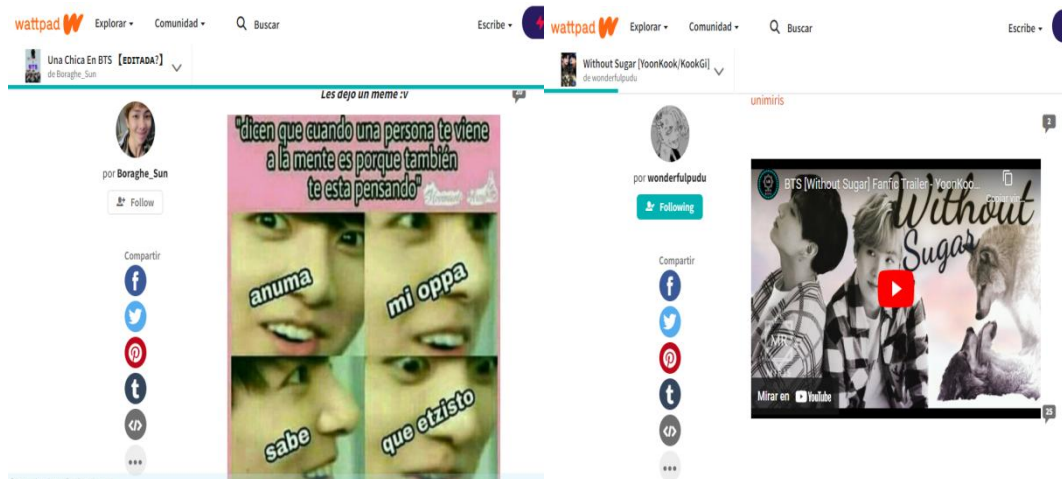
ii. EXTENSIÓN MULTIMEDIA: DEL VIDEOCLIP A LAS *FANFICS*

El *transmedia world* de *BTS* implica en cada uno de sus textos un lenguaje multimedia, pues las pantallas de su mundo cohesionan las imágenes con la música (videoclips), dibujos con texto escrito (cómic) y, en otros casos, como en el de los videojuegos, imágenes en movimiento, *performances*, guiones y programaciones de código binario. Cruce de medios y de lenguajes, el mundo oficial de la banda

surcoreana, además de ligar posibilidades narrativas de continuidad entre sus textos, establece para ellos un diseño multimedia alojado en soportes digitales con acceso a internet.

A diferencia del *transmedia storyworld* de *Harry Potter*, que parte del lenguaje escrito y de una *storyline* que prevalece en la extensión medial de sus textos, con *BTS* se acude a un mundo eminentemente digital, cuya mezcla de recursos apuntala como aspecto central el contenido audiovisual de *performances*. Es decir, las semióticas de la imagen, la música y el texto hablado y/o escrito. De ese modo, el videoclip resulta central en la configuración multimedia del *protoworld*, pues, en efecto, las unidades narrativas que aquí se han tomado como claves figuran ampliamente en los textos audiovisuales referentes a la faceta artística de los integrantes de la *boyband*.

Mientras que las *fanfics* de la saga de *Harry Potter*, responden en su mayoría a una construcción con base en texto escrito, en el caso de las *fic*s de *BTS* llama la atención el hecho de que al menos la mitad de ellas se elaboraron en la pantalla de *Wattpad* como textos multimedia. Pues lo anterior implica que además de configurar el texto escrito mediante estrategias y recursos cercanos al lenguaje cinematográfico —algunos de los cuales se han advertido previamente—, esas tres *fanfics* involucran, como parte del diseño textual, narrativo y diegético, videos (videoclips, *booktrailers*), imágenes (fotos, memes), GIFs, banners y emoticonos.



97

Desde la ampliación de las formas narrativas que ya desde 2001 advierte José Rodríguez en su estudio “El relato digital”, la experiencia de la página y del texto escrito en la dimensión de la pantalla—debida en gran medida a los avances tecnológicos—, ha sumado a su repertorio: “imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, [...] a otras formas “tradicionales”: la narrativa oral escénica, novela, cuento, cine, etcétera” (79). Diversidades mediante las cuales resulta interesante problematizar la construcción de narrativas no convencionales y experiencias de los procesos de escritura y lectura.

Si bien las *fanfics* parecieran designar narrativas poco canónicas, mas trazadas exclusivamente con base en el código lingüístico, lo cierto es que en el medio digital —específicamente en *Wattpad*— éstas ponen en práctica otros recursos para el armado de su diseño textual. Como se ha visto antes, en un estadio tan diverso e interactivo, lo performático, el nivel de presencialidad entre textos, así como la incorporación de elementos y rasgos audiovisuales, resultan claves en una producción destinada a nutrir la práctica cultural de aficionados jóvenes.

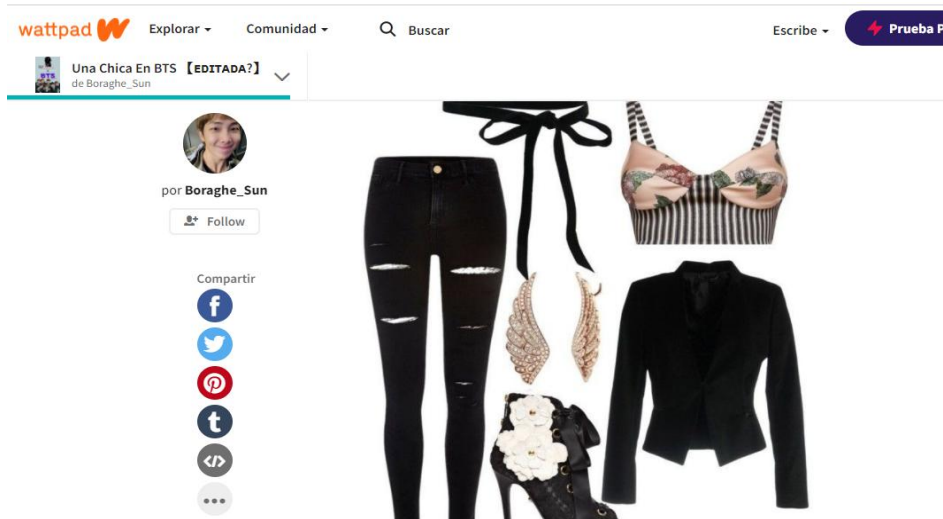
Otro aspecto es que si bien la articulación multimedia del *protoworld* de *BTS* supone, entonces, que la extensión de las *fanfics* no es por completo y en todos los

⁹⁷ Capturas de pantalla de las *fic*s *Una chica en BTS...*, de @Boraghe_Sun y de *Without Sugar...*, de @wonderfulpudu.

casos una traducción entre lenguajes y códigos de comunicación, existen siempre modificaciones semánticas de lo multimedia, sobre todo, en comparación con la autonomía de textos como el videoclip. Porque en la configuración central de una diégesis o de un argumento desarrollado con base en texto escrito, lo multimedia audiovisual se desplaza, evidentemente, hacia otro terreno de la experiencia y de la significación.

De igual modo, lo multimedia, en la semiosfera del *fanon* de *BTS*, recurre a estructuras menos autónomas en tanto audiovisuales. Por mencionar un caso, el videoclip, que se sostiene en sí mismo como un texto ampliamente inmersivo y creador de experiencia, no funciona de inmediato en las *fanfics*. Su participación y su grado de significación, más bien, depende de cuan importante es para la introducción o concatenación de sucesos, experiencias o estados emocionales de los personajes.

En otras palabras, las imágenes estáticas o en movimiento, que conforman las unidades creativas del videoclip, pueden aparecer tanto como detonadores de la presencialidad de los cuerpos de los integrantes de *BTS*, como para agilizar el flujo imaginativo e inmersivo de las historias. Porque, resulta claro, que muchas de ellas se constituyen mediante una serie de conversaciones que no se detienen demasiado en la elaboración descriptiva y detallada de los espacios, sean estos geográficos, arquitectónicos o de vestimenta de los cuerpos. Más aún, cuando existe en el imaginario de los prosumidores del *fanon* de la banda surcoreana, un cúmulo de representaciones altamente reconocibles.



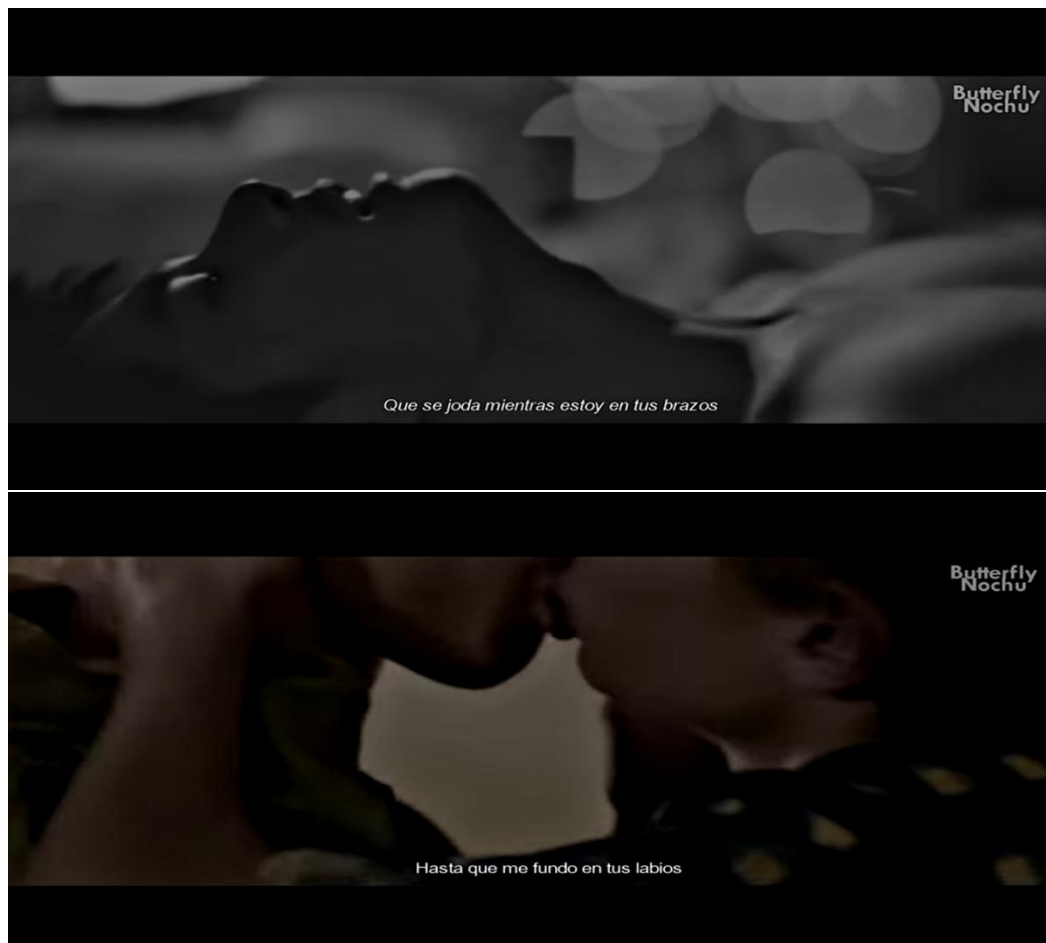
98

Así, mediante lo anterior se comprende la existencia de procesos de reciclaje y reconfiguración de las unidades narrativas, cuya acción se concentra en la expansión diegética, pero también de medios y lenguajes latentes en el mundo oficial que han sido trasladados al diseño textual de las *fanfics*. Un ejercicio que, desde luego, se torna interesante, pero que por el momento solo será descrito en tres ejemplos centrales, con la finalidad de dar cuenta de algunas de las propuestas que su recuperación supone en la transición entre capas textuales.

En *El dilema de ser gay...*, la propuesta narrativa incluye un tráiler al inicio, que puede verse en la misma página de la *fanfic* o redireccionarse hacia una pestaña de acceso en YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=aswb8P3jreU>. El *booktrailer*, con duración de poco más de tres minutos, trata básicamente de un montaje hecho por fragmentos de otros videos en los que aparecen los cantantes Jung-Kook y Kim Taehyung, coprotagonistas de la historia. También se agregan escenas de corte sexual, en las que, si bien se aprecian los cuerpos masculinos, no es posible adivinar con exactitud los rostros entre la mezcla de luces y sombras. El video incluye algunos

⁹⁸ Captura de pantalla del capítulo “En Los MAMA”, de la *fic Una chica en BTS...* La prosumidora @Boraghe_Sun incorpora esa imagen con prendas de vestir para informar a los prosumidores cómo asistirá “T/n” a los premios MAMA.

epígrafes de los capítulos de la historia, así como diálogos entre personajes con audio en lengua coreana, a los cuales se les colocan sus respectivos subtítulos al español.



99

Este diseño narrativo, sin embargo, es el resultado de una colaboración posterior. La usuaria de You Tube, @Butterflynochu, quedó tan encantada con la historia de la prosumidora @looveever, que pidió su autorización para la hechura de la síntesis audiovisual. No obstante, ambas aportaron ideas y colaboraron en la selección de material. Cabe señalar que en la caja de descripción y en el apartado de comentarios, aparece el hiperenlace que conduce a la *fic* de @looveever en *Wattpad*:

⁹⁹ Capturas de pantalla del *booktrailer* de la *fic* *El dilema de ser gay*.

youtube.com/watch?v=aswb8P3jreU

YouTube Gmail

YouTube MX Buscar

Fijado por Butterfly. Nochu

Butterfly. Nochu hace 4 años (editado)

NO es mi historia, está le pertenece a: "Looveever" en wattpad.
 Yo solo quiero decir que estoy completamente enamorada de esta historia, por ello le pedí permiso a la autora para realizar un booktrailer. Ella ayudo por supuesto, por mensajes privados hablamos sobre como seria el vídeo, y espero haber logrado un resultado que sea de su agrado.
 Para esto era el audio prueba que subí el otro día, era para que Luna lo escuchara y me diera su opinión.
 Por favor, vayan y denle mucho amor a "El dilema de ser gay" ella intenta enfocarse en lo que podría ser la realidad de taekook, escribe hermoso, en verdad merece que le den una oportunidad :)
 Tan solo en el prologo llore, ¡Así de hermosa es!
 Aquí dejo otro link: <https://my.w.tt/auMmrAbSFT>

PD: Ya saben que tengo una mala costumbre de subir vídeo en la madrugada.

Mostrar menos

912 Responder

22 respuestas

looveever hace 4 años

Como escritora del fanfic, tengo que aclarar que me he quedado sin palabras nada más empezar el vídeo. Me he sentido como una lectore más de mi propia historia y lo he visto expectante y con una sonrisa de oreja a oreja. No quepo en mí del gozo ante semejante obra de arte que has hecho, Evelyn. Que le hayas dedicado tu tiempo y tus habilidades al trailer de mi fanfic, el que tú misma te ofreciste...
 Leer más

Debido a que el *booktrailer* resulta ser un resumen de la *fanfic*, su disposición en el diseño textual aparece en la parte de las “Aclaraciones”, más que dentro del cuerpo de los capítulos. Por otro lado, en *El dilema de ser gay...*, los *banners* sí se intercalan entre el texto escrito, con la finalidad de subrayar inscripciones que funcionan como móviles ideológicos centrales en las acciones y altibajos de los personajes principales. En los *banners*, además de texto escrito, se incluyen imágenes de los integrantes de *BTS*, a través de movimientos que difuminan y hacen aparecer sus rostros de forma intermitente.

wattpad Explorar Comunidad Buscar Escribe

El dilema de ser gay — taekook de looveever

Capítulo 01

145K 16.8K 18.9K

Dedicado a Nazakki

por looveever

Follow

Compartir

Resulta interesante que en el caso de estos últimos agregados visuales, su disposición en el espacio de la pantalla emula la incorporación de publicidad en los textos digitales. Pues su tamaño y diseño converge con el de los anuncios de películas o series. Pareciera incluso que los *banners* recuerdan que existe, en simultaneidad con el texto escrito, un texto audiovisual que resulta necesario recordar para dotar de representaciones visuales y de atmósferas mucho más cercanas al *protoworld* (la referencia explícita de los cuerpos de los integrantes de *BTS* y el sonido de la lengua coreana), las posibilidades interactivas e imaginativas de la *fanfic*.

En *Without Sugar...*, de @wonderpuldu, ocurre algo semejante con el diseño narrativo. En este caso, el *booktrailer* se agregó posteriormente debido a que la historia se contó entre las ganadoras de los Spanish Bangtan Awards 2020. En la *fanfic* se aclara que el video, que puede consultarse en el link: <https://youtu.be/p2dax70NIC4>, fue hecho por @MirisRoro. Como en el caso anterior, los hiperenlaces pueden reconducirse entre páginas y textos.

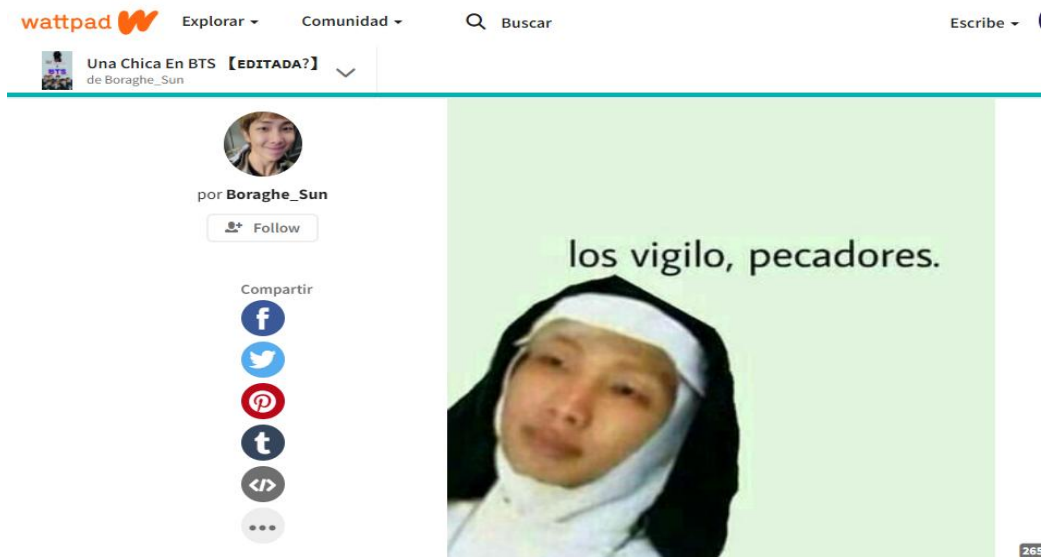
El contenido audiovisual contempla una síntesis un tanto diferente al caso anterior, porque no incluye diálogos entre los personajes, sino solamente textos escritos con frases o palabras clave. Con una duración de casi tres minutos, este *booktrailer* recupera como música de fondo el tema *We could be it*, del canal B3RROR de YouTube. Y muestra como fondo de pantalla un montaje de escenas en las que se muestran los integrantes de *BTS*, así como otros cuerpos y lobos a los que no siempre es posible definir a detalle. Con todo, la vestidura musical aparece clave en este texto audiovisual, porque atiende esa dimensión de lo salvaje o vehemente que plantean algunos encuentros sexuales entre los personajes en el mundo *omegaverse*.



Por otro lado, esta historia añade GIFs o imágenes de los integrantes de la *boyband*, frecuentemente al inicio o al final de los capítulos. De modo que éstos terminan por operar como paratextos (portadas o notas), más que como componentes propiamente diegéticos. Aquí el elemento visual cinético también es el *banner*. Su aplicación, sin embargo, es aún más esporádica que en *El dilema...*, por lo que pareciera, en efecto, tornarse más accesoria que clave en el dinamismo de un diseño multimedia.

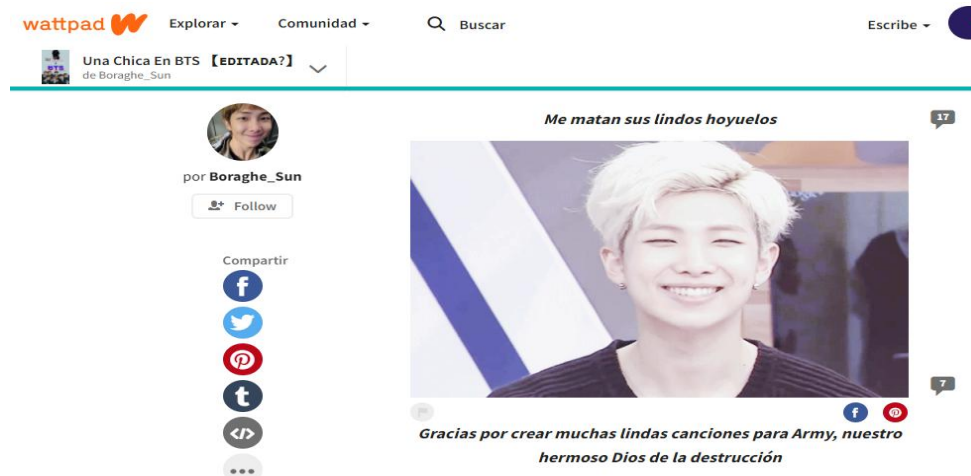
Ahora bien, contrario a estas *figs*, *Una chica en BTS...*, de @Boraghe_Sun, resulta aún más interesante por la disposición multimedia en cada uno de sus capítulos, en los que sí se intercalan con el texto escrito otros como videoclips, imágenes de los cantantes, de “T/n”, de lugares y de vestuario; GIFs, emoticonos y memes. Aunque

éstos últimos, casi siempre, aparecen al final y muchas veces solo tienen una función humorística no directamente vinculada con lo planteado en las aventuras.



100

Esta fic presenta, como ya se ha advertido más arriba, no solo videoclips de las canciones más reconocidas y exitosas de *BTS* de 2016-2018, sino sus presentaciones en entregas de premios, sesiones de fotos y entrevistas. Todavía más, suma partes enteras de felicitación a cada uno de los artistas surcoreanos, según fue el día de su cumpleaños. En dichos capítulos, @Boraghe_Sun arma algo similar a una tarjeta de felicitación, con mensajes escritos, fotos, videos y memes:



101

¹⁰⁰ Captura de pantalla de las notas finales del capítulo “El departamento”.

¹⁰¹ Captura de pantalla del final de capítulo “No me lo creo”.

Resulta importante referir que al ser altamente visual, esta *fic*, de la clasificación *insert-self fiction*, pone a prueba las posibilidades gráficas de “T/n”, un personaje *in progress*. Debido a la constitución multimedia y a la propuesta argumental de esta historia, en donde “T/n” forma parte de la banda, la autorreflexividad de la ficción se da mediante el contraste de las fotos, paparazzi y videoclips de los integrantes de *BTS* con la presencia altamente imaginaria y múltiple de la protagonista.

De la que los prosumidores añaden en el capítulo 10 un montaje bastante grotesco por el cual se fuga la risa que produce el saberse, al igual que “T/n”, una construcción indefinida y frágil; un avatar *in progress*. Otros prosumidores comentan, ante la imposibilidad de una referencia visual estable y confiable, que son invisibles o que son el aire, el trofeo o el suelo.



Resulta difícil referir aquí todas las combinaciones y cada uno de los diseños textuales que la prosumidora de esta *fic* ha elaborado para cada uno de los capítulos, sin embargo, es posible decir que su aparición no es gratuita, porque forma parte de una lógica de producción altamente híbrida entre contenidos, discursos y medios.

CONCLUSIONES

En esta investigación, se han planteado una serie de aproximaciones al fenómeno de la *fanfiction*, mediante tratamientos dialécticos que no olvidan aspectos clave de la dimensión general de la práctica cultural en el medio digital, ni elementos específicos de las clasificaciones y del *fanon* en que se inscribe cada una de las textualidades escogidas.

En un principio, la búsqueda, recopilación y valoración de un estado de la cuestión desde el ámbito anglosajón e hispanohablante, permitió configurar un marco teórico y metodológico menos restringido a las herramientas de análisis más comunes en los estudios provenientes de la disciplina literaria. A saber, el hipotexto y el hipertexto. Más bien, a partir del reconocimiento de la *fanfiction* como un fenómeno diverso y heterogéneo, en el cual intervienen bienes culturales no necesariamente narrativo argumentales y en donde los prosumidores y las condiciones digitales y sociocomunicativas mantienen un papel central, se decidió optar por un perfilamiento descriptivo y analítico con base en nociones, principios y conceptos de otros horizontes epistemológicos, como la comunicación y la semiótica de la cultura. Que si bien no se encuentran totalmente distanciados de la disciplina literaria, sí atienden otras posibilidades de discusión de los textos.

De ese modo, este trabajo planteó un marco teórico interdisciplinario y una metodología por capas textuales. En el caso de ésta última, la recuperación de la noción de semiosfera del teórico Yuri Lotman, fue necesaria porque desde la reinterpretación de los textos como actos fenomenológicos, tanto los aficionados como los bienes culturales no escritos ni atravesados por una *storyline*, se anexaron sin problemas a los flujos de intercambios discursivos, de identificaciones, de sentidos y de diseños textuales del *fanon*.

Por otro lado, cabe decir que no se dejó de lado un tratamiento narratológico flexible. Ya que derivado de la discusión de los principios propuestos por el investigador Henry Jenkins para la comprensión de las narrativas transmedia, se retomó la construcción de mundos —más que como un aspecto colateral— como una teoría descriptiva y de análisis para los bienes culturales y las *fanfics*. Con base en estudios de los mundos posibles, de investigadores como Lubomír Doležel y Marie-Laure Ryan, dicho principio se superó como tal y formó parte de la comprensión abierta y múltiple de los *storyworlds*. Con los que ya fue viable identificar y tratar textos altamente dinámicos y en continuos procesos de expansión y extensión. Un cambio de enfoque y de aproximación a las *fanfics* ligado también al carácter dialéctico de una metodología guiada por una impronta de reciclajes y reconfiguraciones de materia textual.

Así mismo, importa destacar que con la incorporación de las narrativas transmedia, se comprendió de mejor manera bajo qué lógicas, valores y dinámicas de producción, distribución y recepción se articula el fenómeno de la *fanfiction* en el medio digital. Porque si bien es cierto que participa de bienes culturales hegemónicos, también problematiza los roles creativos y críticos, las prácticas de lectura y de escritura, así como los ejes mediante los cuales las *fics* quedan a disposición de una comunidad virtual y de un continuum discursivo y simbólico.

Entre otras, se notó que mientras las jerarquías culturales se inclinan por elaborar redes textuales con base en un valor selectivo, una dinámica altamente lucrativa y unas lógicas creativas supuestamente originales o novedosas —amparadas por derechos de autor—, el fenómeno de la *fanfiction* propone como medulares otros focos de producción y continuidad. Por ejemplo, su lógica de producción creativa y crítica es altamente híbrida y contingente. Los reciclajes y reconfiguraciones de

materia textual elaborados por los prosumidores, si bien están atravesados por una serie de convenciones, no buscan, precisamente, definir un movimiento creativo, crítico, genérico o estructural único.

Por otro lado, al advertir la predominancia de principios como el *performance*, la multiplicidad y la extraibilidad, se comprendió que algunos de los valores más representativos de la *fanfiction*, entre otros, son los ligados con espacios de producción menos controlados, tales como la experimentación y la mezcla. En *Wattpad*, soporte digital que concentra una cantidad considerable de *fanfics* en español, ambos resultaron aún más explícitos y diversos, probablemente porque el diseño y vigilancia de la misma aplicación no son minuciosos ni claramente restrictivos, como sí llega a ocurrir en otros soportes de autopublicación y/o almacenamiento de *fics*.

A partir de lo anterior, la dinámica del objeto de estudio, antes que regulada y lucrativa, se percibió como predominantemente lúdica y simbólico-afectiva. Pues se trató, en el caso de las calas que se designaron para este trabajo, de narrativas con cualidades performáticas varias. Narrativas que, entonces, invitaban —desde un abanico de estrategias, roles y diseños— a participar, coproducir y resignificar textos en una dimensión subjetiva de los personajes, más que en otras interesadas en cubrir lagunas argumentales o explorar senderos enciclopédicos en concordancia con los límites de composición de un mundo mediático.

Dichos saltos cualitativos, en su conjunto, comunicaron sobre las potencialidades en el circuito pragmático y semántico de la *fanfiction*. Pues lejos de considerarla como algo sumamente homogéneo, ella apareció, repito, como un complejo de interacciones y textualidades múltiples. Por lo que se tornó interesante indagar con más detenimiento en las formas en que los prosumidores se relacionaban

con la práctica cultural, con los bienes culturales, con las clasificaciones, con las identidades narrativas y con los procesos de expansión y extensión de materia textual. Indagaciones que también, de forma casi simultánea, comunicaron sobre aspectos característicos y específicos de las propias *fanfics* y de la materia textual susceptible a la lógica de producción clave del fenómeno.

Dichas aproximaciones se desarrollaron en los capítulos tercero y cuarto de forma, si no exhaustiva, sí significativa, en la medida en que aportan desgloses tipológicos y cualitativos y proponen espacios de indagación para comprender y ahondar en algunas de las contingencias de un fenómeno inacabado. Debido a que el capítulo tercero versa sobre el circuito pragmático, ahí se decidió atender los procesos de participación y colaboración de los prosumidores en correlación con la configuración de identidades culturales individuales y colectivas.

Lo anterior se desarrolló en dos momentos. En un primer ejercicio, se tomaron las *fics* de la clasificación *insert-self fiction*, con la finalidad de averiguar la influencia de un avatar *in progress* en los procesos de configuración performática de los prosumidores. Las *fics* de esa clasificación exponen una ruptura con las fronteras de realidad y ficción al invitar de forma explícita a los prosumidores a participar como protagonistas del plano diegético. Así, derivado de la observación de la producción enunciativa y textual en la pantalla de las *fics* y en la de comentarios, se determinó que los prosumidores podían identificarse con el avatar *in progress* —más conocido como “T/n” o “rayita”— en grados diferentes, pero siempre en relación con niveles interactivos internos, externos, ontológicos y/o exploratorios.

Procesos de identificación con la identidad narrativa “T/n” que también, debido a la impronta interactiva y de exteriorización de dichos flujos de reconocimiento y apropiación, informaron sobre los tipos de co-autoría o colaboración posibles en los

lindes de su clasificación. A saber, autoproyección, actuación distanciada y producción extradiegética; de los cuales, el segundo resultó ser el más común en las afectaciones aun expansivas del plano diegético de las *fanfics insert-self fiction*.

En un segundo momento, se recuperaron las *fics* de la clasificación *slash fiction* para observar de qué modo se configuraban entre la producción textual y enunciativa algunas de las afinidades e identificaciones colectivas e individuales con el contenido temático y creativo. Se determinó, por ejemplo, que los procesos de identificación de los prosumidores con las identidades narrativas encuentran un primer pacto de intercambio en la ruptura con los géneros binarios y en la exploración de las propuestas de masculinidades diversas. Sin embargo, en cada una de las *fanfics* se reconoció un modo particular de aproximarse a ese interés y deseo de representación; y, aún más, se localizaron entradas y salidas de los prosumidores en sus vínculos con los personajes.

Así desde un enfoque mucho más particular se notó que frente a contenidos explícitamente sexuales y con una dimensión homoerótica acentuada, los prosumidores, más que identificarse con las identidades narrativas, se distanciaron de ellas ocupando un rol que podría designarse como voyerista. Por otro lado, cuando el contenido de las *fanfics* tendió situaciones homosociales más elaboradas y dirigidas por ejes de sufrimiento y consuelo, los procesos de identificación de los prosumidores resultaron más contundentes. Porque además de sumarse de forma empática al estado anímico de los personajes, varios compartieron líneas autobiográficas de situaciones similares, debidas precisamente a un cúmulo de restricciones para organizar y experimentar la vida fuera de los límites heteronormados.

Ahora bien, del lado de las formas de colaboración o coproducción textual — que como vimos antes también informan sobre los procesos de identificación de los

prosumidores con las identidades narrativas—, la actuación distanciada continuó apareciendo en esta clasificación como una oportunidad de configuración performática, cuando no de autoproyección. Un hecho importante en la medida en que ella permite a los aficionados realizar modificaciones en la producción textual en correlación con sus subjetividades. Es decir, no solo se advirtieron los procesos de identificación mediante las coordenadas más sobresalientes: distanciamientos o movimientos empáticos entre prosumidores y personajes. Por el contrario, se comprendió y expuso que los procesos de identificación son múltiples y se encuentran en negociación constante, dado que forman parte de un espacio altamente interactivo y de cambios de roles.

Así las identidades culturales individuales y colectivas no se pensaron como algo altamente unidireccional y estructurado, como la esencia verdadera de un “yo” del aficionado, sino como el resultado complejo y no finito de una multiplicidad de compenetraciones y de intercambios entre prosumidores e identidades narrativas. Asimismo, no está demás subrayar que la identificación no se comprendió como la exclusiva fusión, encarnación o autoproyección entre personajes y prosumidores, sino como un punto de encuentro simultáneo (interno y externo), a través del cual es viable nutrir el horizonte de experiencias y de expectativas en el continuum simbólico y discursivo de los aficionados.

Con respecto al último capítulo, se dividió la aproximación descriptiva y de análisis en dos apartados. Con base en los bienes culturales de *Harry Potter* y *BTS*, se indagó en algunos puntos clave del circuito semántico relacionados con los procesos de expansión y extensión textual. Para el caso de la cala ligada al mundo del joven mago, el interés radicó en describir y comparar, a partir de la *storyline* del bien

cultural, algunos fenómenos relevantes de modificación, tales como la parodia y la digresión discursiva.

Sin embargo, en ocasiones no fue suficiente comunicar mediante esos conceptos lo que ocurre con los procesos de transición y referencialidad entre bienes culturales y *fanfics*, por lo que se delinearon, cuando resultó más evidente, otras posibilidades conceptuales y operativas.

En cuanto a la *cala de fics* de *BTS*, debido a la ausencia de una *storyline* en el mundo oficial, fue pertinente puntualizar otros aspectos sin dejar por ello de abundar en un ejercicio comparativo entre capas textuales. En un primer momento, se anotaron algunos de los reciclajes y reconfiguraciones que operan las *fanfics* sobre unidades narrativas centrales del *protoworld* de *BTS*: personajes, espacios y acontecimientos. Ello con la finalidad de advertir las formas en que los prosumidores consiguen construir planos diegéticos, a partir de la recuperación de unidades de sentido no propiamente involucradas en un armado narrativo argumental.

Más tarde, se planteó que el conjunto de *fanfics*, resultado de operaciones en el *protoworld* de *BTS*, coincidía con la propuesta de un *fan storyworld*. Que para decirlo de forma muy sintetizada, es un conjunto de narraciones de aficionados en las que intervienen unidades similares de estructura y contenido, pero desde una mirada de diferencias, que vuelven factible una serie de cruces comparativos entre ellas. Con la recuperación incesante de unidades del *protoworld* de *BTS*, se demostró que entre *fics* —en la dimensión del *fanon*—, la existencia de dicho *fan storyworld*, en efecto, estaba respaldada por la participación de un *worldness*: representación global de un mundo articulado con base en tejidos textuales, sobre los que pueden designarse horizontes transficcionales, sin que ello implique la incorporación necesaria de una *storyline*.

Finalmente, el último apartado del cuarto capítulo resultó en una aproximación descriptiva de los procesos de extensión multimedia que operan tres *fic*s de la cala de *BTS*. Se comprendió que el diseño textual de las historias de los aficionados deviene, no obstante la predominancia del código lingüístico, en complejos armados semióticos que problematizan, por decir lo menos, las prácticas de consumo y producción discursiva y creativa en un terreno de confluencia mediática. Con la intención de no dejar de lado la participación del bien cultural oficial, se advirtieron algunas coincidencias y distancias entre el videoclip —medio predilecto de reciclaje y reconfiguración de los aficionados— y las *fanfictions*, pero sin ahondar en las discusiones que de ellos podrían desprenderse.

Así esta investigación, más que concluir o cerrar cada una de sus aproximaciones, ha preferido delinear la dialéctica de algunas contingencias importantes en el circuito pragmático y semántico de un fenómeno altamente diverso y abierto. Dado que la *fanfiction* es un objeto no legitimado aún en las academias de estudios literarios de nuestro país, fue necesario plantear un acercamiento interdisciplinario que, a la vez que le hiciera justicia al fenómeno mismo, ofreciera focos de interés variopintos a una línea epistemológica cada vez más apremiante entre las tecnologías y las producciones discursivas de corte creativo y colectivo.

Quede pues este esfuerzo como un terreno abierto al continuum investigativo de disciplinas diversas y al interés de los propios aficionados y de las generaciones presentes y futuras, cada vez más cercanas a sensibilidades y prácticas creativas mucho más activas, híbridas y mutantes.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CITADAS

- Abad Ruiz, Bárbara. “Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes”. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos. TONOS DIGITAL*, 21 (2011). Disponible en digital en <tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/657>
- Alcázar, Jorge. 2012. “Prólogo”. *Problemas de la poética de Dostoievski*. (Brevarios 417). Trad. Tatiana Bubnova. México: F.C.E. Pp. 9-24.
- Álvarez Martínez, Guadalupe del Socorro. “Creación literaria digital y ampliación del campo intelectual: el caso de la tuitatura”. Tesis de maestría. UAM-A, 2019.
- Amsler, Monika. “The making of Hanina ben Dosa: Fan fiction in the Babylonian Talmud”. *Transformative Works and Cultures*, 31 (2019): 1-16.
- Bajtín, Mijaíl. 2000. *Yo también soy (Fragmentos sobre el otro)*. México: Taurus.
- Barker, Chris. 2003. *Televisión, globalización e identidades culturales*. Trad. Bernardo Moreno Carillo. Barcelona: Paidós.
- Beristáin, Helena. 1995. *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Busquet, Jordi. 2017. *Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cáceres Zapatero, María Dolores, et al. “Construcción social de la realidad en los nativos digitales: una revisión teórica desde la perspectiva narrativa y el hipertexto”. *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales*, 3 (2010).
- Caïra, Olivier; Susana Pajares. 2014. “Role-Playing Games”. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 433-437.

- Caracciolo, Marco. 2014. "Virtual Bodies". *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 503-506.
- Coppa, Francesca. 2017. *The fanfiction reader: folk tales for the digital age*. Michigan: University of Michigan Press.
- Derecho, Abigail. "Archontic Literature. A definition, a history, and several theories of fanfiction". *Fanfiction and fan communities in the age of the internet*. Ed. Karen Hellekson y Kristina Busse. Jefferson, NC: McFarland Press, 2006. 61-78.
- Doran, Steven Edward. 2014. "Identity". *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 266-269.
- Flores, Leonardo. (2017). "La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones". *Artelogie* [En línea], 11.
- Garcia, Patricia. 2015. *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature*. New York: Routledge.
- Gavins, Joanna; Ernestine Lahey. 2016. "World Building in Discourse". *World Building: Discourse in the Mind*. London: Bloomsbury Academic.
- Genette, Gérard. 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Trad. Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus.
- Guerrero-Pico, Mar. 2019. "Fanfiction y beta reading: escritura colaborativa en red". *Lectoescritura digital*. España: Ministro de Educación y Formación Profesional. Pp. 61-68.
- Guerrero-Pico, Mar, et al. "Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes". *Profesional de la Información*, 2 (2022): 1-16.

Hutcheon, Linda. 2000. *Una teoría de la parodia: las enseñanzas de las formas artísticas del siglo XX*. Trad. María Rosa del Coto y Osvaldo Beker. Chicago: University of Illinois Press.

Jenkins, Henry. 2008. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós.

_____. 2010. *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Trad. Alicia Capel Tatjer. Madrid: Paidós.

_____. 2009. “La venganza del unicornio de origami: siete principios de la narración transmedia (bueno, dos en realidad. Cinco más el viernes)”. Confessions of an Aca-Fan. <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> (02 Feb. 2022).

_____. 2009. “La venganza del unicornio de origami: los cuatro principios restantes de la narración transmedia”. Confessions of an Aca-Fan. <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html> (02 Feb. 2022).

Klastrup, Lisbeth. 2014. “Online Worlds”. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 372-378.

Klastrup, Lisbeth; Susana Tosca. “Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design” 2004. Disponible en línea en el enlace: https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_Worlds_-_Rethinking_Cyberworld_Design

Lama Odría, Mariana de. 2016. *Fanfiction: una red social en el espacio de la ficción*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

- Liboriussen, Bjarke. 2014. "Avatars". *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 37-40.
- Lindín, Carles. 2011. "La autoría desmoronada en la web X.0. Narrativas colectivas terrenales: una construcción del significado digital en libertad". Ed. Jaime Alejandro Rodríguez. *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Editorial de la Pontificia Universidad Javeriana. Pp. 183-213.
- Lotman, Yuri. 1996. *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Trad. Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra.
- Ludmer, Josefina. "Literaturas postautónomas 2.0". *Propuesta Educativa*, 32 (2009): 41-45.
- Lugea, Jane. 2016. "Text-World Theory". *World Building in Spanish and English Spoken Narratives*. London: Bloomsbury Academic. Pp. 59-79.
- Lugo Rodríguez, Nohemí. 2014. *Relato digital. Continuidad y rompimiento en la narrativa*. Monterrey: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- _____. "Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización". Tesis de doctorado. Universidad Pompeu Fabra, 2016.
- Maj, Krzysztof M. "Transmedial World-Building in Fictional Narratives". *IMAGE 11* (2015): 83-96.
- Moral, Javier. "Bricolage y parodia en la cultura de la convergencia". *Fonseca, Journal of Communication* 14 (2017): 215-227.
- Red de Humanidades Digitales. 2020. *Guía de buenas prácticas para la elaboración de proyectos de Humanidades Digitales y checklist*. Disponible para su consulta en el enlace: <http://www.humanidadesdigitales.net/wp->

content/uploads/2020/06/Guia_de_buenas_practicas_para_la_elaboracion_y_evaluacion_de_proyectos_de_HD_2version.pdf

Reyes, Luis Mario. “El descubrimiento del hiperescritor. Universos narrativos alternos en la obra de Harry Potter: el caso de la fanfiction”. Tesis de maestría. Universidad Iberoamericana, 2017.

Ricoeur, Paul. 2006. *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI.

Ríos Izquierdo, Cristina de los. “Fandom, fanwork y aprendizaje no formal en la red”. Tesis de doctorado. Universidad Complutense de Madrid, 2021.

Rivera, Cristina. “Desapropiación para principiantes”. *Literal Magazine*, 2017
<<https://literalmagazine.com/desapropiacion-para-principiantes/>>

Rodríguez, Jaime Alejandro. “El proceso creativo en la ficción hipertextual”. *Cuadernos de Literatura*, 10 (1999):63-77.

_____. “El relato digital”. *Universitas Humanistica: Hipertexto, Nuevas Culturas y Genealogías*, 52 (2001): 75-101.

Rodríguez Fidalgo, Ma. Isabel y Sara Molpereces. “The inside experience y la construcción de la narrativa transmedia. Un análisis comunicativo y teórico literario”. *Cuadernos de Información y Comunicación* 19 (2014): 315-330.

Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of story*. (Electronic Mediations 17). Minneapolis: University of Minnesota Press.

_____. “Transmedial storytelling and Transfictionality”. *Poetics Today* 34 (2013): 361-388.

_____. 2014. “Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”. Ryan, Marie-Laure; Jan-Noël Thon (eds.). *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. Pp. 25-49.

- _____. 2014. "Ludus and Paidia". *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 321-322.
- _____. 2019. "From possible worlds to storyworlds. On the worldness of narrative representation". *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Ed. Alice Bell y Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press. Pp. 62-87.
- Ryan, Marie-Laure; Alice Bell. 2019. "Introduction: Possible Worlds Theory Revisited". *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Ed. Alice Bell y Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press. Pp. 1-47.
- Sánchez-Mesa, Domingo, Jan Baetens. "La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre literatura comparada, los estudios culturales y los *new media studies*". *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27 (2017): 6-27.
- Scolari, Carlos y María-José Establés. "El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas". *Palabra Clave* 4 (Oct.-Dic. 2017): 1008-1041.
- Scolari, Carlos. 2013. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Silva-Díaz, M^a. Cecilia. 2009. "Entre el escrito y uno mismo: realismo juvenil y construcción de identidades". Coord. Teresa Colomer et al. *Lecturas adolescentes*. Barcelona: GRAO. Pp. 185-196.
- Smutradontri, Pitchapa y Savitri Gadavani. "Fandom and identity construction: an analysis of Thai fans' engagement with Twitter". *Humanities & Social Sciences Communications* 7 (2020).

- Sola-Morales, Salomé. “Repensar la identificación con personajes mediáticos de ficción”. *Poliantea* 17 (2013): 131-150.
- _____. “Hacia una tipología de narrativas mediáticas identitarias”. *Sphera Publica* 2 (2013): 30-48.
- _____. “El sujeto en el centro de la socialización mediática: entre la recepción y la participación virtual”. *Dixit* 25 (2016): 49-63.
- Tronstad, Ragnhild. 2014. “Performance”. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press. Pp. 388-393.
- Wiesinger, Susan. 2016. *Digital literacy: a primer on media, identity, and the evolution at technology*. Nueva York: Peter Lang Publishing.
- Woodside Woods, Julián. 2021. “Transmedia y crossmedia”. González Aktories, Susana et al. (editores). *Vocabulario crítico para lo estudios de las literaturas extendidas*. México: UNAM.