

Fans y *fanfictions*, prácticas de lectura, apropiación y producción analizadas desde la estética de la recepción: el caso de *Juego de tronos* y *Canción de hielo y fuego*¹

Fans and *fanfictions*, reading, appropriation and production, analyzed from the perspective of reception theory: the case of *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*

Antonio Héctor Espinoza Guanilo

Universidad Científica del Sur. Lima, Perú

aespinozagu@cientifica.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6679-7855>

Citar como: Espinoza, A. (2021). Fans y *fanfictions*, prácticas de lectura, apropiación y producción analizadas desde la estética de la recepción: el caso de *Juego de tronos* y *Canción de hielo y fuego*. *Desde el Sur*, 13(1), e0003

RESUMEN

Esta investigación pretende analizar la recepción de una obra literaria y audiovisual dentro de una comunidad *online* de fans y, a partir de ello, la creación de literatura *fan fiction* por parte de los miembros de esta comunidad, así como su relación con el autor canónico. A través de la aplicación de encuestas y el análisis de contenidos, se pudo conocer sobre los fans de *Juego de tronos* y *A song of ice and fire*, su producción de textos y el modo en que se relacionan en su comunidad. Gracias a esta información, y a la luz de los conceptos tomados de la estética de la recepción, se determinó de qué manera los fans vienen a ser una audiencia activa que produce nuevo contenido a partir de apropiarse de la obra original y resignificarla. Queda en evidencia la forma en que consumen la historia canónica y cómo interactúan con ella y sus autores.

PALABRAS CLAVE:

Fan fiction, *fandom*, estética de la recepción, cultura participativa, *Juego de tronos*

1 El artículo es una versión editada de la tesis de maestría presentada en la Universitat Autònoma de Barcelona en setiembre de 2017.

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the reception of a literary and audiovisual work within an online fan community and the creation of fan fiction literature by the members of that same community, as well as the relationship with the canonical author. Data was collected through content analysis of texts written by fans and use of a questionnaire completed by that same group. Through this information, and the application of reception theory concepts, it was shown that fans constitute an active audience, producing new content through the appropriation and resignification of the original text. In addition, evidence was gathered on the ways in which fans consume the canonical story, and how they interact with it and the author.

KEYWORDS

Fan fiction, fandom, reception aesthetic theory, participatory culture, Game of Thrones

Introducción

En las últimas décadas, nuestras prácticas sociales y culturales se han visto influidas por fenómenos como la globalización, la llegada de Internet y las nuevas tecnologías de la información y comunicación, y los cambios en las industrias culturales. Por ese motivo, es preciso prestar atención a las nuevas formas de comunicación, producción de sentido y difusión cultural que se gestan dentro de la sociedad contemporánea. El presente trabajo se centra en el estudio de un grupo particular, con sus propios códigos y prácticas: los fans de la saga de libros *Canción de hielo y fuego* (llamada también ASOIAF por las siglas de *A song of ice and fire* en inglés) y de la serie de HBO *Juego de tronos*.

Existen reflexiones sobre los fans desde décadas atrás. La más relevante para este trabajo es la obra de Henry Jenkins *Piratas de textos* (1992), debido a la mirada diferente, para aquellos tiempos, que ofrece y que sirve de base para futuras investigaciones. A pesar de que el trabajo de Jenkins tiene casi tres décadas de antigüedad, todavía sus principales ideas siguen vigentes y sirven de base para futuros trabajos sobre fans, como los de Jonathan Gray (2010), Sharon Cumberland (2003), Alexandra Herzog (2014), Rebecca Black (2007), Carmen Morán Rodríguez (2016), Alberto Martos García (2009), etc.

Henry Jenkins, al inicio de *Piratas de textos* (1992), menciona la definición del *Oxford Latin Dictionary* (1968) para explicar la procedencia del

término *fan* o *fanático*, y así dar a entender cómo empezó a ganar una connotación negativa inclinada hacia las formas de culto y creencias excesivas. Sin embargo, más adelante, él mismo da su propia definición al considerarlos «como lectores que se apropian de los textos populares y los releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa rica y compleja» (1992, p. 37). Esta idea de «apropiación» y «relectura» será clave para analizar la recepción en esta comunidad. De esta manera, y tomando la idea de piratería textual de la obra de Michel de Certeau (1980), Jenkins nombra a los fans como «piratas de textos» porque «construyen su identidad cultural y social mediante la apropiación y modificación de las imágenes de la cultura popular» (1992, p. 37).

Si bien se describió a los fans de esta manera hace 28 años, la obra los muestra en un mundo anterior a Internet. En consecuencia, así como la situación de ese momento generó un trabajo como la obra de Jenkins, en los últimos años, gracias a la variedad y diversidad de fenómenos en torno al mundo fan, han aparecido una gran variedad de textos y cada uno se centra en algún aspecto en particular. Algunos a mencionar, y que han servido de referencia para este trabajo, son el estudio sobre paratextos —entendidos como textos, no solamente literarios, que nacen a partir de un texto central y se alimentan de él— de Jonathan Gray (2010); el trabajo de Alexandra Herzog (2014) sobre las *fan fiction* como un archivo democrático basado en inclusión, participación e igualdad; la investigación de Joan Miller (2016) sobre los usos y las gratificaciones en el *fan art*; el libro sobre los usos privados del ciberespacio y la cultura fan de Sharon Cumberland (2003); las investigaciones de Carmen Morán Rodríguez (2007 y 2016) acerca de la creación de *fan fiction*, su distribución en Internet y su relación con la novela y literatura actual; el trabajo de Alberto Martos García (2009) respecto a las grandes sagas literarias y su vínculo con las *fan fiction* como productos culturales actuales; el debate y la mirada crítica que propone Bronwen Thomas (2007) entre los conceptos de *canon* y *fanon* como literatura *online*; hasta la construcción de espacios virtuales para la escritura de *fan fictions* y la promoción del *e-learning* (Black, 2007); y el *paper* de Judith Fathallah (2015) acerca de las *fanfic* de *Juego de tronos*/ASOIAF como paratextos y la posición de George R. R. Martín sobre este hecho.

Estos trabajos recientes dan cuenta que, así como el fan es el seguidor o fanático de algo o alguien, el *fandom* es el conjunto o grupo de estos, en torno al programa o relato de su devoción. De igual manera, surge el término *fan fiction* o *fanfic*, entendido como una ficción hecha por fans en función de su relación con una obra original (Martos, 2009), y que es

definido por Jonathan Gray como un paratexto donde los fans reutilizan a los personajes de una ficción, ya sea añadiendo o quitando elementos a la historia o expandiendo el universo ficcional (2010).

Por su parte, las grandes empresas y los grupos mediáticos, creadores de muchas de las grandes sagas que alimentan la producción de los fanáticos (Martos, 2009), ven a los fans como una pieza clave del modelo comercial de televisión y la captación de espectadores (Gray y Lotz, 2012). Al respecto, Jenkins sostiene que «en las nuevas franquicias mediáticas se crean espacios para la participación y la improvisación [de los fans] [...] Las obras de culto antes se descubrían, ahora se crean y se diseñan conscientemente para provocar las interacciones de los fans» (2006, p. 174). Los fans ahora tienen cierta posibilidad de influir en el proceso de gestación de una nueva obra, de dialogar e interactuar con esta, de hacer escuchar su voz en caso estén en desacuerdo con algo, de inventar sus propias historias acerca de la ficción que están consumiendo en el momento, e incluso de potenciar las nuevas formas de lectura y escritura a través de su consumo y producción literaria (Martos, 2009).

Dentro del complejo mundo de los fans se busca analizar la recepción que hacen estos de una obra literaria y audiovisual dentro de una comunidad *online* —a partir de los conceptos de la estética de la recepción—, la creación de literatura *fan fiction* por parte de los miembros de dicha comunidad y su relación con el autor canónico. Este análisis se llevó a cabo con la ayuda de la aplicación de cuestionarios y el uso del análisis de contenidos dentro de la comunidad de fans de FanFiction.net (FFN), plataforma virtual para publicar textos y otras creaciones de los fanáticos, y que a su vez sirve como espacio para maximizar la discusión, socialización y alfabetización (Black, 2007).

Estética de la recepción

Esta forma de pensar la literatura y su impacto en la sociedad nacieron algunas décadas atrás y tienen como sus principales representantes a dos pensadores alemanes: Hans-Robert Jauss y Wolfgang Iser. Esta corriente teórica destaca el rol activo del lector o receptor en el proceso de recepción (Jauss, 2000), de manera que la obra adquiere su significado a través del lector y cómo la recibe, lee e interpreta.

Desde sus inicios, los estudios de recepción postulaban la coexistencia en el texto de diferentes interpretaciones, la importancia del contexto de la obra y el carácter limitado de los efectos de los medios (Lacalle, 2001). Para Jauss, la evolución literaria —es decir, el paso de una obra a otra posterior— está determinada por el acto de recepción (activa) que encuentra en la obra problemas no resueltos y que, en consecuencia, exige al lector

la producción de una nueva obra (2000). Es así que, en la historia de la literatura, cada obra o conjunto de ellas genera necesariamente la producción de una nueva, que actualiza, completa o responde a la antigua².

De acuerdo con la estética de la recepción, la calidad de la obra no proviene únicamente de las condiciones de origen biográficas o históricas, ni tampoco del lugar ocupado en el desarrollo del género, sino, en principal medida, de la recepción que tiene entre la audiencia, el efecto sobre ella y la relevancia que pueda tener sobre futuras obras (Jauss, 2000).

Al respecto, Mijaíl Bajtín, a través de su obra *Estética de la creación verbal* (1982), considera que existe un «diálogo» entre obras literarias y que cada una de ellas es una réplica a un texto anterior. Dentro de esta larga conversación de obras no solo se ofrecen respuestas, sino que además cada texto es una fuente de nuevas preguntas que permiten al producto literario mantener una relación diacrónica y sincrónica (Ricoeur, 1985) con otras obras, como con las creaciones hechas por fans.

Dentro de la dinámica contemplada por la estética de la recepción, la estructura que obtiene el texto del autor no es más que un punto de partida y un abanico de posibilidades ofrecidos al lector (Iser, 1974), quien, a través del proceso de lectura, busca dar sentido a lo que lee y completar la narración. En este sentido, Roman Ingarden (1998) habla de lugares de indeterminación para referirse a los espacios que presenta la obra y que el lector, a través de su imaginación y experiencia previa, debe pensar o reconstruir.

Debido a estos espacios en la obra y la acción que desempeña el lector al completarlos es que se puede entender al texto literario como una obra abierta (Eco, 1996). A través de sus conferencias Eco manifiesta que «toda ficción narrativa es necesaria y fatalmente rápida, porque [...] de este mundo no puede decirlo todo. Alude, y para el resto le pide al lector que colabore rellenando una serie de espacios vacíos» (1996, p. 11). De esta manera se entiende que es labor del lector completar aquellos espacios que el autor deja en la obra.

Aunque el concepto de obra abierta es pensado, inicialmente, para una obra literaria, este se puede transportar a los productos audiovisuales como películas o series de televisión. Charo Lacalle (2001) menciona que el concepto de Eco es uno de los pilares al momento de estudiar las relaciones que mantienen espectadores con productos televisivos y analizar

2 Hecho que es importante conocer para, más adelante, comprender la respuesta y producción de *fan fiction* por parte de los fans.

cómo la audiencia reconstruye el sentido de los programas a partir de mensajes plurales y abiertos a más de un tipo de interpretación, es decir, ambiguos como en los textos literarios.

Audiencia activa y lector modelo

Actualmente, los consumidores —fans en este caso de estudio— ya no se limitan a un rol pasivo frente a los productos mediáticos. Al contrario, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación e Internet, generan experiencias de inmersión, crean vínculos con otros usuarios (Toykin, 2020), producen y crean sus propios contenidos a partir de su objeto de culto (Morán, 2007). De esta manera, ejercen la función de una audiencia activa (Jenkins, 2006) que consume, se apropia, reescribe una obra y vuelve a ponerla en circulación a través de diferentes espacios y plataformas (Martos, 2009).

En la historia de la literatura, sobre todo en la época contemporánea, los nuevos géneros narrativos van surgiendo y mezclándose entre sí. Paul Ricoeur da cuenta, en su obra *Tiempo y narración* (1985), sobre cómo la lectura ha dejado de ser un viaje confiado para convertirse en uno donde el lector desconfía de la estrategia del autor/narrador y que incluso lucha contra él. Pero también, nos dice Bajtín (1982), el emisor o autor prevé y espera una comprensión activa de la obra y una respuesta; esta puede traducirse en una posición al respecto, algún tipo de participación u otra reacción.

Existen diferentes tipos de lectores y audiencias —que van más allá de una clasificación sociodemográfica—, como audiencias asumidas, audiencias hipotéticas, audiencias potenciales (Gray y Lotz, 2012), pero el término que interesa para este estudio es el de audiencia o lector modelo (Eco, 1996). Sobre él, Eco señala que es «un lector-tipo que el texto no solo prevé como colaborador, sino que incluso intenta crear» (1996, p. 17). El lector modelo es parte importante de la estrategia narrativa del texto, en el sentido de que es el colaborador o participante ideal para entrar en el juego de lecturas y referencias que cada obra plantea.

Si se habla de un lector modelo, es inevitable vincularlo a otro concepto clave de la estética de la recepción como el de horizonte de expectativas. Para Jauss (2000), este concepto se trata de un sistema de expectativas que surge para cada obra, desde el momento de su aparición, y que incluye elementos como el conocimiento del género o el tema abordado. Se puede entender como un sistema que engloba «todo lo que se espera de...» y se da tanto por el lado del autor como del lector.

El horizonte de expectativas del autor está conformado por los conocimientos, las experiencias y las aptitudes que el autor piensa debe tener

el lector modelo para su obra (Jauss, 2000). Este horizonte es fijo —es decir, no cambiará con el tiempo— y se encuentra inscrito en la obra. Al momento de crear el texto, el autor tiene en mente quiénes lo leerán y basándose en ellos utilizará un lenguaje y unas estrategias lingüísticas determinadas, además de dejar reglas y códigos implícitos para que sean encontrados por el lector.

Un segundo tipo de horizonte trata de las expectativas que tiene el lector con respecto a la obra. Al momento de aproximarse y dialogar con un texto, el lector siempre dispondrá de alguna referencia o conocimiento previo, ya sea del género literario, el tema, el contexto histórico, el autor u otro aspecto. Aquello que el lector sabe de antemano y espera encontrar en la obra será entendido como su horizonte de expectativas (Jauss, 2000). Este segundo horizonte, a diferencia del primero, sí cambiará a lo largo del tiempo, puesto que la lectura de la obra será distinta dependiendo del momento y contexto en que sea leída.

La estética de la recepción concibe un lector que no solo reacciona a causa de la obra, sino que busca asumir un rol activo, interpretar la obra y aportarle un significado (Morán, 2007). Desde esta perspectiva, la obra literaria, y su posición en la historia de la literatura, no puede ser concebida sin la participación activa de aquellos a quienes va dirigida, es decir, el público (Iser, 1974). Este encuentro entre texto y lector es lo que da vida al texto literario.

Al respecto, Henry Jenkins señala que «toda lectura es en esencia una relectura, puesto que recurrimos a códigos culturales y a supuestos sociales adquiridos a través de nuestros encuentros previos con otros textos» (2016, p. 87). Estos códigos culturales y supuestos sociales, dentro de cada lector, pueden ser entendidos dentro del concepto, ya mencionado, del horizonte de expectativas; por lo tanto, será este horizonte el que sea responsable de este proceso de relectura frente a cada nueva obra. Así como un autor, al momento de escribir una nueva obra, se nutre de su propio horizonte de obras consumidas por él con anterioridad; el lector, al entablar un diálogo con un nuevo texto, retomará o recurrirá a diálogos con textos anteriores.

Fans, *fan fiction* y cultura participativa

Según los estudios, la cultura de los fans es dialógica, afectiva y colaboradora (Jenkins, 2006). Constantemente vuelven a la obra, la revisan y exploran en todas sus posibilidades, imaginan las intenciones del autor, recurren a información extra para completar los espacios de la historia, e incluso la expanden o reconstruyen. En consecuencia, los fans también participan de la cultura al permitirse personalizar sus gustos y creaciones,

y así dan paso a diversos productos como las *fan fiction* (Martos, 2009), aunque estas no se encuentran al mismo nivel que las obras canónicas de las que se sirven.

Un gran aliado para las audiencias han sido las nuevas tecnologías y la cultura en red, las cuales han permitido formas más complejas —que las que existían en la era preinternet— de cocreación y «productilización» (Jenkins, 2015). En el contexto actual de auge de las nuevas tecnologías, así como de los fans y sus creaciones, cobra vigencia el concepto de convergencia mediática, el cual va más allá de una mera revolución tecnológica digital. Según Jenkins, este «implica la introducción de un repertorio mucho más amplio de nuevas tecnologías mediáticas que permiten a los consumidores archivar, comentar, transformar y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos» (2006, p. 186). Entonces, la importancia de esta convergencia está en las posibilidades que ofrece al público de no solo ser simples emisores, sino almacenar, producir y circular contenidos haciendo uso de los medios que estas tecnologías ofrecen. Los fans tienen, más que nunca, el poder y los medios para agruparse, organizarse, crear contenidos e influir en el producto del que son seguidores; pueden negociar y hacer escuchar su opinión.

Lo que se ha dicho hasta ahora respecto a la acción y participación de los fans en la cultura mediática nos conduce a entenderlo en el contexto de una cultura participativa. Dicha cultura participativa se configura siguiendo la línea de tres tendencias: las posibilidades y herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías a los consumidores, la producción mediática por parte de las subculturas, y el flujo de contenidos fomentado por los conglomerados mediáticos y la demanda por espectadores más activos (Jenkins, 2006). Es así que los fans se ven impulsados a participar desde la propia dinámica de sus comunidades, así como por la iniciativa de las empresas de generar participación —aunque controlada y limitada por ellos— de sus audiencias, y, además, contando con los medios provistos por las nuevas tecnologías para hacerlo realidad. Los lectores y fans ya no se encuentran aislados, sino que —gracias a las tecnologías de la información y comunicación, y la revolución digital— han aprendido a consumir y producir contenido en un ambiente globalizado, plural y donde convergen diversas representaciones (Black, 2007).

Además, hoy en día, los fans se desarrollan como comunidades interpretativas, que son «agrupaciones sociales de individuos, constituidas por un conjunto de intereses, de fines y de objetivos determinados» (Fish, 1980, p. 14). Estas comunidades también pueden ser entendidas como espacios de afinidad (Black, 2007), en donde los fans se agrupan alrededor de intereses en común —sorteando género, raza, clase, edad— para

interpretar, discutir y crear significado a partir de un producto mediático. De esta manera, aparecen espacios con valores compartidos, donde se dan las condiciones para generar una identidad social entre los fans y sentirse parte de la comunidad (Guanipa y Angulo, 2020). En este contexto, ya no es el consumidor individual, sino el conjunto de ellos quienes determinarán el valor de la obra a través de su interpretación conjunta. Para Lacalle (2001), este concepto cobra sentido en tanto la recepción de un texto produce placer entre varios lectores que comparten las mismas necesidades y expectativas respecto a dicho texto.

Dentro de la actividad y relaciones en las comunidades de fans cobra importancia, también, el concepto de inteligencia colectiva acuñado por Pierre Lévy en su obra *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace* (1994), donde señala que se trata del conocimiento o información disponible para toda la comunidad. El conocimiento, construido y reunido por los participantes, se mantiene disponible para todos, de acuerdo con sus necesidades y acciones. Esto implica aprender a convivir en un grupo donde se colabore entre los miembros y se comparta la información que cada uno dispone.

Hoy en día la información, por lo general, no es exclusiva de un solo lugar o de un solo grupo de personas. De una u otra manera se expande, circula y se comparte a través de Internet. Las comunidades de conocimiento se conforman, de manera voluntaria, alrededor de intereses en común. Estos grupos se mantienen unidos por medio de la producción y colaboración mutua, y el intercambio de conocimientos (Jenkins, 2006). En consecuencia, la inteligencia colectiva ayudará a incrementar la capacidad productiva del grupo gracias al gran banco de información que han construido y del que todos se benefician.

Si bien hasta ahora se ha hablado de fans y de comunidades en general, en el mundo de los fanáticos las comunidades de fans son conocidas como *fandoms*³. Si el término *fan* se refiere a un solo seguidor o fanático de un producto cultural, el *fandom* denota una cantidad de miembros que «se identifican conscientemente como integrantes de una comunidad mayor hacia la cual sienten cierto grado de compromiso y lealtad [...] y muestran características como una sociabilidad e identidad compartida» (Jenkins, Ford y Green, 2015, p. 191). Los *fandoms* actúan en conjunto, tienen una identidad como grupo alrededor del producto que siguen y pueden generar prácticas y lenguajes propios.

3 Término que se usará en el trabajo a partir de este momento para hablar de las comunidades de fans.

Estos *fandoms* tienen como lugar de encuentro el mundo *online*. Gracias a las herramientas y plataformas que ofrece Internet, estas comunidades —los fans, los *gamers*, los *geeks*, etc.— pueden producir, compartir y hacer circular sus ideas y creaciones, así como servirse de los contenidos e información disponible en la red, sin necesitar de un espacio físico y siguiendo sus propias normas autoestablecidas al interior de sus grupos (Toykin, 2020) En estas relaciones virtuales la «economía del don» es algo fundamental. Este término, usado por Howard Rheingold en su libro *The virtual community* (1993), nos dice que la información es la «moneda de cambio» en Internet y, además, que el conocimiento propagado por el ciberespacio es una forma de recompensar al *fandom*, puesto que estos aspiran a que su contenido sea compartido y llegue a otros, así como a obtener nuevo contenido e información de otros grupos o medios.

Dentro de estas comunidades, «el conocimiento equivale a prestigio, reputación y poder» (Jenkins, 2006, p. 150). No todos los fans que componen un grupo son iguales. Al igual que en cualquier otra comunidad, cada miembro es distinto y cumple una función diferente. Una distinción importante de *fandoms* de cara a este trabajo es la de *fandoms* afirmativos, aquellos que construyen sus historias dentro de los parámetros del texto original, y *fandoms* transformacionales, quienes intentan reescribir y transformar el universo narrativo siguiendo sus propios gustos e intereses (Jenkins, Ford y Green, 2015).

Un segundo término vinculado al mundo de los fans será el de *fan fiction*⁴ —creaciones de los fans consideradas como paratextos por Jonathan Gray (2010)— el cual es un género de escritura no comercial que relata una historia original a partir de personajes y estructuras narrativas de productos comerciales en las industrias mediáticas (Cumberland, 2003). Dentro del *fandom*, este tipo de creaciones son muy populares y se publican para que todos los miembros tengan acceso a ellas.

Al respecto de estos escritos, Jenkins menciona que los fans, como toda comunidad interpretativa, «generan sus propias normas, destinadas a garantizar un grado razonable de conformidad entre las lecturas del texto primario» (2006, p. 69). De esta manera, dentro de estas comunidades, al momento de crear nuevos productos, no solo existirá un canon —material fuente aceptado por toda la comunidad como parte de la historia original—, sino también un *fanon* —material adicional, diferente al original y creado colaborativamente por los fans, que es aceptado, usado y referido por la comunidad— que tomar en cuenta y que regule la actividad de los fanáticos (Thomas, 2007).

4 Traducida al español como ficciones (hechas por) fans.

Desde su escritura, las *fan fiction* y sus historias se conectan, responden o se comunican con otras obras canónicas y escritos de fans (Herzog, 2014). Aun cuando el texto está siendo creado, el fan-creador mirará al texto original (Morán, 2007) e intentará generar algún tipo de respuesta con lo que está produciendo. Sin embargo, si bien toman de partida la obra canónica, sus trabajos se orientan en otras direcciones: llenar los espacios vacíos, explorar subtramas no desarrolladas suficientemente, reescribir finales, cambiar aspectos que no fueron de su agrado, etc. (Gray y Lotz, 2012).

La organización y clasificación de los textos *fan fiction*, al interior de las comunidades y *fandoms*, se puede realizar de múltiples y diversas formas, teniendo en cuenta, principalmente, criterios de tipo moral, temáticos y formales (Morán, 2016). Estos escritos también pueden clasificarse de acuerdo con cómo dialogan con la obra canónica y de qué manera construyen su propio mundo ficcional. Henry Jenkins (2006) distingue algunas de estas estrategias de interpretación, apropiación y reconstrucción, inscrites dentro de las comunidades de fans:

- Recontextualización: se trata de rellenar los espacios de la historia original y brindar más información sobre los personajes.
- Alargar la línea temporal: como su nombre lo dice, se busca alargar la historia, tanto hacia adelante (futuro), como hacia atrás (pasado).
- Refocalización: el énfasis de la historia se mueve del personaje principal a uno secundario, que a partir de ese momento será el nuevo personaje principal.
- Cambio de género: se cambia el género del relato original.
- Historias cruzadas: también llamado *crossover*, se mezclan dos o más universos ficcionales para crear una nueva historia.
- Dislocación del personaje: se trata de un cambio más radical que solo cambiar el género del relato. En este caso, se toma un personaje de una historia y se le ubica en otra, con un nombre y características diferentes.
- Intensificación emocional: la historia es dramatizada en exceso y se realzan los momentos de crisis o conflicto dentro de ella.
- Erotización: se explora y desarrolla la dimensión erótica —comúnmente no narrada en los relatos originales— de la historia y sus personajes.

De esta manera, no todos los relatos creados por fans serán iguales; al contrario, cada uno tendrá características concretas según lo que el fan-escritor desee explorar y contar. Además, cada tipo de relato tendrá sus propias reglas y estructuras determinadas por el *fandom*, el cual a su vez será el público principal de estos textos y lo juzgará y valorará desde su *horizonte de expectativas*.

Materiales y métodos

La investigación planteó el análisis de la producción de textos *fan fiction*, dentro de una comunidad *online* de fans, y su relación con la obra y autor original. Para ello se tomó como base los estudios e investigaciones en estética de la recepción que tratan de explicar la relación entre el lector y la obra, su proceso de lectura, apropiación y resignificación del texto.

Para este trabajo se siguió un diseño descriptivo con un enfoque metodológico predominantemente cualitativo, a partir del análisis de contenidos de los textos escritos por fans, la interacción de los miembros del *fandom* y el contenido del sitio web FFN; aunque también se hizo uso de una herramienta cuantitativa como un cuestionario de opciones múltiples para conocer las opiniones de los fans en FFN, sus creaciones y relación con la obra original. A partir de una muestra de textos —escritos dentro de un determinado periodo y con características específicas—, además de publicaciones, comentarios y un cuestionario, se analizaron los datos recogidos para llegar a una conclusión sobre el tema de estudio. De forma complementaria, se recurrió a fuentes secundarias, como libros e investigaciones sobre el tema, para los fundamentos teóricos y el contexto del problema de investigación.

En este estudio se pretendió explicar la aplicación de la teoría de la estética de la recepción en un escenario concreto como el del programa televisivo *Juego de tronos* y la saga de libros *ASOIAF* a través de una comunidad de fans específica, como es la del sitio web FFN. Para ello se tomaron en cuenta algunos indicadores como:

- Cantidad de textos *fan fiction* encontrados
- Similitudes y diferencias de las *fan fiction* con la obra original
- Tipo o género del relato
- Temas explorados en los relatos
- Construcción de personajes e hilos narrativos
- Análisis de los comentarios y publicaciones de los miembros de la comunidad en los foros
- Frecuencia en la participación dentro de las discusiones
- Cantidad de participantes
- Nivel de satisfacción y compromiso de los fans con la obra original

Si bien la población total de fans está compuesta por múltiples comunidades, sus espacios y producciones (entre estos, los escritos *fan fiction*), la muestra analizada para este trabajo fue mucho más reducida y específica. El estudio se enfocó en una sola comunidad de fans ubicada en

Internet dentro del sitio web FFN⁵, el cual fue elegido por su popularidad y gran cantidad de textos producidos por fans. Dentro de FFN se seleccionó el apartado que agrupa a la comunidad de fans y sus creaciones de *Juego de tronos* y de *ASOIAF*, ambos productos mediáticos ampliamente conocidos y con una gran cantidad de seguidores. Al interior de este *fandom* se eligieron los textos escritos en idioma español de más de mil palabras de extensión —con motivo de tener una cantidad mínima de texto que analizar en cada caso—, publicados de julio de 2016 a julio de 2017. Al aplicar estos criterios y filtros dentro de FFN, se hallaron siete obras *fan fiction* para la serie televisiva y 32 para la saga de libros sobre las cuales se analizó sus contenidos.

A su vez, dentro de los foros de FFN se seleccionó a la comunidad *Alas negras, palabras negras*⁶ —ya que se trataba del *fandom* más grande entre las tres comunidades en español sobre *Juego de tronos* en FFN—, con la finalidad de estudiar las interrelaciones de los fans en aquel espacio y su diálogo con la obra original, especialmente porque durante la recolección de datos y análisis de esta investigación se transmitía cada domingo los nuevos episodios de la séptima temporada de la serie, lo que permitió seguir «en vivo» el proceso de recepción y diálogo entre la comunidad.

Además del análisis de contenidos y la información obtenida de las fuentes secundarias, se recolectó datos directamente de los fans participantes de la comunidad *online* a partir de un cuestionario con opciones múltiples y algunas preguntas abiertas. La encuesta se aplicó a los miembros del foro *Alas negras, palabras negras*, y se obtuvo un total de 28 respuestas. Con esta herramienta se pretendió conocer qué piensan los fans sobre aspectos como la obra original, el autor canónico, la comunidad de fans y sus producciones. El cuestionario estuvo dividido en cuatro partes:

- Datos generales: se recopilaron datos sociodemográficos, como edad, sexo y lugar de nacimiento, además de otros datos, como desde cuándo pertenecen a la comunidad, nivel de participación, etc.
- Producción de *fan fiction*: se obtuvieron datos relacionados con la escritura de textos, como motivaciones e intereses, participación en dinámicas de escritura, tipos de textos, etc.
- Recepción de la obra original: se buscó conocer la participación en los foros, temas a discutir en la comunidad, expectativas y nivel de satisfacción con la obra original.

5 El sitio web es uno de los archivos más grandes de textos *fan fiction* en Internet junto con el sitio ArchiveOfOurOwn.org, conocido también como AO3.

6 La comunidad cuenta con 310 temas abiertos, 81 910 publicaciones y existe desde el 30 de junio de 2013. Esta información se recogió de la misma comunidad en la web FFN el 28 de julio de 2017.

- Relación de los fans con el autor/productor: ofreció información respecto a la opinión sobre el autor de la saga de libros George R. R. Martin, opinión sobre los productores de la serie y HBO, y concepción de los propios fans como creadores.

Resultados

Se identificó que el *fandom* de *Juego de tronos* y *ASOIAF* suele congregarse en espacios virtuales, que pueden considerarse como *espacios de afinidad* (Black, 2007), como FFN, donde interaccionan, discuten e impulsan la creación de contenido como una forma de «responder» a la obra original. Sobre la saga de libros, esta se trata de una obra doblemente abierta en el sentido de que, además de la ambigüedad y los espacios que presenta todo texto, particularmente, este (aún) se encuentra abierto, puesto que todavía no ha sido concluido por el autor canónico. En el caso de la serie televisiva, la necesidad de completar la historia, por parte de los fans, era aún mayor al encontrarse esta inconclusa durante el tiempo de recolección de los datos de la investigación. Es así que los fans se vieron invitados a completar tanto los espacios de la historia, como el final aún no divulgado de la serie. Esta tarea se realizó, en el caso de este trabajo, a través de la producción de textos *fan fiction*.

La comunidad de fans y su participación

El *fandom* de *Juego de tronos/ASOIAF* está diseminado por la web. No se limita únicamente a redes sociales, pues también está presente en diversos blogs, foros y comunidades de fans, como FFN y otras como AO3, donde se publica mucho contenido creado por fans, o sitios como *WintersComing.net* y *JuegodeTronos.club* que se encargan mayormente de recopilar información y análisis de la obra original. Esta abundancia de espacios virtuales y producciones termina por confirmar lo propuesto por Martos (2009), al referir que las grandes sagas narrativas son las que más promueven en sus lectores el ejercicio de escribir *fan fiction*.

Asimismo, de acuerdo con los datos del cuestionario, se determinó que los fans no son escritores profesionales, sino que la escritura es una actividad recreativa producida por su pasión hacia la historia original. Su principal motivación para escribir sobre *Juego de tronos/ASOIAF* es «por diversión» (respuesta elegida por 22 de los 28 participantes en la encuesta). Otras razones expresadas fueron «explorar nuevas teorías y caminos» y «completar los espacios narrativos dejados por la serie/libros».

Además, completando el perfil de este *fandom*, la mayoría de fans escritores de este universo son jóvenes. Los menores de 25 años son más de la mitad de los que conforman la comunidad *Alas negras, palabras negras* en FFN. Ocurre lo contrario a lo que sucede en *fandoms* de habla inglesa,

donde el promedio de edad de los miembros de la comunidad es mayor (Black, 2007). Por otro lado, en cuanto al género, se identificó que existe una abundante cantidad de participantes femeninas en la comunidad (24 de 28 participantes, según las cifras proporcionadas por la encuesta).

Acerca del tiempo que llevan integrando y participando en la comunidad de FFN, el *fandom* de *Juego de tronos*/ASOIAF no solo es un grupo activo y participativo, sino que no son novatos y cuentan con años de experiencia dentro del mundo de las comunidades de fans. Los miembros más antiguos (un tercio de los encuestados) llevaban más de cinco años en la comunidad. Los siguientes en antigüedad se ubicaron alrededor de los tres años de antigüedad, seguidos por el grupo con menos de dos años en el sitio (7 de 28 encuestados) y un único miembro que contaba con menos de un año en FFN. Mirando los datos en el párrafo anterior, podemos decir que se trata de fans que inician en este *fandom* a temprana edad y se mantienen activos por muchos años.

En su composición, a partir de la obra desde la cual siguen la historia, se encontró a un *fandom* mixto. Los fans se acercan a la historia desde dos frentes que, si bien pueden ser similares, no son lo mismo: la serie televisiva y la saga de libros. Sobre esto, dos tercios de los encuestados señalaron que son seguidores de ambos productos, mientras siete solo siguen la historia en los libros, y dos únicamente lo hacen a través de la serie de televisión. De esta manera, el seguimiento que hicieron de la historia y la respuesta que dieron a ella —bajo la forma de producción fan— se vio influida por el frente desde donde se aproximaron a la obra original.

Lo que se pudo descubrir, de acuerdo con el análisis del sitio web, es que existen fans más implicados tanto en escribir, como en publicar comentarios y participar. Uno de estos casos fue el de High Flying Bird, quien era miembro y moderadora del foro *Alas negras, palabras negras* en FFN; ella, además de escribir y publicar sus propias historias, participaba en las discusiones del foro, así como proponía nuevos retos y juegos para la comunidad de fans y moderaba las publicaciones. Estos miembros más activos suelen ser vistos como líderes por el resto de usuarios, o como instrumento para fomentar la discusión y actividad dentro del foro.

Otra clasificación fue la de los fans que solo reconocen y siguen el canon de los libros, y no les gustan ni están de acuerdo con los cambios hechos por la serie; por otro lado, también pueden encontrarse fans que llegaron a la historia desde la serie y han leído los libros. Sobre ello, cuando se les preguntó acerca de su nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en los libros, la gran mayoría respondió favorablemente; al contrario, cuando se les pidió su opinión sobre la historia narrada en la serie televisiva, hubo opiniones divididas entre lo negativo, lo positivo y

lo neutral. De esta manera, los fans manifestaron estar más contentos o satisfechos con la saga de libros —aceptada por toda la comunidad como el canon de la historia— que con la serie televisiva, la cual ha suscitado, por parte de algunos fans, ser criticada e incluso vista como una *fan fiction* más.

Respecto a la participación de los fans en la comunidad de FFN, quedó en evidencia el carácter de *audiencia activa* por parte del *fandom*, ya que nadie se calificó a sí mismo como «visitante esporádico» o «solo lector». En todo momento existe algún nivel de participación activa, que va desde la sola «participación en discusiones y comentarios» a considerarse un «escritor esporádico», luego un «escritor y participante activo», hasta verse como un «escritor, participante y líder de la comunidad». Asimismo, se encontró que los miembros del *fandom* de *Juego de tronos/ASOIAF* tienen un alto nivel de participación en la web FFN, ya que sostienen que suelen ingresar y participar en ella al menos una vez a la semana, e incluso una cuarta parte de los encuestados solían hacerlo todos los días. Durante esos momentos, su actividad dentro del foro puede dividirse entre la escritura y publicación de nuevas historias, la lectura de otros textos, la participación en dinámicas, o la discusión y la socialización con otros miembros.

Además, con motivo de conocer cómo es la recepción de la obra de HBO, se preguntó a los fans qué es lo que hacían inmediatamente luego de ver la serie de televisión. Sobre ello, la mitad señaló que discutía el episodio con amigos, una cuarta parte contestó que comentaba los hechos con otros fans sin que necesariamente sean amigos, y el resto sostuvo que no veía la serie, aunque «se interesan por lo que sucede en ella y se enojan con su curso». De esta manera podemos ver que el consumo de la obra impresa no se da de manera aislada, sino que los fans buscan agruparse, compartir y socializar alrededor de la serie.

De igual manera, sobre la participación, los comentarios y las discusiones de los fans que se pueden encontrar en FFN acerca de la serie de HBO, se obtuvo que la mayoría de fans participan con sus comentarios «solo si alguien más inicia la discusión», es decir, se trata de una participación pasiva. Por otro lado, un grupo de encuestados (5 de 28) indicó que nunca comenta los episodios; pueden estar incluidos los que confesaron no ver la serie. Sin embargo, también se encontró que algunos fans (6), dentro de la comunidad de *Alas negras, palabras negras*, participan activamente de las discusiones y comentarios, e incluso inician estos temas. Así, toman una postura de líderes activos que incitan al diálogo y la participación de otros miembros de la comunidad en dinámicas, discusiones de la serie o libros, etc.

Precisamente estos comentarios y discusiones de los fans sobre la obra original son los que fueron analizados para entender de qué manera la serie de HBO es recepcionada por esta parte de su audiencia. Con este motivo, se analizó el tema llamado «Séptima temporada», dentro del foro *Alas negras, palabras negras* de FFN, que agrupa todos los comentarios e impresiones de los fans acerca de los episodios de la temporada número siete de *Juego de tronos*. Un primer aspecto a destacar es que la participación de los fans en este tema fue variable. Están los que iniciaron la discusión o participan constantemente, como los miembros High Flying Bird y Jean d'Arc. También están los fans que se unieron al tema posteriormente y que comentan de vez en cuando, como Ludmila V., Queen Fantasy o La Gata Rusa.

Respecto al contenido de sus comentarios, estos se trataron principalmente de reseñas o resúmenes de cada capítulo, que fueron acompañados a su vez por las opiniones de cada fan, que destacan lo que más y lo que menos les gustó, e incluso hacen comparaciones entre serie, libros y *fan fiction*. Frecuentemente, los primeros comentarios eran publicados a menos de 24 horas después de emitido el episodio y siempre por los mismos usuarios: High Flying Bird y Jean d'Arc. Una vez iniciada la discusión por estos «fans líderes», otros participantes de la comunidad suelen unirse para aportar su opinión.

Por otro lado, el análisis que hicieron los fans sobre la obra original giró en torno a dos líneas de estudio: los personajes y la trama. Acerca de los primeros se puso mucho énfasis en cómo están contruidos, sus palabras, acciones y las actuaciones. Con cada episodio emitido, los fans evaluaron si el desempeño de los personajes se ajustaba al horizonte de expectativas que tenían de ellos. Así también, los participantes de la discusión establecieron relaciones entre los personajes de la serie y los que aparecen en los libros, es decir, tomando la saga de libros como el canon a ser respetado y fuente de inspiración a la hora de dar forma a los personajes. Algunas veces manifestaron gustar más del nivel de detalle y complejidad en los libros de personajes como Jaime Lannister, otras veces valoraron positivamente la evolución de un personaje en la serie (Sansa Stark) o el protagonismo dado a un personaje secundario (Bronn).

Sobre la trama de la historia en *Juego de tronos* durante la séptima temporada, los fans manifestaron, a través de sus intervenciones en el foro, no estar totalmente contentos. Aunque existen momentos que cuentan con su aprobación como el inicio de temporada con Arya Stark asesinando a toda la familia Frey o la batalla entre los *dothraki* y el ejército Lannister, muchas otras escenas dejaron insatisfechos a los fans. Estos, por medio de sus comentarios, consideran que desde que la serie de HBO

superó en el desarrollo de la historia a los libros de Martin, el *show* perdió cierta calidad narrativa y detalle, así como su capacidad de sorpresa y de brindar una historia diferente a lo que se puede encontrar en la televisión. Algunos fans, incluso, consideraron al programa de HBO como una *fan fiction* más.

Además, dentro del análisis de la séptima temporada de la serie en los foros de FFN, el diálogo y trabajo entre miembros del *fandom* se hizo presente, lo que resaltó la capacidad colaborativa de la comunidad. Entre sus actividades estuvieron las de comentar y discutir las publicaciones de otros integrantes y colaborar entre ellos cuando existía alguna duda. Como parte de esta comunidad de conocimiento, los fans especularon entre ellos sobre tener cierta influencia con los productores, al sostener que gracias a la poca aceptación de algunos personajes en la serie por parte del *fandom* (como es el caso de las llamadas «serpientes de arena»), los creadores decidieron terminar su participación en la historia por medio de su muerte.

Las *fan fiction* de Juego de tronos/ASOIAF

Los fans no solo se limitan a agruparse y recolectar información y material ya existente. Gran parte de su actividad es precisamente su acción creadora de nuevo contenido. A partir de una compleja historia de guerras, conspiraciones, romances y leyendas, nace una gran cantidad de *fan fiction* que busca dar respuesta a aquellos vacíos narrativos o lugares de indeterminación dentro del texto.

El portal FFN es un gran archivo de textos *fan fiction* de una enorme variedad de obras, desde novelas, animes, dibujos animados, cómics, series, películas, hasta obras de teatro, videojuegos y misceláneas. Cada categoría tendrá, a su vez, subcategorías con todas las obras o productos mediáticos que cuentan con textos escritos por fans. Esto coincide con lo señalado por Martos (2009) sobre la variedad de producciones a las que están vinculados los fans (*cosplay*, *fan art*, *fan movies* y el objeto de estudio de este trabajo, *fan fiction*).

Sobre el análisis de estos textos *fan fiction* se encontró que están organizados por diferentes criterios y con diferentes nombres en FFN, siguiendo lo mencionado por Morán (2016) sobre la variedad de criterios y categorías existentes al respecto. La longitud del relato puede ir desde las 100 palabras exactas. De 100 a 500 palabras el texto es conocido como *drabble*; de 500 a 1000 palabras se llama *viñeta*; el de más de 1000 palabras, pero con un solo capítulo, se llama *one-shot*; el de dos capítulos de más de 1000 palabras tiene el nombre de *two-shot*; el de más de 3000 palabras se llama *three-shot*; y el que cuenta con más de 10 capítulos recibe el nombre de *long-fic*. Bajo este criterio, la mayoría de textos (32) de la

muestra analizada podían ubicarse en la categoría de *one-shot*, cuatro de ellos pertenecían a la categoría de *three-shot*, dos eran considerados *longfic* y solo uno era una historia de tipo *two-shot*. Esta preferencia de los fans por el formato *one-shot* se corresponde con que sus escritos suelen estar centrados bajo el punto de vista de un personaje y un hecho concreto. De esta manera, las historias se asemejan o siguen el modelo de la obra canónica, donde cada capítulo es contado desde un punto de vista diferente.

Respecto a los tipos de ficciones, según lo expresado en los juegos y dinámicas de la comunidad de fans, estos pueden ser *alternate time* o AT (historia narrada en un tiempo diferente), *alternate universe* o AU (hechos y personajes en un universo alternativo), *crack* (narra una situación imposible), *crossover* (mezcla dos universos narrativos), *songfic* (historia inspirada en una canción) y *what if* (historia que toma como partida «lo que pasaría si...»). También existe la clasificación de tipos de ficciones según sus personajes y sus relaciones, como relatos con *original characters* u OC (personajes inventados por el propio fan escritor), *chan* (relación amorosa entre un personaje joven y uno viejo), *gen* (historia sin parejas románticas), *slash* (historia con una relación amorosa entre dos personajes masculinos), *femslash* (igual que el *slash*, pero involucra a dos personajes femeninos), *lemon* (historia de contenido sexual explícito) y *lime* (no llega a desembocar en sexo, pero está cerca).

Por otro lado, respecto a los géneros reproducidos por las *fan fiction*, los más populares dentro del contenido analizado fueron el drama (que extiende y complejiza los conflictos dramáticos sobre los que gira el universo de *Juego de tronos*), el romance (explora más a detalle las historias de amor de los personajes y sugerir nuevas parejas), las aventuras (imagina viajes y hazañas de los personajes en el mundo ficticio), familia (con vínculos y relaciones dentro y entre clanes familiares), suspenso y horror (prueba nuevos caminos narrativos para los personajes de la historia).

A través del cuestionario, los fans expresaron sus preferencias sobre el tipo de relatos que prefieren. Los más votados fueron *what if*, *alternate universe*, *original character*, *romance* y *aventura*. Los dos primeros tipos de *fan fiction* son, claramente, producto de la búsqueda y respuesta por parte de los fans, al intentar completar el relato original y darle sentido; se vinculan con las estrategias de recontextualización y alargamiento de la línea temporal mencionadas por Jenkins (2006). Con las otras tres variantes de textos, vemos que los personajes y sus relaciones resultaron ser algo muy importante para el *fandom* —siguiendo estrategias como la intensificación emocional o la dislocación del personaje—, al ser aspectos que por los límites de la televisión y las editoriales no pudieron ser suficientemente explorados por el autor canónico.

La misma predilección por este tipo de relatos se vio confirmada desde el análisis de las historias publicadas dentro de la comunidad de FFN. El contenido y la trama sobre la que giran son frecuentemente posibles romances entre personajes. La dinámica gira en explorar relaciones que no han sido detalladas o expuestas en la serie o los libros, e imaginar posibles (o imposibles) parejas a partir de universos alternativos y escenarios *what if*.

Otro eje sobre el que giraron los relatos analizados fue el de *alternate universe* y *what if*, que muchas veces van de la mano. En ellos se propuso un escenario diferente al que se narra en la historia original, frecuentemente un presente distinto a partir de un hecho ocurrido en el pasado que desvió los acontecimientos a como se conocen en el relato canónico (por ejemplo, los textos «Se alza el ruiseñor» y «Winter has come»), otras veces se sugiere un final o futuro alternativo (como el relato «Rey del norte»), y otras incluso un contexto moderno o fuera del mundo medieval, pero con los mismos personajes (como las ficciones «El tanque de agua» y «Todo por la jarra»).

Sin embargo, los fans-escritores no solo se inspiraron en el universo original. Según señalaron 10 de ellos en la encuesta, también se apoyan en otras *fan fiction* de *Juego de tronos/ASOIAF* e, incluso, algunos pocos recurren a otras historias como *El señor de los anillos* y *Harry Potter*, con la finalidad de mezclar mundos ficcionales y crear *crossovers*.

Los fans no solo se limitan a ser meros creadores, también son consumidores de otras obras disponibles en la web. Cuando se les preguntó sobre si leían o comentaban otras creaciones de FFN, todos los fans manifestaron que leen otras *fan fiction*, y, entre estos, un gran grupo también las comenta. Esto queda en evidencia en los *reviews* que tenían los textos publicados, ya que la gran mayoría de escritos analizados contaba con estos, sobre todo los de mayor extensión. La palabra *review*, en su traducción al español como «revisión» o «reseña», no es la más exacta para describirlos, puesto que frecuentemente lo que se encontró que escriben los fans es más parecido a comentarios o mensajes de apoyo o desagrado respecto a lo que han leído.

Sobre su proceso de escritura y elaboración de una historia, manifestaron que lo primero que toman en cuenta es que «los personajes estén bien contruidos/detallados», seguido por preocuparse por «la descripción de los hechos» y que la historia sea «original e innovadora». El énfasis por la adecuada construcción de un personaje resultó esencial para la mayoría de los fans-escritores, puesto que estos suelen ser su punto de partida y referencia con la historia original.

Otra característica de los textos escritos por fans fue que la mayoría conservan el estilo impuesto por George R. R. Martin de narrar cada capítulo de sus libros desde el punto de vista de un personaje diferente. En el caso de las *fan fiction*, los relatos *one-shot* publicados por fans —y también cada capítulo de los relatos más extensos— relatan una historia a partir de un narrador que es el propio personaje principal o que conoce todo sobre este.

En cuanto a los temas explorados por los relatos en FFN se halló que suelen destacar las situaciones sentimentales entre personajes y temas tabús como el incesto y la homosexualidad. Frecuentemente, los fans intentan desarrollar historias en torno a posibles romances no abordados en la historia original, así como explorar relaciones menos probables o prohibidas. Otros temas recurrentes fueron los hechos del pasado que son únicamente mencionados en la obra original, pero que son relevantes para lo que ocurre en el presente ficcional del relato. De igual manera, los fans tienden a recrear escenarios futuros con diferentes finales para la historia.

De acuerdo con las historias analizadas, se pudo identificar que estas producciones pueden ser tanto *afirmativas* como *transformacionales* (siguiendo la clasificación propuesta por Jenkins, Ford y Green, 2015). Por un lado, las obras *afirmativas* narran sucesos que siguen la línea de la historia original, como rellenar hechos no detallados e imaginar momentos pasados o futuros a partir de la trama canónica de la serie o los libros. Por otro lado, también se encontraron relatos *transformacionales* —también llamados *transgresores* por Bronwen Thomas (2007) en su investigación sobre el *fandom* de Jane Austin—, que se alejan de la estructura narrativa del autor original (Martin o HBO) y cambian el curso de los hechos, inventan nuevos escenarios donde ubican a los personajes e incluso los transportan a mundos ajenos como la vida cotidiana del siglo XXI.

Ya sea para completar la obra o sugerir nuevos caminos, en la dinámica de la comunidad de fans, estos encuentran una forma de interactuar entre ellos y fomentar la escritura creativa a través de juegos y concursos. Los fans suelen organizarse —como en el foro *Alas negras, palabras negras*— y plantearse retos para crear sus textos. Cuando se preguntó a los fans respecto de estas dinámicas y concursos, más de la mitad de encuestados manifestó participar en estos retos. Además, respecto a la importancia de estas dinámicas en el proceso de escritura de los fans, indicaron que son bastante importantes al servirles de inspiración y punto de partida. Incluso las reglas y los requisitos impuestos por cada dinámica contribuyen a exigir la imaginación y creatividad del fan escritor.

En cuanto al horizonte de expectativas vinculado a la producción de ficciones fans, uno de los rasgos más destacados fue que estas obras

esperan a un lector no solo familiarizado con los relatos épicos, medievales y fantásticos, sino que conozca detalladamente el universo de la obra original antes de comenzar a leer las otras ficciones. Las *fan fiction*, al ser relatos cortos mayormente, no detallan muchos datos —como el origen de cada personaje—, puesto que presuponen que el lector ya tiene dominio de esta información. Además, las expectativas del texto no solo esperan que quien lo lea conozca el canon de *Juego de tronos/ASOIAF*, sino que, frecuentemente, también se espera cierto nivel de conocimiento respecto al *fanon* alrededor de la obra y las teorías existentes sobre el origen de algunos personajes, las profecías y cómo se resolverá todo.

Por el lado del lector, su *horizonte de expectativas* esperará que el texto que lee sea fiel, hasta cierto punto, a la historia de Martin y HBO, que los personajes mantengan su personalidad original —a menos que las reglas del texto indiquen lo contrario—, que la historia pueda completar satisfactoriamente los espacios de la obra original, y otras características específicas, dependiendo del tipo de relato que tienen enfrente (aventuras, romance, universo alterno, etc.).

La relación autor-lector

En el caso del objeto de estudio, el autor de la saga de libros *ASOIAF* es George R. R. Martin y en el caso de la serie *Juego de tronos* es la cadena televisiva HBO, bajo el trabajo de los productores David Benioff y D. B. Weiss.

Pero no solo Martin y HBO son los únicos que crean contenido acerca de la historia original, pues, como quedó en evidencia, los fans lo hacen desde múltiples formas. Estos contenidos (los que tienen a los fans como autores) buscan rellenar, expandir y explorar nuevos escenarios narrativos para la historia original.

En el cuestionario aplicado a los fans de FFN, ante la pregunta de si se consideraban autores de sus propios escritos *fan fiction*, estos respondieron afirmativamente. Esta idea de autoría de los fans puede ser algo conflictiva con respecto al autor de la obra original, puesto que, si bien los fans escriben los textos, estos utilizan el mundo y los personajes de otro escritor.

Por otro lado, ante la pregunta de si estos fans-escritores consideran estar al mismo nivel que el autor original, la gran mayoría respondió que no. Los miembros y escritores de la comunidad, aunque autores de obras, no se ven a sí mismos como iguales a George R. R. Martin. Se trata de autores que manipulan, intervienen o se inspiran en la obra de otro autor. Los escritores de *fan fiction* de *Juego de tronos* no podrían crear sus obras sobre este relato si este no existiera. El universo creado por Martin es su fuente principal de recursos.

Se ha dicho que los fans, mediante sus textos, modifican y crean nuevos caminos narrativos respecto al relato canónico. Por ello, se les preguntó sobre su posición, como fans y autores, acerca de manipular de esa manera la obra de otro escritor. Frente a esta interrogante, reconocieron que es competencia del autor de la obra original manipular su propio mundo ficcional creado; además, la mitad de los encuestados también consideró que los fans pueden tener esa facultad, aunque (como señalaron algunos) siempre respetan y tienen en cuenta que George R. R. Martin es el creador original y no pretenden sacar beneficios económicos con su obra. De esta manera, los fans se reconocen a sí mismos como escritores *amateur* que respetan y se inspiran en la obra original, y su acción creadora se ve impulsada por argumentos principalmente emotivos.

Acerca de la relación entre autor y lector, los fans señalaron percibir una mejor relación con la cadena televisiva HBO que con el creador de la saga de libros. Aunque en ninguno de los casos —entre el escritor y la producción del *show*— los miembros del *fandom* reconocieron que la relación es «muy mala», cuando se les preguntó sobre HBO más de la mitad (19 de 28 encuestados) estuvieron de acuerdo en que dicho vínculo era «bueno» o «muy bueno», lo que contrasta con los 11 votos que obtuvieron esas mismas respuestas en el caso de George R. R. Martin. Ya como era previsto por Morán (2007) en sus investigaciones, los productores suelen ser más permisivos con los fans —porque estos alimentan el interés por la obra gracias a sus producciones— que los mismos escritores, quienes presentan mayor recelo frente a estas prácticas.

En pleno siglo XXI y con las herramientas tecnológicas y de comunicación de las que se dispone, el autor puede entrar en contacto y conocer a sus seguidores. Sin embargo, la relación entre George R. R. Martin y los fans que escriben *fan fiction* resultó no ser la mejor. Martin, un escritor veterano y padre de un mundo ficcional bastante conocido, se ha mostrado en contra de la actividad de escribir ficción por parte de los fans, utilizando como base el mundo y los personajes creados por él. Su posición ha sido comunicada a través de su blog personal llamado *Not a blog*, especialmente en su texto *Someone is angry on the Internet* (del 7 de mayo de 2010), donde, a raíz de lo publicado por la escritora Diana Gabaldon en su propio blog⁷, aprovecha para explayar su punto de vista acerca del tema de escribir fan fiction y los derechos de autor.

Los dos argumentos que utilizó Martin para elaborar su posición, y que están desarrollados en el post antes mencionado, son uno de carácter

7 El blog de Diana Gabaldon es <http://voyagesofheartemis.blogspot.com/>

racional y económico, y otro de carácter emocional. Para el creador de *ASOIAF* todo gira en torno al consentimiento que da o no un escritor para que otros utilicen su trabajo. Al respecto, uno de los riesgos que reconoce el mismo autor es que su obra se puede ver afectada o influida por las opiniones y reacciones de los fans, a tal punto de motivarlo a cambiar la historia que escribe (los dos últimos libros de la saga de *ASOIAF*); por ello, Martin evita exponerse al trabajo y las opiniones de sus seguidores (Hibberd, 2019).

El segundo argumento empleado por el escritor habla del vínculo que tiene este con el mundo y personajes que ha creado. El autor de la saga de libros considera a sus personajes como sus hijos, según lo indicó en su blog personal, y no le gusta que cualquier persona, aunque tenga muy buenas intenciones, los manipule y juegue con ellos, tal como hacen los fans en sus escritos al ubicarlos en diferentes situaciones y escenarios. Se trata, entonces, de un escritor celoso con su obra que no desea que esta sea utilizada sin su permiso.

Por otro lado, en cuanto a HBO, la relación entre la empresa y los fans puede ser percibida de una forma más positiva, ya que nunca ha «atacado» ni prohibido la actividad creadora a estos. Al contrario, la empresa televisiva ha buscado tener un vínculo más cercano con los fans, no solo por medio de la obra original, sino mediante el ofrecimiento a los seguidores de más productos, como *merchandising* oficial, videos detrás de cámara, entrevistas con los productores y actores, videos interactivos, y más. Todas estas medidas incitan a la participación y al involucramiento de los fans; por supuesto, esta participación será controlada y limitada por HBO.

Respecto a esta situación entre autor y fans, los segundos no reconocieron robar ideas del autor ni apropiarse de su obra. Ellos ven el ejercicio de escritura de una manera recreativa, lúdica y como un tributo a la historia canónica. Respetan y reconocen al autor como dueño de la obra y sus personajes, pero no se sienten limitados por ello a dejar de escribir, ya que no se ven a sí mismos haciendo algo negativo al momento de crear *fan fiction*.

Discusión y conclusiones

Los fans se ven motivados a crear nuevos productos inspirados en la obra de su devoción, debido a que les divierte y apasiona crear sus propios personajes y manipular la historia a su gusto. Su amor por la obra los lleva a no conformarse con ser un lector/televidente pasivo, sino a participar activamente en foros y otras plataformas virtuales, conformar comunidades, y generar y difundir su propio contenido por la web.

Con la finalidad de completar los espacios narrativos dejados por el texto original, el *fandom* de *Juego de tronos*/ASOIAF se sumerge en la dinámica de la *cultura participativa* a través de su consumo activo, discusión y creación de contenido inspirado en un producto mediático. Como toda comunidad interpretativa, los fans construyen sentido y se organizan a partir de la interacción con sus pares, el compartir el conocimiento que cada uno de ellos dispone, y fomentar la participación y producción de obras. Tal como se pudo conocer, el fan actual es alguien altamente conectado, que busca agruparse y socializar con sus pares y crear contenido de diferentes formas. De esta manera, la riqueza que ofrecen los fans a la cultura mediática está precisamente, siguiendo lo propuesto por Jauss (2000) en la estética de la recepción, en su acción colectiva de apropiación y resignificación. En este sentido, presentan características similares a otras comunidades virtuales, como es el caso de los *gamers* (Toykin, 2020), que también se agrupan en el ciberespacio, establecen modos de consumo e identificación y prácticas culturales propias (en su caso, alrededor de la tecnología y los videojuegos).

De acuerdo con la muestra analizada para este trabajo, las *fan fiction* se alimentan y dialogan constantemente con la obra original; son parte de una cadena literaria —en el sentido propuesto por Bajtín y Ricoeur— en donde los escritos de los fans no existirían, de la forma en la que lo hacen, si no fuera por la obra original desde la que parten y desde donde se inspiran los fans de *Juegos de tronos*/ASOIAF. Asimismo, existe una gran variedad de temas y subgéneros que se exploran en las *fan fiction*. Muchos de ellos, tal como se encontró en el análisis de textos, presentan tramas y situaciones poco convencionales o tabúes que encuentran un lugar en estos relatos, ya que no son comunes en los textos con un propósito comercial. Además de explorar otros caminos narrativos, los fans experimentan con géneros, temas y personajes dentro de sus historias. Estas se convierten en un espacio seguro donde expresar sus gustos, intereses y fantasías. En esta misma línea es posible reconocer los aportes de Morán (2007) sobre el desarrollo de tramas homoeróticas y otros temas tabúes que no suelen ser mencionados abiertamente en la obra original, pero que sí encuentran espacios dentro de la producción de los fans.

Por otro lado, el concepto de obra abierta queda en evidencia en el momento que los textos *fan fiction* buscan completar los vacíos dejados por el relato original. Y no solo eso, sino también expandir la historia e imaginar nuevos escenarios totalmente distintos. Ya en investigaciones como las de Morán (2016) se reconoce la apertura existente en novelas y relatos contemporáneos por admitir continuaciones y reinterpretaciones a su historia original. Es de esta manera que, a través de dinámicas,

interacción entre pares y prácticas de colaboración, los fans que conforman la comunidad *Alas negras*, *palabras negras* se apropian del relato y lo manipulan de una manera lúdica, completando y respondiendo a los espacios dejados por el texto original. De esta forma, los escritos pasan a formar parte del diálogo literario entre obras, tal como lo propone Bronwen Thomas (2007) al establecer una relación dialógica entre *canon* y *fanon*.

Sobre la recepción de la obra y su relación con la comunidad de fans, en general el *fandom* de *Juego de tronos/ASOIAF* suele ser bastante activo, no solo en la producción de contenido por cada uno de los miembros, sino que actúan como una comunidad de conocimiento, al promover la creación de nuevas historias a partir de retos y dinámicas, leen y escriben *reviews* en los textos de otros miembros, y participan y comparten información en discusiones sobre la obra original. Si bien todos los fans están en igualdad de condiciones en el ejercicio de su identidad (Guanipa y Angulo, 2020) al tener acceso a participar y compartir dentro de la comunidad (Black, 2007), aun así existen diferencias por antigüedad, roles, acciones e intereses dentro del *fandom* (como el liderazgo ejercido por algunos integrantes o el conocimiento acumulado por otros). Precisamente, en el análisis de la recepción de la serie televisiva de HBO, además de la intensa participación de unos y esporádica para otros, los fans mostraron los elementos en que más se fijan al analizar la obra, como la verosimilitud en los personajes, la fidelidad con las novelas o el desarrollo de la trama. Así también, demostraron que están más contentos con los libros que con la historia expuesta por la serie televisiva, especialmente una vez que sobrepasó los hechos narrados en la saga de novelas.

Por último, la relación entre fans (escritores) y George R. R. Martin puede ser algo más tensa o neutral que la existente entre este grupo y los creadores de la serie televisiva. Inevitablemente, la actividad de los fans siempre despertará la polémica con la propiedad intelectual y los derechos de autor (Morán, 2007). En este caso, el recelo y las precauciones de Martin por su obra se han traducido en manifestarse en contra de la actividad productora de los fans. Estos apoyan la idea de que el universo ficcional y sus personajes le pertenecen únicamente al escritor de la obra, pero no concuerdan en que por ese motivo se les deba prohibir escribir sus *fan fiction*. Los fans no consideran esto una práctica negativa, siempre y cuando no perciban ingresos económicos. Para ellos se trata de una forma de rendir homenaje y expresar amor por la obra de la que son seguidores.

La autoría, aunque muchas veces en debate, sigue siendo un elemento central al hablar de creación y consumo de obras. El concepto de autor, como ya lo advertía Morán (2007), es tomado en cuenta por los fans tanto para reconocer al creador del producto (George R. R. Martin en este caso)

del que son seguidores, como para autoidentificarse como creadores y autores de sus propias ficciones y buscar, dentro de la comunidad, el reconocimiento de otros fans.

Por otro lado, el lector modelo o ideal para estas obras de fans serán otros fans que conozcan el universo narrativo de la obra original y dominen sus códigos y estrategias; pero que al mismo tiempo estén familiarizados y conozcan la plataforma FFN —u otras webs donde se congregan comunidades de fans—, el lenguaje y los tipos de *fan fiction*, y tengan la motivación de explorar otros caminos narrativos alternos al del *canon*.

El mundo de los fans es un lugar complejo de encuentro, intercambios (principalmente de información) y producción de contenido. El auge de las tecnologías de la información y comunicación, así como los cambios en las industrias culturales, han permitido que muchos de sus seguidores tengan un rol activo y una relación dialógica con la obra y sus autores. Las grandes empresas mediáticas, en su mayoría, han sabido capitalizar el interés y hambre de los fans por consumir y participar en las historias integrándolos en el proceso creativo o generando espacios donde se congreguen. Muchas de estas creaciones se han convertido en obras de culto que cuentan con una gran legión de fans, a los que inspiran y demandan crear nuevo contenido para completar los espacios narrativos vacíos.

A medida que las empresas diseñan nuevas estrategias para captar audiencias y, gracias al avance tecnológico, la participación y creación de contenidos se democratizan aún más, es pertinente mantener la mirada y seguir investigando a este tipo de comunidades que seguirán teniendo un papel central en la gestación de la cultura al interior de cada sociedad.

Contribución de autoría

Antonio Espinoza Guanilo ha participado en la elaboración, la compilación de datos, la redacción y el consentimiento de la versión final del presente artículo.

Fuente de financiamiento

Autofinanciado.

Potenciales conflictos de interés

Ninguno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Black, R. W. (2007). Fanfiction writing and the construction of space. *E-Learning*, 4(4). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.2304/elea.2007.4.4.384>
- Cumberland, S. (2003). Private uses of cyberspace: Women, desire, and fan culture. En D. Thorburn y H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change. The aesthetics of transformation* (pp. 261-279). Cambridge: MIT Press.
- De Certeau, M. (1980). *The practice of everyday life*. Los Angeles: University of California Press.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos. Harvard University, Norton Lectures 1992-1993*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Fanfiction.net. (s. f.). *Game of Thrones FanFiction Archive*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/tv/Game-of-Thrones/?&srt=1&lan=2&r=10&len=1&t=15&s=2>
- Fanfiction.net. (s. f.). *A Song of Ice and Fire FanFiction Archive*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/book/A-song-of-Ice-and-Fire/?&srt=1&lan=2&r=10&len=1&s=2&t=15&p=1>
- Fanfiction.net. (s. f.). *Séptima temporada – Foro Alas Negras, Palabras Negras*. [Publicación en foro online]. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/topic/127288/164654238/1/S%C3%A9ptima-temporada>
- Fathallah, J. (2015). *Statements and silence: Fanfic paratexts for ASOIAF/ Game of Thrones*. *Continuum*, 30(1), pp. 1-14. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/283671034_Statements_and_silence_Fanfic_paratexts_for_ASOIAFGame_of_Thrones
- Fish, S. (1980). *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. Cambridge: Harvard UP.
- Glare, P. G. W. (1968). *Oxford Latin Dictionary*. Londres: Oxford University Press.
- Gray, J. (2010). *Show sold separately. Promos, spoilers and other media paratexts*. Nueva York: New York University Press.
- Gray, J. y Lotz, A. D. (2012). *Television studies*. Cambridge: Polity Press.
- Guanipa, L. y Angulo, M. (2020). La identidad social en la educación: hacia una participación ciudadana. *Desde el Sur*, 12(1), pp. 155-166
- Herzog, A. (2014). *We, the fans. Power in the democratic archive of fanfiction*. Disertación inaugural del doctorado de la Facultad de Lengua, Literatura y Estudios Culturales de la Universidad de Regensburg, Alemania.

- Hibberd, J. (15 de julio de 2019). George R. R. Martin: Game of Thrones fan reactions won't change my books. *Entertainment Weekly*. Recuperado de <https://ew.com/tv/2019/07/15/george-rr-martin-game-thrones-fan-reactions/>
- Ingarden, R. (1998). *La obra de arte literaria*. Ciudad de México: Taurus.
- Iser, W. (1974). *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Jauss, H. R. (2000). *La historia de la literatura como provocación*. Barcelona: Península.
- Jenkins, H. (1992). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Lacalle, C. (2001). *El espectador televisivo: los programas de entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P. (1994). *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Martin, G. R. R. (7 de mayo de 2010). Someone is angry on the internet. *Not a blog*. Recuperado de <http://grm.livejournal.com/151914.html>
- Martos García, A. E. (2009). Sagas y fan fiction, escritura literaria y cultura juvenil. *Lenguaje y Textos*, 29, pp. 167-175.
- Miller, J. (2016). *Uses and gratifications of fanart: Understanding fans motivations through affirmational and transformational fandom*. Annenberg: University of Southern California.
- Morán Rodríguez, C. (2007). Li(nk)teratura de kiosko cibernético: Fanfictions en la red. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), pp. 27-53. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/index/search/search>
- Morán Rodríguez, C. (2016). Fanfiction y novela actual (notas para meterse en un jardín con Ortega al fondo). En V. Béguelin-Argimón y G. Cordone (Eds.) *Manifestaciones intermediales de la literatura hispánica en el siglo XXI* (pp. 311-327). Madrid: Visor.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. Cambridge: MIT University Press.
- Ricoeur, P. (1985). *Tiempo y narración. Volumen III. El tiempo narrado*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.

Thomas, B. (2007). Canons and fanons: Literary fanfictions online. *Digital Dichtung*, 37. Recuperado de <http://www.dichtung-digital.org/2007/Thomas/thomas.htm>

Toykin, F. (2020). Dinámicas e identificación grupal en *gamers* de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends. *Desde el Sur*, 12(2), pp. 573-597.

Recepción: 28/10/2020

Aceptación: 16/2/2021