

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE COMUNICADORA SOCIAL

EL FANDOM COMO COMUNIDAD DE RESISTENCIA Y MEMORIA

El caso de la salud mental en el fan fiction de *Harry Potter*

PRESENTADO POR:

FABIOLA LUCÍA GARCÍA PRIETO

DIRECTOR:

CÉSAR MARIO GÓMEZ MONTAÑEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL - ÉNFASIS EN PUBLICIDAD

BOGOTÁ, 2017

ARTÍCULO 23

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Bogotá, D. C., 14 de noviembre de 2017

Doctora
Marisol Cano Busquets
Decana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Pontificia Universidad Javeriana

Por medio de la presente, me permito presentar ante usted mi trabajo de grado, con el objetivo de optar por el título de Comunicadora Social con énfasis Publicidad. Este proyecto de investigación se fundamenta sobre una exploración de los estudios de fans, que consiste en entender al *fandom* como un tipo de público particular, cuyos comportamientos representan un reto aún poco explorado por la comunicación. Espero sea de provecho, y sirva como referencia para posteriores estudios en el tema,

Cordialmente,


Fabiola Lucía García Prieto
CC. 1022414675

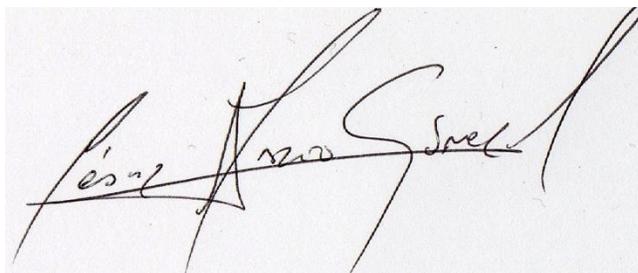
Decana Facultad de Comunicación y Lenguaje
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá D.C

Respetada doctora,

Por medio de esta carta presento a usted el trabajo de grado titulado **EL FANDOM COMO COMUNIDAD DE RESISTENCIA Y MEMORIA: El caso de la salud mental en el fan fiction de *Harry Potter***, realizado por la estudiante FABIOLA LUCÍA GARCÍA PRIETO. El trabajo presenta a las comunidades de creación, recepción y circulación de *fanfics* como plataformas de creación colectiva, reapropiación de universos de referencia y pretexto para construcción de narrativas que evidencian formas de significación de fenómenos culturales que buscan expresión en los *mainstream* de amplia difusión y recepción.

El trabajo permite entender como formas de expresión sobre asuntos de la salud mental, están más cerca de la forma misma de operar de la comunidad de fans que de los modelos tradicionales y profesionalizados de la salud. La comunidad no es solo un lugar de expresión de creación, sino que opera como dispositivo de la memoria con condiciones terapéuticas que se sustentan en el valor de las relaciones y su potencia de resignificación y vinculación. Considero que cumple con todos los requisitos con suficiencia y excelencia para optar por el título en Comunicación Social.

Cordialmente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'César Mario Gómez Montañez', written over a horizontal line.

César Mario Gómez Montañez
C.C 80.425.504



FORMATO PROYECTO TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Profesor Proyecto Profesional II: MÓNICA BAQUERO

Fecha: 25 DE MAYO DE 2017 Calificación: 48.

Asesor Propuesto: CÉSAR MARIO GÓMEZ

Vo. Bo. Coordinador de Campo (Opcional):

Fecha inscripción del Proyecto ante la Coordinación de Trabajos de Grado:

I. DATOS GENERALES

Nombre(s): FABIOLA LUCÍA Apellido(s): GARCÍA PRIETO

Nombre(s): Apellido(s):

Nombre(s): Apellido(s):

Modalidad del trabajo:

<input checked="" type="checkbox"/>	Monografía teórica	<input type="checkbox"/>	Producto
<input type="checkbox"/>	Análisis de contenido	<input type="checkbox"/>	Práctica por Proyecto
<input type="checkbox"/>	Sistematización de experiencias	<input type="checkbox"/>	Asistencia en investigación

Título del Trabajo de Grado: provisional, corto, creativo, con subtítulo explicativo

We are insane! Narraciones de la salud mental en el *fanfiction*

Marque en qué línea de investigación se clasifica su trabajo:

<input checked="" type="checkbox"/>	Discursos y relatos	<input type="checkbox"/>	Industrias culturales
<input type="checkbox"/>	Procesos sociales	<input type="checkbox"/>	Prácticas de producción innovadora

I. INFORMACIÓN BÁSICA

A. Problema

1. **¿Cuál es el problema? ¿Qué aspecto de la realidad considera que merece investigarse?** En un párrafo conciso plantee el problema que motiva su investigación.

Los *media fandom*, son un tipo específico de público receptor de los productos culturales, que resultan de particular interés por tanto sus miembros se comprometen en ‘comportamientos de fan’ que implican la reapropiación y resignificación de los contenidos del texto original, o *canon*. El fandom se constituye, así, como un espacio políticamente negociado, en el que el fan moviliza la historia, de la cual se ha, en un cierto sentido, apropiado, para cuestionar y desafiar la manera en que el discurso dominante de la cultura pop representa ciertas poblaciones culturalmente marginales. Son precisamente esas historias divergentes del canon, llamadas *fan fiction*, las que se analizarán en este trabajo.

2. **¿Por qué es importante investigar ese problema?** Enumere las razones que justifican la investigación que se propone, su pertinencia e importancia, desde para el campo profesional y para la comunicación. En el caso de los productos, especifique su originalidad o rasgos que lo distinguen de experiencias similares.

- Resulta importante, desde la comunicación social, pensar al fandom como un tipo específico de audiencia, que consume los contenidos culturales de una manera particular, contrastando con los *non-publics* o *casual viewers*.
- Adicionalmente, muy poco se ha dicho en la literatura académica acerca de la manera en que las prácticas de creación fan sirven como vehículos que hacen posible la expresión de historias alternas a las que tradicionalmente cuenta la cultura oficial. En este sentido, resulta interesante examinar las lógicas de estas historias que, aunque surgen de grupos oprimidos (personas con razas, culturas, identidades y expresiones sexuales, cuerpos y mentes no conformistas), no por esto dejan de cobijarse bajo la égida de un universo -generalmente ficticio- que se encuentra incrustado dentro de y aceptado por el discurso dominante.
- El énfasis en la salud mental que se hace en este trabajo nace de un vacío en la literatura de los estudios de fan al momento de realizar la investigación; sin embargo, tal aproximación no es más que un ejemplo de cómo el *fanfiction* se ofrece a los grupos oprimidos como oportunidad única para desafiar la manera en que se les retrata en la cultura oficial.
- Finalmente, estudiar el *fanfiction* como expresión cultural resulta importante por tanto no existe literatura específica a Colombia acerca de cómo el fenómeno fandom se adapta al contexto cultural propio de nuestro país.

3. **¿Qué se va investigar específicamente?** (Defina el objeto o corpus de la investigación ¿Con qué materiales, entidades, espacios, textos, etc. va a trabajar?

La representación de la salud mental en el *fanfiction* de Harry Potter, durante el Harry Potter Mental Health Fest.

B. Objetivos

- 1. Objetivo General:** ¿Qué busca alcanzar? Párrafo puntual donde define la meta general que se propone para el trabajo.
Identificar la forma en que se cuentan y caracterizan los problemas de salud mental en el *fan fiction*, dentro del marco del Harry Potter Mental Health Fest.
- 2. Objetivos Específicos (Particulares):** Especifique qué otros objetivos se desprenden del Proyecto. ¿Qué tipo de metas se propone cumplir para lograr el objetivo general?
 - Comparar la manera en que se narra la salud mental desde la ficción fan, frente al canon.
 - Develar en qué medida los fandoms, como audiencias, son potenciadores de la alfabetización mediática.
 - Establecer si la escritura de *fan fiction* puede considerarse como una forma de resistencia y activismo en sí misma.

II. FUNDAMENTACIÓN Y METODOLOGÍA

A. Fundamentación Teórica

- 1. ¿Qué se ha investigado sobre el tema?** Antecedentes de investigación. Revisión de la bibliografía pertinente. Para trabajos con producción, ¿hay producciones que trabajen el mismo tema o alguno similar?, ¿existen manuales semejantes? ¿Textos de apoyo a su trabajo?. Haga aquí una breve relación crítica de los textos que servirán de apoyo a su trabajo.

Las nociones de audiencia, receptor y público se usan en el argot popular de manera intercambiable. Sin embargo, desde la literatura académica el esfuerzo por distinguir los conceptos que estas palabras encierran ha sido arduo y continuo. Más a menudo que no, cada autor ofrece su propia definición y caracterización de lo que diferencia un término de los otros. Son rescatables, en ese sentido, los esfuerzos de Céline Ségur y Jean-Pierre Esquenazi por hacer una genealogía de los términos y así poder diferenciarlos mejor.

El consenso entre estos autores es que el público (para Esquenazi, específicamente el público televisivo), se constituye como una comunidad particular que contrasta con el *no-público*, o como se le conoce popularmente, *casual viewer*, para quien el momento del consumo cultural es un acto individual y aislado, que no trasciende a otras esferas de su vida. Por otro lado, el público es “antes que nada, una reunión de personas que tienen algo en común” (Esquenazi, 2002), es decir, una comunidad interpretativa que se reconoce y adopta el lenguaje del producto mediático que originalmente solo consumía y que, adicionalmente, se manifiesta concretamente en la esfera pública. Complementa Ségur (2015) que el público se constituye como aquella manifestación de las relaciones sociales, como un elemento de construcción de la realidad.

Ahora bien, es necesario tener presente que el fandom es un tipo de público único que, por ende, resulta de particular interés a los estudios de la comunicación social. El fandom podría definirse como un grupo de referencia positiva que se organiza de manera orgánica alrededor de marcas con un alto contenido simbólico e ideológico, característicamente artísticas y deportivas. Al interior de la categoría general de “fandom”, se encuentra lo que muchos autores han denominado el *media fandom*, el cual es un tipo de fandom que presenta una conexión emocional positiva, personal y relativamente profunda con elementos mediados de la cultura popular, principalmente universos narrativos de ficción (McCain, Gentile & Campbell,

2015; Edson-Escalas & Bettman, 2005; Fiske, 2001; Jenkins, 2016; Jenson, 2001; Kligler-Vilenchik, 2016).

Los *fan studies*, o estudios de fan han abordado ampliamente las caracterizaciones de los comportamientos del fandom, los cuales se denominan bajo distintas categorías, según el autor. Así, mientras algunos hablan de niveles (Borda, 2015) o actividades (Bourdaa, 2014) de fans, que se efectúan en la comunidad y refuerzan el vínculo social al interior de la misma, otros hacen referencia a momentos del consumo cultural y económico (Fiske, 2001) y otros hablan de sus capacidades o facultades de atención, comprensión, interpretación, aceptación o rechazo, apropiación, reestructuración, etc. (Esquenazi, 2006; Maigret, 2003). Sin embargo, todos coinciden en que, a diferencia de los receptores casuales de los contenidos mediatizados objeto de su fandom, los fans se comprometen en actividades de transformación y creación que se “alejan de la información estrictamente recibida en el texto primario "es decir, el que proporciona la industria" (Fiske, 1987) y llevan a la construcción de un metatexto, empresa colaborativa que produciría un borramiento entre productor y lector” (Borda, 2015).

Es precisamente esa actividad o capacidad creadora del fandom, en la cual se centrará esta investigación. Más allá de los debates acerca de la propiedad intelectual y la legalidad de las obras producidas del trabajo de fan, que ya se han discutido ampliamente en la literatura (Brenner, 2013; Browrey, 2011; Guerrero-Pico, 2014; Kustritz, 2015; Stanfill, 2013), lo que nos interesa son los contenidos que aprovechan el espacio que el fandom genera para movilizarse; y más específicamente la manera en que ciertos grupos marginalizados de la cultura popular oficial, reapropian los contenidos del texto original (*canon*) y lo resignifican para representar sus propias historias (Adewunmi, 2016; Barton, 2014; Brenner, 2013; Borda, 2015; Bourdaa, 2014; Bowrey, 2011; Castillo, 2009; Dupuy-Salle, 2010; Guerrero-Pico, 2014; Jenkins, 1996; Kustritz, 2015).

Entre las múltiples actividades de creación fan, el fanfiction resulta de especial interés para esta investigación por tanto son producciones nacidas al interior del fandom por y para los fans. Algunas autoras sitúan el origen del fanfiction con la distribución de novelas en *feuilleton* que daban al lector un espacio entre capítulos para imaginar qué ocurría con los personajes antes de recibir la siguiente entrega, llegando a señalar incluso *Las Aventuras de Sherlock Holmes* como el primer caso de un universo narrativo cuyos lectores llegaron a producir sus propias versiones de la historia (Bourdaa, 2014; Jamison, 2013). Otros autores señalan las *fanzines* (revistas de fan) que surgieron ante el auge de la ciencia ficción en las décadas finales del siglo pasado como el punto de origen del *fan fiction* que conocemos hoy en día (Coppa, 2006; Verba, 2003). Conceptualmente, el *fan fiction* es el ejercicio de la capacidad creadora del fan a través de la escritura. Es un texto en el que el fan amplía la experiencia del universo narrativo objeto de su fanatismo y lo altera, modifica, renueva, reinventa, recrea, reconstruye, expande, etc.

Ahora bien, en cuanto a la selección de la problemática específica de la salud mental y su representación en el *fan fiction*, no es más que un ejemplo de los muchos que se podrían estudiar en la intersección entre las dinámicas de marginalización que enfrentan diariamente muchas minorías, y a las descripciones que de ellas hace la cultura oficial. La cuestión de género y sexualidad ha sido hasta ahora la más estudiada (Adewunmi, 2016; Bacon-Smith, 2000; Jenkins et. al, 2016; Jenson, 2001; Larsen, & Zubernis, 2012; Klink & Minkel, 2016), y se han hecho también algunos esfuerzos por analizar la raza en el contexto del fandom (Adewunmi, 2016; Jenkins et. al, 2016; Morimoto, 2017). Sin embargo, hasta ahora los vínculos entre psicología y fandom se han dado desde las interacciones y la psicología social particulares a las comunidades de fan (McCain, et. al, 2015; Fiske, 2001; Hirt & Clarkso, 2011; Jenson, 2001; O'Donovan, 2016; Obst, Zinkiewicz, & Smith; 2001). En la literatura existente, la temática de la salud mental dentro del fenómeno del fandom y su representación en el fanfiction no ha sido estudiada con el enfoque que pretender dar esta investigación.

2. **¿Cuáles son las bases conceptuales con las que trabajará?** Qué conceptos, categorías, relaciones conceptuales básicas va a utilizar? Describalas brevemente.
- Fandom: Comunidad de individuos con una identidad compartida que se organiza orgánicamente en torno de un determinado universo simbólico. El fandom es para su comunidad un espacio de discusión, imaginación, debate y compromiso de los individuos, entre sí, con el texto y con sus productores.
 - Fans: Públicos entusiastas, que suelen pasar del consumo pasivo de los contenidos, a la participación, creación y producción de contenidos transformativos para su circulación en la comunidad del fandom.
 - Fan fiction: Es un texto producido por y para fans, en el cual se amplía, altera, modifica, renueva, reinventa, o expande la experiencia del universo narrativo objeto del fanatismo.
 - Salud mental: Estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad.
 - Trastorno mental: se caracteriza por una combinación de alteraciones del pensamiento, la percepción, las emociones, la conducta y las relaciones con los demás¹.

B. *Fundamentación metodológica*

1. **¿Cómo va a realizar la investigación?** ¿Cómo va a alcanzar los objetivos propuestos? ¿con qué tipo de metodología? ¿qué instrumentos y técnicas de investigación va a trabajar? En trabajos con producción, ¿cómo lo va a realizar? ¿supone diagnósticos previos?, ¿entrevistas?, ¿observación?, encuestas?, etc. Tenga en cuenta que la metodología no es una sola y está estrechamente relacionada con el tipo de trabajo de grado que usted(s) desarrollará.

Para fines de este trabajo de grado y con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, se implementarán los instrumentos de análisis de contenidos y encuesta. En un primer momento se seleccionarán aleatoriamente 20 textos de *fanfiction* que participen del Harry Potter Mental Fest 2017, y se procederá a analizar la manera en la que se abordan las problemáticas de salud mental en estos textos, los personajes que se seleccionan como protagonistas de los *fanfiction*, el tipo de historias que se movilizan y la manera en que se resuelven los conflictos narrativos. Se aplicará este instrumento, tanto a los *fanfictions* en sí mismos, como a los comentarios que dejan los lectores en los mismos, a través de los cuales se pretende dilucidar las reacciones que generan los textos en quienes los consumen.

En un segundo momento se realizará una encuesta online en la que se interrogue a los miembros del fandom de Harry Potter que sean activos en foros online, acerca de su consumo de contenido generado por fans que haga referencia a la salud mental de los personajes, y la manera en que relacionan dicho contenido con las narrativas oficiales de la historia y con la vida real. Los resultados que arrojen las encuestas se compararán con los hallazgos que se hayan encontrado en el análisis de contenidos, con el objetivo de tener un panorama más amplio de la manera en que el fandom, como público receptor de los contenidos mediáticos, genera y consume sus propios productos culturales, y en qué medida dichas producciones se constituyen como formas de resistencia política.

¹ Las definiciones de “salud mental” y “trastorno mental” son las dadas por la Organización Mundial de la Salud en su página web para el 18 de mayo de 2017. Recuperado de: http://www.who.int/features/factfiles/mental_health/es/

2. **¿Qué actividades desarrollará y en qué secuencia?** Cronograma. Especifique tareas y tiempo aproximado que le tomará cada una. Recuerde que tiene un semestre (18 semanas) académico para desarrollar su proyecto.

Actividades	Semanas																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Recolección de información	■																	
Corrección y redacción final del primer capítulo	■	■																
Selección y recopilación de los casos			■															
Análisis de los contenidos de los casos				■	■	■												
Redacción del segundo capítulo						■	■											
Elaboración y publicación de la encuesta online							■	■										
Circulación de la encuesta y recopilación de respuestas								■	■	■								
Análisis de los contenidos en los comentarios de los casos seleccionados									■	■								
Análisis de las respuestas obtenidas en la encuesta											■							
Redacción del tercer capítulo											■	■						
Comparación de los hallazgos obtenidos en el análisis de contenidos y en las encuestas												■	■					
Redacción del cuarto capítulo													■	■				
Informe final y correcciones														■	■			
Entrega a la facultad																■	■	
Evaluación																	■	■
Sustententación																		■

- 3. Bibliografía básica:** Escriba todos los datos bibliográficos completos de aquellos documentos, textos, artículos, fuentes que serán fundamentales en la realización del trabajo. Siga las normas formales propuestas en el texto *Citas y referencias bibliográficas* de Gustavo Patiño.
- Borda, L. (2015). *Fanatismo y redes de reciprocidad*. La trama de la comunicación, volumen 19, pp. 67-87
- Bourdaa, M. (2014, February 26). *Typologie des Activités des Fans*. Lecture presentado en Comprendre le Transmedia Storytelling, Bordeaux. Recuperado de https://www.funmooc.fr/courses/Bordeaux3/07001/Trimestre_1_2014/courseware/e58568892efb4964a750207281fc31e6/406f1f804e2646f4893735517f556fb2/
- Coppa, F. (2006). "A Brief History of Media Fandom". En Hellekson, K; Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company. pp. 41–59. ISBN 978-0-7864-2640-9.
- Esquenazi, J. (2002). Les non-publics de la television. *Réseaux*, 112-113,(2), 316-344. doi:10.3917/res.112.0316.
- Fiske, J. (2001) *The cultural economy of fandom*. En Lewis, L. *Adoring audience: fan culture and popular media*. Routledge, New York.
- Hellekson, K. & Busse, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Ebook ISBN: 978-0-7864-5496-9
- Hirt,, E. & Clarkso, J. (2011) *The Psychology of Fandom: Understanding the Etiology, Motives, and Implications of Fanship* en L.R. Kahle & A. Close (Eds.) *Consumer Behavior Knowledge for Effective Sports Marketing*. New York: Routledge.
- Jenkins, H, Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N. & Zimmerman, A. (2016) *By Any Media Necessary: The New Youth Activism (Connected Youth and Digital Futures)*. New York University Press. Recuperado de <http://connectedyouth.nyupress.org/book/9781479899982/>
- Jenson, J. (2001). *Fandom as a pathology*. En Lewis, L. *Adoring audience: fan culture and popular media*. Routledge, New York.
- Larsen, K. & Zubernis, L. (2012). *Fan Culture: Theory/Practice*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing. Inglaterra
- Maigret, É. (2003). Les publics : sociologie de la réception et Cultural Studies, en Maigret É., *Communication et médias*, Paris, La documentation française, p. 50-54.
- Romano, A. (7 de agosto de 2016). *Social justice, shipping and ideology: when fansom becomes a crusade, things get ugly*. Vox. Recuperdo de:
- Ségur, C. (2015). *L'étude des publics de télévision en SIC. Quelle évolution conceptuelle?* *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [Online], 7 | 2015. Recuperado de: <http://rfsic.revues.org/1470>
- Verba, J. (2003). *Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987* (PDF). Minnetonka MN: FTL Publications. ISBN 0-9653575-4-6.
- 1. Presupuesto (Sólo para trabajos con producción).** Adjunte el presupuesto de la producción del material que va a elaborar especificando los rubros correspondientes.



FORMATO **RESUMEN** DEL TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Este formato tiene por objeto recoger la información pertinente sobre los Trabajos de Grado que se presentan para sustentación, con el fin de contar con un material de consulta para profesores y estudiantes. Es indispensable que el resumen contemple el mayor número de datos posibles en forma clara y concisa.

I. FICHA TÉCNICA DEL TRABAJO

Título del Trabajo: EL FANDOM COMO COMUNIDAD DE RESISTENCIA Y MEMORIA: El caso de la salud mental en el fan fiction de *Harry Potter*

Autor (es): Nombres y Apellidos completos en orden alfabético)

Fabiola Lucía García Prieto D.I. 2145144907

Campo profesional: Publicidad

Asesor del Trabajo: César Mario Gómez

Tema central: estudios de fan

Palabras Claves: fan fiction, fandom, Harry Potter, salud mental, PTSD, públicos, comunidades, memoria

Fecha de presentación: 14 de noviembre de 2017

No. Páginas: 90

II. RESEÑA DEL TRABAJO DE GRADO

1. **Objetivos del trabajo** (Transcriba los objetivo general y específicos del trabajo).

Objetivo general: Identificar las estructuras transversales al funcionamiento del *fandom* como comunidad y a su producción de contenidos, en la forma de *fan fictions* relacionados con problemas de salud mental.

Objetivos específicos:

- Encontrar los elementos que constituyen al *fandom* como un tipo de público particular.
- Esclarecer el papel de las plataformas mediáticas en la circulación y preservación de *fanworks*.
- Establecer los criterios para la selección de los casos de *fan fiction* a analizar.
- Identificar la forma en que se cuentan y caracterizan los problemas de salud mental en el *fan fiction* de Harry Potter.

2. **Contenido** (Transcriba el título de cada uno de los capítulos del trabajo) **Las particularidades del *fandom* como comunidad, La circulación y preservación de *fanworks*, el caso de Archive of Our Own y Representaciones del estrés postraumático en el *fan fiction* de Harry Potter**

3. **Autores principales** (Breve descripción de los principales autores referenciados) **Libertad Borda, Kristina Busse, Abigail Derecho, John Fiske, Karen Hellekson, Henry Jenkins**

4. **Conceptos Clave** (Enuncie tres a seis conceptos clave que identifiquen el trabajo) **Fandom, fan fiction, salud mental, PTSD**

5. **Proceso metodológico.** (Tipo de trabajo, procedimientos, herramientas empleadas para alcanzar el objetivo). **Análisis de textos**

6. **Resumen del trabajo** (Escriba dos o tres párrafos que, a su juicio, sintetizen el trabajo)

El *fandom* es un tipo de público particular, en tanto su recepción de contenidos mediatizados de la cultura popular se hace de forma activa, a través de la creación de una comunidad y la producción de nuevos contenidos que enriquecen el archivo arcóntico del cual son fans. En dichas producciones, que reciben el nombre de *fanworks*, los fans se expresan en contra de narrativas canónicas que recrean estructuras de poder desiguales.

Examinando *fan fictions* de Harry Potter publicados en la plataforma Archive of Our Own, se encontró que las estructuras narrativas empleadas para dar cuenta de la salud mental imitan las estructuras funcionales del fandom en tanto comunidad.

III. PRODUCCIONES TÉCNICAS O MULTIMEDIALES ANEXAS

Si su trabajo incluye algún tipo de producción, Indique sus características:

1. **Tipo de producto** (Video, material impreso, audio, multimedia, otros): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
2. **Cantidad y soporte** (por ejemplo: 1 dvd): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
3. **Duración en minutos del material audiovisual.** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
4. **Link:** (indique la dirección electrónica en la cual se puede ver el producto, si aplica) Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
5. **Descripción del contenido de material entregado:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis padres, por el amor, la paciencia y el apoyo,
a Hogwarts, por siempre estar ahí “*to welcome me home*”,
y a Pikachu.

“Thinking well about fans and fandoms can help us think more fully and respectfully about what it means today to be alive and to be human.”

Joli Jenson

“There's a time and place for everything, and I believe it's called fan fiction.”

Joss Whedon

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	18
Objetivos.....	20
Capítulo I: Las particularidades del <i>fandom</i> como comunidad.....	21
Entender al <i>fandom</i> como público.....	21
El reino y estado de los fans.....	22
Coproducciones culturales, la actividad de creación fan y la particularidad del <i>fan fiction</i>	24
El <i>fandom</i> como un espacio políticamente negociado.....	29
El <i>fan fiction</i> como literatura arcónica y subordinada.....	31
<i>Fandom</i> y salud mental.....	34
Capítulo II: La circulación y preservación de <i>fanworks</i>, el caso de Archive of Our Own...37	
Del <i>fanzine</i> al <i>archive</i> : el <i>fan fiction</i> en función del soporte técnico.....	37
Entender las obras transformativas dentro del capitalismo.....	40
Del <i>narrowcast</i> y la autoría comunitaria, a la ruptura con el canon.....	43
“ <i>Losing our stories may indeed mean losing parts of our history</i> ”.....	46
La necesidad de un Archivo Propio (Archive Of Our Own).....	48
Cómo funciona Nuestro Archivo.....	50
La importancia de los <i>kudos</i> frente a la proliferación de <i>fanfics</i>	56
Capítulo III: Representaciones del estrés postraumático en el <i>fan fiction</i> de <i>Harry Potter</i>.....	58
Metodología y criterios de selección.....	58

El estrés post-traumático en el <i>fan fiction</i> , entre eventos y relaciones.....	63
PTSD: ¿un procesamiento inconsciente del trauma, o “una forma elegante de decir que algo malo ocurrió”?.....	68
La sintomatología como expresión e intento fallido de sanación del trauma.....	70
La actualidad del trauma enraizado en la memoria.....	74
Las relaciones como posibilidad de sanación del trauma.....	78
Conclusiones.....	85
Referencias bibliográficas.....	88
Apéndice: Glosario.....	94

INTRODUCCIÓN

En este trabajo de investigación, se presenta la aplicación de los conocimientos y conceptos aprendidos durante el estudio de la carrera de Comunicación Social, enfocados en una temática hasta ahora poco explorada por este campo del conocimiento: la comprensión de los fans como un tipo de público particular, que crea una comunidad (el *fandom*) en torno a productos mediatizados de la cultura popular.

A nivel metodológico, el presente trabajo de investigación se desarrolla de manera teórico-analítica. Así pues, en el primer capítulo se exploran las diferentes posturas académicas asumidas hasta la fecha con respecto al estudio de los fans, las características propias del *fandom* como comunidad, su dimensión política y cómo esta se entrelaza con el ejercicio de producción de nuevos contenidos. De igual forma, se aborda la creación fan como un acto de resistencia frente a estructuras hegemónicas narrativas y sociales, en lo que respecta a cuestiones de género, sexualidad y raza, y se plantea la posibilidad de analizar la salud mental desde esa misma perspectiva.

El segundo capítulo continúa esta exploración, ahondando acerca de las dinámicas que asumen la producción y circulación de los contenidos al interior de la comunidad *fandom* y la posición que esta asume frente al capitalismo. Así mismo, se hace un breve recuento de la historia de los diferentes soportes mediáticos en los cuales han circulado los *fanworks* (productos de la

producción fan) hasta el día de hoy, haciendo énfasis en la importancia que cobran la preservación y la memoria para la comunidad. Se procede a presentar la plataforma de la cual se tomaron los casos de *fan fiction* analizados en este trabajo de grado, Archive of Our Own, creada por y para fans, con el objetivo de preservar, validar y poner en circulación tantos *fanworks* como fuese posible.

Finalmente, en el tercer capítulo se exponen las categorías correspondientes a salud mental más relevantes para la comunidad fan de *Harry Potter*, y los criterios de selección tenidos en cuenta para la escogencia de los cuatro textos analizados. A continuación, se presentan los resúmenes de cada caso y la forma en que entrelazan el padecimiento y la sintomatología del desorden de estrés postraumático con la actualidad de la memoria, el cambio en la relación víctima-victimario y la resolución del trauma en relaciones poco tradicionales. En las conclusiones, se evidencian las transversalidades entre el funcionamiento del *fandom* como comunidad y la estructura narrativa encontrada en los *fan fictions* relacionados con problemáticas de salud mental.

OBJETIVOS

Objetivo general: Identificar las estructuras transversales al funcionamiento del *fandom* como comunidad y a su producción de contenidos, en la forma de *fan fictions* relacionados con problemas de salud mental.

Objetivos específicos:

- Encontrar los elementos que constituyen al *fandom* como un tipo de público particular.
- Esclarecer el papel de las plataformas mediáticas en la circulación y preservación de *fanworks*.
- Establecer los criterios para la selección de los casos de *fan fiction* a analizar.
- Identificar la forma en que se cuentan y caracterizan los problemas de salud mental en el *fan fiction* de Harry Potter.

CAPÍTULO I: LAS PARTICULARIDADES DEL *FANDOM* COMO COMUNIDAD

Entender al fandom como público

Desde los orígenes de las ciencias de la información y la comunicación, las ideas expuestas en la *bullet theory* y el modelo matemático de la comunicación, presentaban una idea de receptor pasivo cuya única función era recibir los mensajes que le enviaba, a través de ciertos medios, el emisor. Más adelante, se produjo un cambio de paradigma, con el cual se empezó a plantear la posibilidad de una recepción activa. Una vez modificados los paradigmas, se propicia un cuestionamiento teórico del destinatario que confiadamente acepta los contenidos culturales que se le envían, y surgen las nociones de audiencia y público, como una manera de explicar lo que ocurría del otro lado del proceso comunicativo.

Pensadores como Céline Ségur y Jean-Pierre Esquenazi han hecho un esfuerzo por rastrear la genealogía de estos términos y así poder diferenciarlos mejor. El consenso entre estos autores es que el público (para Esquenazi, específicamente el público televisivo), se constituye como una comunidad particular que contrasta con el *no-público*, que se puede definir como aquel espectador pasivo, cuyo consumo cultural es más bien limitado, tanto en cantidad como en calidad², al cual se categoriza rápidamente dentro de la multitud, la masa o la audiencia. Es característica del no-

² En este aspecto, Michel Souchon (1993) explica cómo aquellos que consumen más productos culturales, son más propensos a acceder a una variedad mucho mayor de contenidos, mientras que los “pequeños espectadores”, cuyo consumo es más limitado, no son sin embargo tan selectivos y exigentes como se podría creer. Trasladando esta afirmación al mundo de los *fandoms*, es posible entender al *fandom* como un importante potenciador del consumo de productos culturales.

público, o como se le conoce popularmente, *casual viewer*, experimentar el momento del consumo cultural como un acto individual y aislado, que no trasciende a otras esferas de su vida.

Por otro lado, Esquenazi recalca que un público es “antes que nada, una reunión de personas que tienen algo en común” (2002, 318), una comunidad interpretativa que se reconoce y adopta el lenguaje del producto mediático que originalmente solo consumía y que, adicionalmente, se manifiesta concretamente en la esfera pública. Complementa Ségur (2015) que el público se constituye como aquella manifestación de las relaciones sociales, como un elemento de construcción de la realidad.

Siguiendo la reflexión epistemológica que hacen estos pensadores franceses, considero que es la noción de público la que mejor describe lo que es en la realidad un *media fandom*. No obstante, es necesario recordar que el *fandom* no es un tipo de público cualquiera, sino uno que se ha constituido de una manera única y que, por ende, resulta de particular interés a los estudios de la comunicación social.

El reino y estado de los fans

Pero, ¿a qué nos referimos cuándo decimos *fandom*? El término ‘*fandom*’ nace de la combinación entre las palabras inglesa *fanatic* (fanático), y *kingdom* (reino). En cuanto a la primera, tiene su origen el latín *fānāticus* cuyo significado puede aplicarse a alguien o algo perteneciente a un templo, inspirado o entusiasta, o frenético, furioso o loco. *Fānāticus* se adaptó

oralmente al inglés en el siglo XVI, cuando se utilizaba para hacer referencia a alguien o algo de naturaleza frenética o loca. Sin embargo, no es sino hasta el siglo siguiente, en 1644, que empieza a emplearse en el lenguaje escrito para designar a “un entusiasta irrazonable”, usualmente dentro de un contexto religioso. En los siglos sucesivos, la abreviación ‘fan’ de la palabra *fanatic* se fue alejando de su connotación religiosa original, para ser asociada en el siglo XIX con entusiastas del deporte, que exhibían un fervor casi religioso hacia sus equipos y jugadores favoritos (Rutherford-Morrison, 2016).

En cuanto a la terminación -dom, según el etimólogo Michael Quinion (2008), esta puede tener dos significados: por un lado, el sufijo “denota un rango o un área controlada por una persona de ese rango”, así un *kingdom* (reino) es un área controlada por un *king* (rey); por otro, el segundo significado tendría que ver con un estado o condición, *wisdom* (sabiduría) es el estado del *wise* (sabio). Al respecto, Rutherford-Morrison (2016) resalta que ambas acepciones del sufijo -dom pueden aplicarse al *media fandom* de la cultura popular actual. En ese sentido, se puede entender al *fandom* simultáneamente como un espacio de producción generada y controlada por los fans, y como una condición que los fans tienen, lo cual se vincula con la idea de que el *fandom* no es simplemente una comunidad externa sino también una forma de ser.

Una vez empezada la laicización del término ‘*fandom*’, este se utiliza indiscriminadamente en la literatura para designar grupos de fans de equipos deportivos, ficción escrita, ficción audiovisual, artistas musicales, actores, y cualquier otro producto de las industrias culturales, individuo o agrupación que pueda ser objeto de admiración colectiva. Conceptualmente, el *fandom*

podría definirse como un grupo de referencia positiva que se organiza de manera orgánica alrededor de marcas³ con un alto contenido simbólico e ideológico, característicamente artísticas y deportivas. El *fandom* es para su comunidad un espacio de discusión, imaginación, debate y compromiso de los individuos, entre sí, con el texto y con sus productores.

Al interior de la categoría general de '*fandom*', se encuentra lo que muchos autores han denominado el *media fandom*, el cual presenta una conexión emocional positiva, personal y relativamente profunda con elementos mediados de la cultura popular, principalmente universos narrativos de ficción. Sin embargo, no se suele hacer una distinción explícita entre el genérico '*fandom*' y el '*media fandom*' como relativo a elementos mediatizados de la cultura pop, ni aún en la literatura que estudia específicamente este tipo de agrupaciones de fans (McCain, Gentile & Campbell, 2015; Edson-Escalas & Bettman, 2005; Fiske, 2001; Jenkins, 2016; Jenson, 2001; Kligler-Vilenchik, 2016).

Coproducciones culturales, la actividad de creación fan y la particularidad del fan fiction

Existe, sin embargo, una tendencia a caracterizar los comportamientos del *fandom*, los cuales han sido sujeto de diferentes clasificaciones según el autor. Así, mientras algunos hablan de niveles (Borda, 2015) o actividades (Bourdaa, 2014) de fans, que se efectúan en la comunidad y refuerzan el vínculo social al interior de la misma; otros hacen referencia a momentos del consumo cultural y económico (Fiske, 2001); y otros tantos hablan de sus capacidades o facultades

³ Entre las características constituyentes del *fandom* como tal, resalta la necesidad de una marca específica alrededor de la cual construir el *fandom*. Así, mientras que no existe el *fandom* de los libros de fantasía (categoría o género de productos culturales); sí existen *fandoms* de libros, o sagas, particulares que son en sí mismos marcas, como *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*.

(Esquenazi, 2006; Maigret, 2003). Sin embargo, todos coinciden en que, a diferencia de los receptores casuales de los contenidos mediatizados objeto de su *fandom*, los fans se comprometen en actividades miméticas y de transformación y creación que se “alejan de la información estrictamente recibida en el texto primario "es decir, el que proporciona la industria" (Fiske, 1987) y llevan a la construcción de un metatexto, empresa colaborativa que produciría un borramiento entre productor y lector” (Borda, 2015).

Esta etapa de producción es la que cuenta con mayor literatura (Adewunmi, 2016; Barton, 2014; Brenner, 2013; Borda, 2015; Bourdaa, 2014; Bowrey, 2011; Castillo, 2009; Dupuy-Salle, 2010; Guerrero-Pico, 2014; Jenkins, 1996; Kustritz, 2015) y la que nos interesa analizar en este trabajo de grado. En ella, se evidencia claramente cómo el nivel de compromiso y adhesión del fan con el producto cultural es tal que, el ciclo de producción, en su sentido tradicional, unidireccional y jerárquico, es trastornado completamente. En palabras de Jenkins “los media fans son consumidores que también producen, lectores que también escriben, espectadores que también participan” (en Lewis, 1992, 208).

Por consiguiente, los productos de las industrias culturales que son objeto de un *fandom* alcanzan un estatus de coproducción cultural, en el que los receptores devienen productores y empiezan a construir la marca en conjunto con los creadores y dueños de derechos de autor y reproducción de los contenidos. Este cambio en el proceso de producción mediático genera debates, que se han discutido ampliamente en la literatura, acerca de la propiedad intelectual y la

legalidad de las obras transformativas de los fans (Brenner, 2013; Browrey, 2011; Guerrero-Pico, 2014; Kustritz, 2015; OTW, 2017; Stanfill, 2013).

En consecuencia, debe resaltarse que la naturaleza narrativa de los productos mediáticos tiene efectos emocionales en quienes acceden a sus historias, generando no solo la satisfacción hedónica necesaria para influenciar la toma de decisiones y la selección de la marca (del contenido mediático) a consumir (Deneçli y Tosunk, 2015), sino también un sentimiento de identificación y pertenencia en el espectador que se convierte en fan (McCain, Gentile & Campbell, 2015; Edson-Escalas & Bettman, 2005; Kligler-Vilenchik, 2016).

Una vez hecha la relación de identidad, el consumidor mismo se convierte en *partner*, o fan, de la marca. En un sentido, se adueña de ella, la vuelve suya, la re-inventa y la construye desde la co-producción constante de contenidos relacionados con ella. En el contexto del *fandom*, esto se ve reflejado en la creación de nuevos contenidos culturales basados en el universo original de la historia (marca), el cual se designa con una palabra tomada de la Iglesia Católica que significa “la verdad establecida”: *canon*. De manera general, se entiende como canon al cuerpo de productos culturales sobre el cual un *fandom* determinado se basa, y la información (historias, situaciones, personajes, etc.) que dichos productos contienen. La palabra ‘canon’ también se utiliza para hacer referencia a las diferentes versiones de una misma historia: por ejemplo, en el canon de los libros (*book-canon*) de Harry Potter, los ojos del personaje principal son de color verde, mientras que en el canon de las películas (*movie-canon*), son azules.

Existe un par de términos paralelos a la idea del ‘canon’ que se emplean al interior de la comunidad fan y que será crucial distinguir a lo largo de esta investigación. El primero de ellos es ‘*fanon*’ (un juego de palabras entre ‘fan’ y ‘canon’), que hace referencia a esas creencias que son comunes a una parte significativa de un *fandom* con respecto a la historia, los personajes o los eventos del producto cultural del cual son fans; pero que no son explícitamente declaradas en el canon. El *fanon* suele ser consistente con el canon, llenando vacíos en la narrativa de este y respondiendo a preguntas que el material fuente no explica. Por otro lado, la palabra ‘*headcanon*’ se utiliza para designar las interpretaciones e ideas personales que tiene el fan individual con respecto a los elementos narrativos del universo mediático del cual es fan. El *headcanon* no es necesariamente respaldado por, o consistente con, el material fuente, ya que se trata de un ‘canon personal’⁴. La diferencia principal entre canon, *fanon* y *headcanon*, se encuentra en que el primero suele provenir de una fuente ‘oficial’, que posee los derechos legales de la obra⁵, mientras que los otros dos son producto de la imaginación, individual o colectiva, de la comunidad del *fandom*.

La imaginación y discusión de *fanons*, *headcanons* y teorías de fan, que sucede al consumo del canon, es lo que da origen a la creación de nuevos contenidos culturales, llamados *fanworks*. Resultado de la mezcla entre las palabras *fan* y *work* (trabajo u obra), un *fanwork* es una obra

⁴ Vale la pena anotar que los *fanons* y *headcanons* tienen la capacidad de convertirse en canon, de ser incorporados a la historia oficial. Por ejemplo, muchos fans de los libros de Harry Potter tenían como *headcanon* que el personaje de Hermione Granger era de una raza diferente a la caucásica, argumentando que su color de piel nunca era establecido explícitamente en las novelas de J. K. Rowling. El personaje fue interpretado por Emma Watson (de raza blanca) en las adaptaciones cinematográficas de la saga; pero tras el casting de Noma Dumezweni (una actriz de raza negra) en la obra de teatro *Harry Potter and the Cursed Child*, muchos consideraron que el *fanon* se convirtió en canon.

⁵ Sin embargo, la definición de canon puede variar de un *fandom* a otro, e incluso al interior del mismo *fandom* diferentes elementos del universo narrativo pueden ser considerados, o no, como canon. Retomando el caso de Harry Potter, en los años siguientes al estreno de la última adaptación cinematográfica de los libros de la saga, la autora, J. K. Rowling ha ido actualizando un portal web (Pottermore.com) con información adicional acerca de los personajes y los eventos narrados en los textos. Si bien el contenido publicado en Pottermore es escrito por la creadora de la historia, al haberse cerrado el ciclo de los libros y las películas, algunos fans no le consideran como parte del canon, mientras que para otros, las entradas de este portal son ampliaciones del canon.

creativa, generalmente transformativa, que realizan los fans a partir de la historia, los personajes o el universo narrativo del que son fan. Existen múltiples tipos de *fanwork*, dependiendo de la plataforma en que se difunden y el conjunto de habilidades que requiere el fan para crearles. El término *fanart* se usa para designar todos los *fanworks* que emplean las artes plásticas, mientras que *fanvid* hace referencia a videos realizados por fans, generalmente tomando clips del canon de productos audiovisuales (series de televisión o películas), y editándolos en montaje de forma tal que el producto final cuenta una historia que no necesariamente coincide con la del canon.

Finalmente, se encuentra el *fan fiction*, también llamado *fanfic* o simplemente *fic*, que literalmente quiere decir “la ficción del fan”. Este tipo de *fanwork* resulta de especial interés para esta investigación, ya que se trata de producciones nacidas al interior del *fandom* por y para los fans, que, sin embargo, retoman una de las formas de expresión más tradicionales a la hora de contar una historia. Un *fan fiction* es el ejercicio de la capacidad creadora del fan, expresada a través de la escritura; es un texto en el que el fan amplía la experiencia del universo narrativo de un producto cultural mediático de su preferencia (libro, película, serie de televisión, podcast, comic, etc.) y lo modifica, renueva, reinventa, reconstruye, y expande a su antojo.

Algunas autoras sitúan el origen del *fan fiction* con la distribución de novelas en *feuilleton* que daban al lector un espacio entre capítulos para imaginar qué ocurría con los personajes antes de recibir la siguiente entrega, llegando a señalar incluso *Las Aventuras de Sherlock Holmes* como el primer caso de un universo narrativo cuyos lectores llegaron a producir sus propias versiones de la historia (Bourdaa, 2014; Brombley, 2017; Derecho, 2006; Jamison, 2013). Otros autores señalan

las *fanzines* (revistas de fan) que surgieron ante el auge de la ciencia ficción en la segunda mitad del siglo pasado como el punto de origen del *fan fiction* tal y como lo conocemos hoy en día (Coppa, 2006; Verba, 2003).

En cualquier caso, es posible identificar el papel fundamental del acceso, primero, al texto original, segundo, a los medios de producción de nuevos contenidos, y en un tercer momento, la circulación de dichos contenidos al interior de un grupo (a saber, el *fandom*) que comprenda el marco de referencia dentro del cual se inscribe la narración alterna (a saber, el canon). Lo anterior resulta de particular interés si se tiene presente la manera en que la llamada democratización de las tecnologías y el acelerado proceso de globalización ha resultado en nuevas lógicas de producción, circulación y consumo de *fan fictions*, facilitadas por la ‘omnipresencia’ de Internet.

El fandom como un espacio políticamente negociado

En este orden de ideas, es relevante poner en situación el media *fandom* al interior de la cultura pop y seguir a Richard Mèmeteau cuando nos habla de cómo esta se encuentra actualmente en su segundo momento de reapropiación,

Del cual conocemos los fenómenos más visibles: fans y groupies, fandoms (organizaciones de grupos de fans), fanfics (ficciones inspiradas por un universo ficcional preexistente); cultura de hacking y de software libre; sin olvidar la multiplicación reciente de emisiones televisivas participativas donde el público es llamado a escoger el vencedor, o hasta a convertirse en el vencedor (2014, p. 12)

Es en este contexto que debemos empezar a entender el fenómeno *fandom*, no sólo como las “organizaciones de grupos de fans” que son, sino también, por un lado, como expresión de un momento histórico de la cultura pop, y, en consecuencia, como movimientos intrínsecamente políticos; y por otro, como grupos de referencia que generan un fuerte sentimiento de identificación y de comunidad. Es abundante también la literatura que considera el *fandom* como un espacio políticamente negociado, tanto adentro como afuera de su propia colectividad, en la medida en que desafía el discurso dominante y se expande hacia otras formas de respuesta, tanto al interior de la misma comunidad, como en su interacción con la cultura oficial.

La trayectoria del consumo de la cultura pop atravesada por la actividad de creación de fan ha sido vista por los estudios de fan, en los últimos años, como una acción política potencial en sí misma. Se ha teorizado que, tras un primer momento de involucramiento individual con el texto, se da paso a una participación subcultural en la que el fan conoce a otros que comparten sus gustos, desarrollando un sentido compartido de solidaridad y resistencia. A su vez, esa identidad colectiva, construida en torno a contenidos y mitologías compartidas al interior de la cultura popular, hace del *fandom* un espacio propicio para el desarrollo de la imaginación cívica, es decir, la oportunidad de explorar mundos fabricados que operan bajo lógicas, normas y estructuras diferentes, usualmente mejores, que aquellas de la vida “real” (Jenkins et. al, 2016).

Céline Ségur (2015) afirma que las investigaciones actuales en ciencias de la información y la comunicación trabajan sobre los estudios culturales para lograr un mejor entendimiento de la cultura de masas, los medios populares, las contraculturas, los públicos marginalizados y las

capacidades de interpretación de los públicos. Es en estos dos últimos aspectos (los públicos marginalizados y sus capacidades de interpretación) que se centrará esta investigación. Por su parte, Maigret (2003) sostiene que las facultades de atención, comprensión, interpretación y aceptación de los públicos varían según las situaciones sociales y personales en las que se encuentren a la hora de consumir un determinado contenido.

El fan fiction como literatura arcónica y subordinada

Para estudiar al *fandom* en este contexto, resulta necesario reconocer las intersecciones entre las dinámicas de marginalización a las que se enfrentan diariamente los grupos oprimidos, y la manera en que la cultura oficial les describe. Para ello, considero pertinente seguir a Abigail Derecho (2006), quien propone abandonar las ideas de texto ‘derivativo’ y ‘apropiativo’ para designar la escritura de *fan fictions*, pues, según ella, esas palabras implican nociones tradicionales de propiedad y jerarquía, las cuales cuestionan la originalidad, creatividad y legalidad del *fan fiction*.

Derecho encuentra la alternativa a estos términos en lo que Derrida llama el ‘*principio arcónico*’ de los archivos: aquella propiedad que les lleva a abrirse a nuevas entradas, artefactos y contenidos, impidiéndoles permanecer estables y cerrados. Un archivo arcónico no se limita al texto fuente, sino que es toda la construcción virtual que se hace a su alrededor, incluyéndole, pero también a todos los otros textos relacionados con él. Así, se debe tomar al texto fuente (canon), no de manera aislada, sino como un archivo en eterna expansión, gracias a las adiciones que crean los fans (*fanworks*). En ese orden de ideas, entender al *fan fiction* como literatura arcónica, tiene que

ver con su capacidad para (1) tomar elementos del archivo del texto original, (2) crear nuevos textos con ellos, y (3) añadirlos al texto fuente, para así (4) convertirse en parte del archivo.

Bajo esta noción, es posible darle una nueva legitimidad al *fan fiction*, pues se deshace la anticuada jerarquía que desprestigia los trabajos basados en narrativas previas, denigrándoles como ‘poco originales’. En este aspecto, Derecho (2006) afirma que “la literatura arcónica es inherentemente, estructuralmente, una literatura de los subordinados”, pues el principio arcónico empodera y eleva las narrativas que han sido tradicionalmente oprimidas por la cultura oficial. Cuando no se trata de textos aislados, sino de un archivo que se construye colectiva e infinitamente, cada una de las potencialidades del archivo cobran igual importancia; bajo esta lógica, todas las narrativas, por ‘oficiales’ o ‘alternativas’ que sean, resultan igualmente válidas.

Quizás así se explica que, a través de la historia⁶, grupos marginados, como las mujeres y minorías étnicas, hayan empleado la literatura de tipo arcónico como medio de expresión en contra de las estructuras sociales que les oprimen. En consecuencia, la escritura de *fan fiction* se puede entender como una forma de resistencia a las industrias culturales. Los autores de *fanfic* utilizan sus historias para responder a productos mediatizados de la cultura pop que, en su mayoría, se caracterizan por una falta de representación diversa y un exceso de prejuicios y estereotipos institucionalizados.

⁶ Según Derecho (2006), “por lo menos desde el siglo V antes de la Era Común”, la escritura arcónica ha movilizad las historias de los subordinados culturales. La autora también resalta cómo (por lo menos en lengua inglesa) la historia de la literatura femenina es también una historia de literatura arcónica; los primeros textos publicados por mujeres en este idioma, eran de naturaleza arcónica.

Sin embargo, no se puede pretender ingenuamente que la creación de *fics* sea suficiente para cambiar una estructura social desigual; para ello, es necesario dar el paso de la imaginación a la acción cívica (Jenkins et. al, 2016). Debemos recordar que la escritura arcóntica no es sino *uno* de los múltiples métodos que se ofrece a los grupos subordinados para desafiar a la cultura dominante, y que por sí misma no garantiza la consecución de una equidad, ni siquiera en el ámbito estrictamente literario. En este sentido, la permanencia de las estructuras de poder denunciadas en los textos arcónticos, en lugar de deslegitimar su acción revolucionaria, reafirma su necesidad, así como la de otros mecanismos de resistencia social.

Dichos desequilibrios entre los sujetos dominantes y subordinados, así como la forma en que se evidencian en los productos culturales y en sus *fandoms*, ha sido de interés para los estudios de fan desde diferentes frentes. El enfoque de género y la sexualidad han sido hasta ahora el más investigado en cuanto a dinámicas de poder puestas en juego en el *fandom* (Adewunmi, 2016; Bacon-Smith, 2000; Barton, 2014; Borda, 2015; Bowrey, 2011; Castillo, 2009; Dupuy-Salle, 2010; Guerrero-Pico, 2014; Jenkins et. al, 2016; Jenson, 2001; Larsen, & Zubernis, 2012; Klink & Minkel, 2016; Willis, 2006). Asimismo, se han hecho algunos esfuerzos por analizar el papel de la raza en el contexto de la cultura pop y el *fandom* (Adewunmi, 2016; Jenkins et. al, 2016; Morimoto, 2017).

Sin embargo, en la literatura existente, la temática de la salud mental dentro del fenómeno del *fandom* y la representación que se hace (a través del *fan fiction*) por parte de los fans, de las

experiencias y los sentimientos relacionados con el padecimiento de enfermedades mentales, no ha sido estudiada con el enfoque que pretende dar esta investigación.

Fandom y salud mental

Hasta ahora los vínculos entre psicología y *fandom* se han dado desde las interacciones y la psicología social particulares a las comunidades de fan, en contraste con el resto de la sociedad *non-public* (McCain, et. al, 2015; Fiske, 2001; Hirt & Clarkso, 2011; Jenson, 2001; O'Donovan, 2016; Obst, Zinkiewicz, & Smith; 2001). En un primer momento de los estudios de fan, se comparó al *fandom* con una patología, dado que se solía ver al fan de dos formas; la primera le consideraba como un individuo solitario, asocial y depresivo que pretendía traducir las historias y vidas de personajes (reales o ficticios) a su propia falta de autonomía, viviendo 'a través de' ellos. La segunda forma tradicional de considerar al fan se relacionaba con el frenetismo y la histeria típicos de los conciertos y espacios de aglutinamiento (Jenkins, 2016; Jenson 2001).

En cualquiera de los dos casos, se entendía la figura del fan como una persona inestable, frágil y vulnerable psicológicamente, de la cual era deseable y casi obligatorio distanciarse (Brombley, 2017; Castillo, 2009; Stanfill, 2013; Jenson, 2001; Larsen & Zubernis, 2012, Sandvoss, 2005). Sin embargo, esta percepción negativa del *fandom* fue rápidamente abandonada por la academia, que empezó a reconocer en el entusiasmo del fan una oportunidad de investigación seria. Este trabajo de grado pretende llenar un vacío en la literatura que alguna vez vio erróneamente en *todos* los fans personas con problemas de salud mental, cuestionándonos, entonces, acerca de lo que ocurre bajo las lógicas del consumo cultural al interior del *fandom*

cuando *realmente* se producen las interacciones, las actividades de fan y contenidos del *fanwork* como formas de expresión arcóntica relativa a experiencias y problemas relacionados con la salud mental.

En este punto, considero necesario precisar a qué nos referimos cuando empleamos términos como salud y trastorno mental. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, la primera se define como un “estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad”. En contraste, el trastorno mental “se caracteriza por una combinación de alteraciones del pensamiento, la percepción, las emociones, la conducta y las relaciones con los demás” (Organización Mundial de la Salud, 2013).

Lo primordial a la hora de abordar este análisis es, en primer lugar, entender a los individuos con experiencias cercanas a los problemas de salud mental como un público que ha sido marginalizado de la cultura popular, y cuya capacidad de interpretación y reapropiación de los canons se vuelve sobre las prácticas cotidianas en la actividad de fan. Una vez reconocida esta clase particular de público fan, el objetivo es identificar cómo se adhiere a los patrones generados por otros grupos marginalizados de la cultura popular oficial, para reapropiar los contenidos del texto original y resignificarlos con el fin de representar apropiadamente aquellas historias que le son propias, y están siendo descuidadas o malinterpretadas por los cánones narrativos de los productos culturales que son objeto de su admiración. En otras palabras, tras perfilar este público

específico, se debe ver en el *fan fiction* relacionado con problemas de salud mental, un ejercicio de escritura arcónica.

En ese orden de ideas, este trabajo de grado se centrará en el análisis de *fan fictions* de *Harry Potter* que aborden la problemática de la salud mental. La elección del *fandom* tiene que ver con el inigualable impacto cultural que el universo narrativo de *Harry Potter* ha tenido sobre la cultura pop desde la publicación del primer libro de la saga en 1997. Adaptaciones cinematográficas, videojuegos, parques temáticos, un libro online interactivo, obras de teatro, un deporte propio, *merchandising*, convenciones, *spin-offs* (tanto oficiales como creadas por fans), musicales hechos por fans y otros incontables *fanworks*, sirven de material fuente para uno de los *fandoms* más activos e importantes de la actualidad.

Finalmente, debe puntualizarse que se logró identificar un espacio generado al interior de la comunidad del *media fandom*, con el objetivo de preservar y promover la cultura fan en general, los *fanworks* y el *fan fiction* específicamente. La Organización para las Obras Transformativas (OTW, por su nombre en inglés, Organization for Transformative Works) es una organización sin ánimo de lucro que lleva diez años de operaciones continuas en favor de la preservación y la circulación de los *fanworks* y la cultura fan. La OTW posee uno de los portales web dedicados a la publicación de *fan fictions* más importantes que existe. Con más de 3'240.000 textos publicados al inicio de esta investigación, Archive Of Our Own (AO3) es el espacio de convergencia de más de 25.500 *fandoms* alrededor del mundo, y es la fuente de la cual tomaré los casos de *fan fiction* a analizar en este trabajo de grado.

CAPÍTULO II: LA CIRCULACIÓN Y PRESERVACIÓN DE *FANWORKS*, EL CASO DE ARCHIVE OF OUR OWN

Del fanzine al archive: el fan fiction en función del soporte técnico

La escritura, publicación, lectura y circulación de fan fictions se han convertido en prácticas inherentes al *fandom* como comunidad. No obstante, es evidente que el ciclo de producción y consumo del *fan fiction* ha sufrido cambios trascendentales desde su surgimiento en el siglo XIX (Bourdaa, 2014; Brombley, 2017; Derecho, 2006; Jamison, 2013), hasta el día de hoy, pasando por momentos cruciales como la popularización de la televisión en la segunda mitad del siglo pasado (Coppa, 2006; Jenson, 2001; Verba, 2003) o el surgimiento de Internet en la década de los noventa (Barton & Malcolm, 2013; Black, 2006; Busse & Hellekson, 2006; Derecho, 2006). Uno de esos cambios, y quizá el más evidente, tiene que ver con la utilización de determinados soportes técnicos y, sobre todo, la prevalencia de unos sobre otros con el paso de los años.

Busse & Hellekson (2006) y Versaphile (2011) dan cuenta de la manera en que la producción mediática fan migró del soporte físico en fanzines y asociaciones de prensa amateur, a diferentes portales de Internet. Estas autoras también exploran la manera en que los diferentes soportes han afectado el control que tienen los escritores sobre las historias, la accesibilidad de los lectores a las mismas, y el problema último de la permanencia. A lo largo de la década de los noventa, páginas web de *archive* (archivo) y *mailing lists* (listas de difusión vía correo electrónico) se hicieron populares en ciertos *media fandom* específicos. Sin embargo, a medida que los

administradores de estas páginas y listas perdían interés en el *fandom*, o empezaban a carecer del tiempo y los recursos necesarios para mantenerles funcionando, grandes cantidades de *fanworks* se perdían, a veces para siempre.

Con el cambio de milenio, una nueva plataforma se presentó al *fandom* como opción para la publicación y lectura de *fan fictions*: los blogs y *journals*. Aunque permitían un mayor control del contenido por parte de los autores, este tipo de plataformas muchas veces descuidaba al lector, haciéndole difícil la búsqueda de textos. El principal obstáculo era la coexistencia, en un mismo blog, de publicaciones personales con otras, relativas al *fandom*, lo que llevó a algunas personas a preocuparse por su seguridad y, en consecuencia, a borrar sus blogs. Por otro lado, este tipo de páginas empleaban *tags*, o etiquetas creadas por los autores, que al no estar estandarizadas dificultaban aún más la búsqueda de ciertos contenidos. Adicionalmente, al tratarse de blogs individuales, cada autor terminaba convertido en administrador de su propia página, alternando el mantenimiento de la misma con la creación y actualización de contenidos, lo cual resultaba para algunas personas desgastante, provocando el cierre de algunas páginas.

Una alternativa eficiente a los problemas presentados por otras plataformas se encuentra en los archivos automatizados, que liberan al autor de la responsabilidad del mantenimiento de páginas individuales. En esta clase de archivos, la tarea archivística recae en un *software* automatizado, que se encarga de agrupar los *fanworks* que se relacionen entre sí (incluso si provienen de diferentes autores), y en todo un equipo de personas que velan por el buen funcionamiento del mismo. Lo anterior se ve reflejado en una nueva experiencia de consumo para

el lector, para quien la tarea de curaduría de su propio consumo se simplifica; ya no debe seguir los blogs de autores individuales, con los archivos automatizados puede, simplemente, filtrar su búsqueda y obtendrá contenidos de su preferencia.

Durante la década de los 2000, también surgieron algunos portales operados por marcas como Yahoo! con el objetivo de ofrecer una plataforma para la publicación y circulación de *fanworks*, y otros que financiaban su funcionamiento a través de pautas publicitarias. Sin embargo, existe en la comunidad *fandom* un recelo generalizado hacia las iniciativas corporativas que buscan intervenir o inmiscuirse en los espacios propios del *fandom*, ya que suelen no entender la manera en que las comunidades de fans realmente operan (Fiske, 2001; Pellegrini, 2017), como lo expresa Versaphile (2011):

La comunidad fandom no puede depender de la amabilidad de las corporaciones para mantener nuestras plataformas y herramientas. Debemos servirnos a nosotros mismos, debemos confiar los unos en los otros, porque compartimos los mismos valores y objetivos colectivos, y porque buscamos preservar nuestra propia cultura e historia.⁷

Es así como, el 17 de mayo de 2007, se forma la Organización para las obras transformativas (OTW), con el objetivo de preservar y difundir la historia y la cultura fan. Esta fundación sin ánimo de lucro, basada en Estados Unidos, pero con efectos internacionales, trabaja “por un futuro en el que todos los fanworks sean reconocidos como legales y transformativos, y aceptados como una actividad creativa legítima” (OTW, 2017). Detrás de la Organización está la profunda creencia en que los *fanworks* son trabajos transformativos; por ello, se les considera como

⁷ Original en inglés. Traducción propia.

un tipo particular de obra que se crea en torno a otro texto existente, lo que Abigail Derecho denomina ‘arcóntico’. Esta clase de texto simultáneamente homenaja, replica, desafía y expande la narrativa canónica, despejando así cualquier duda con respecto a su legitimidad.

Entender las obras transformativas dentro del capitalismo

La defensa por la legalidad de los trabajos de fan está incrustada en la OTW desde su misma constitución. La selección del término ‘*transformative*’ en el nombre de la Organización se hizo de manera deliberada para resaltar la naturaleza *transformativa* de los *fanworks*, por la cual se consideran como lo que la Corte Suprema de Justicia de Estados Unidos denominó ‘*fair use*’ (uso justo) del material fuente. La figura del *fair use* hace referencia al derecho a utilizar material protegido por derechos de autor sin autorización de su dueño legal. Una obra es considerada de uso justo, siempre y cuando se haga sin ánimo comercial o de lucro, de manera transformativa (es decir, que añada nuevos significados y mensajes al original), no sustituya al texto fuente, y no sea una copia de la obra original en su totalidad. Aunque cada caso es diferente, la mayoría de *fanworks* cumplen con los requisitos para ser considerados como *fair use* frente a las leyes de derechos de autor (Stim, 2017), ya que transforman el trabajo original, añadiendo “algo nuevo, con un propósito ulterior o un personaje diferente, alterando [la fuente] con una nueva expresión, significado o mensaje” (OTW, 2017).

Como requisito para la validez legal de un *fanwork*, la ausencia de ganancias económicas resulta de particular interés a la hora de estudiar este tipo de obras y la cultura fan en general. La producción de *fanworks* suele hacerse de manera autónoma y sin ánimo de lucro, a veces incluso

representando pérdidas económicas para el creador. En efecto, y como lo manifiestan Jenkins (en Fiske, 2001) y Pellegrini (2017) se suele rechazar categóricamente a quienes buscan enriquecerse a partir del *fandom*, considerándoles vendedores ambulantes o revendedores, y no como verdaderos fans.

Ahora bien, aunque la actividad de fan intenta excluirse de las lógicas del capitalismo y la mercantilización del trabajo creativo, la forma en que lo hace es sin duda paradójica. Como lo señalan Borda (2015) y Hills (2002), la misma comunidad de fans que dice adherirse a ideologías anti comerciales, puede comprometerse en prácticas en extremo consumistas, como el coleccionismo o la asistencia sistemática a eventos (convenciones, estrenos cinematográficos, etc.) relacionados con el objeto de su *fandom*. En los últimos años, incluso, algunos fans se han convertido en inversores y financiadores del producto cultural que admiran, usualmente a través de sistemas de patrocinio, en los que el fan paga a cambio de recibir contenido exclusivo. Tal es el caso del popular *podcast* de ficción *Welcome to Night Vale* (WTNV), que publica un episodio cada dos semanas de manera totalmente gratuita. Para financiar su producción, WTNV cuenta con un sistema de donaciones, a través de suscripción (cada mes, el fan dona una cantidad fija de dinero entre 5USD y 200USD), o donaciones de una sola vez (a partir de 1USD). A cambio del dinero recibido, se ofrecen recompensas físicas y digitales, que, según la cantidad donada, van desde episodios ‘bonus’, postales y camisetas, hasta conversaciones por Skype con los escritores del *show*, y la creación de un nuevo personaje que lleve el nombre del fan (Night Vale Presents, 2017).

Por otro lado, la financiación total de productos culturales completos, a través de servicios como Crowdfunding, también se ha popularizado (Booth, 2014). Tras el éxito de sus primeras tres temporadas en Youtube.com, el equipo detrás de la serie web *Carmilla*, decidió realizar un largometraje, cuya producción fue posible gracias a las donaciones de los fans de la serie (Spangler, 2016). Del mismo modo, las interacciones que la cantante Amanda Palmer ha establecido con sus fans le han permitido publicar su música gratuitamente en internet, y al mismo tiempo, financiar la producción de uno de sus álbumes y varios de sus tours a través de *crowdfunding*. Para esta artista (y, como podemos ver, para muchos otros) la clave para una nueva relación entre el productor y el consumidor de contenidos culturales se encuentra en *no obligar* al fan a pagar, sino en *pedirle el favor* de que lo haga (Palmer, 2014; Potts, 2012). Bajo este modelo, se ofrece al fan un acceso gratuito, pero limitado, al texto fuente, lo cual le permite escoger de manera voluntaria si desea apoyar financieramente la creación de más productos, al mismo tiempo que amplía su acceso personal al canon. Mientras tanto, las industrias culturales tradicionales suelen exigir al fan un pago obligatorio que precede al acto del consumo cultural: la compra de un álbum musical o canción, la entrada a un cine, la suscripción a un proveedor de televisión o de *streaming*, etc.

Aunque cada vez más numerosos, estos casos continúan siendo la excepción a la regla; los productores oficiales y dueños legales de la marca canon, y los productores extraoficiales de contenidos en el contexto del *fandom*, se mueven en dos registros diferentes y cada vez más independientes. Por un lado, la versión oficial de la historia es protegida por derechos de autor y respaldada por poderes económicos y mediáticos superiores. En contraste, la miríada de versiones alternativas presentadas en los *fanworks* hubiese quedado completamente desamparada y olvidada,

si la comunidad *fandom* no se hubiese esforzado por defender la legitimidad de sus obras transformativas, a través de iniciativas como las lideradas por la OTW.

Del narrowcast y la autoría comunitaria, a la ruptura con el canon

Por añadidura, la cuestión de la circulación también se reconfigura bajo las lógicas del *fandom*. Al no ser creados con fines lucrativos sino para el entretenimiento de la comunidad, los *fanworks* no necesitan propagarse por fuera de ella ni alcanzar una audiencia masiva. John Fiske (2001) llama ‘*narrowcast*’ a esa forma particular en la que empiezan a circular los contenidos mediáticos, en contraste con el *broadcast* típico de la cultura oficial⁸. Así, se da una ruptura en el ciclo tradicional de la producción y circulación, una separación entre el texto original y la creación fan, entre el canon y el *fanon*, entre los autores originales y los receptores, que a su vez se han tornado en nuevos productores de contenidos inscritos dentro de las dinámicas emergentes del consumo cultural.

Lo anterior lleva a una discusión aún más profunda con respecto a la noción de autoría. La intertextualidad del discurso fanático hace imposible entender a los *fan fictions* como obras desconectadas del texto fuente, ni del espacio compartido en el *fandom*. Esto se debe a que, el ejercicio de transformación fan nunca ocurre de manera aislada, sino en interacción continua con otros fans y con las narrativas, oficiales y extraoficiales, que alimentan el archivo arcóntico del

⁸ La palabra *broadcast* significa ‘ampliamente difundido’ y se emplea para designar la transmisión o difusión de algo a través de medios masivos de comunicación a un gran público. Por otro lado, la expresión *narrowcast* es un juego de palabras, ya que *narrow* (estrecho) es el antónimo directo de *broad* (amplio), dando así a entender que la difusión de los trabajos de fans se hace, de manera limitada, a un público pequeño y cerrado: el mismo *fandom*.

texto. A pesar de la existencia de fans de renombre (BNF, o *Big Name Fans*), que cuentan con muchos seguidores y se han convertido en una especie de ‘celebridades’ al interior de la comunidad, en el contexto del *fandom*, el autor individual tiende a desaparecer. Esto se debe a que la creación se encuentra inscrita dentro de la comunidad, y sin ella no sería posible. Así, la idea de una producción individual se problematiza, hasta el punto de borrarse completamente y ser reemplazada por un sentido colectivo de autoría al interior de la comunidad (Busse & Hellekson, 2006; Stasi, 2006).

En este sentido, debemos retomar a Derecho (2006), cuando afirma que leer una obra arcónica es hacer la lectura de dos textos en simultáneo. Al hablar de textos arcónicos, se asume que el texto base (canon) se encuentra siempre disponible al lector y que permanece en su mente, como marco de referencia; incluso mientras lee la nueva versión (*fan fiction*), “ambos textos resuenan juntos”. Sin embargo, en el caso del *fan fiction*, esta lectura se torna aún más compleja, por la existencia de un tercer elemento arcónico: el *fanon* compuesto por todas las construcciones colectivas que se han hecho alrededor del canon. Así pues, en lo que refiere al *fan fiction*, es posible observar una lectura triple en simultáneo del canon, el *fanon* y el *fanfic* en cuestión que se está leyendo.

Por otro lado, si se reconocen las infinitas potencialidades de cada texto, podremos ver a los escritores de *fan fiction* como personas que se atreven a preguntarse por cada una de esas posibilidades, y a explorarlas con una libertad que las fuentes oficiales no siempre se pueden permitir, a fuerza de mantener la unidad narrativa de la historia. En consecuencia, se produce una

proliferación de entradas ‘alternativas’ en un archivo determinado (*fandom*), que eventualmente sobrepasan a la obra original. Esto, lleva a una especie de ‘triumfo’ del *fanon* sobre el canon, derivando en una ruptura entre la producción fan y la canónica, que reduciría esta última a un simple marco de referencia común alrededor del cual se organiza orgánicamente la comunidad.

A propósito de la ruptura con el texto fuente, vale la pena parafrasear a Versaphile (2011) para notar que la comunidad *fandom* descubrió hace tiempo que no puede depender de las fuentes oficiales, sino que debe autoabastecerse en recursos, plataformas y herramientas, para preservar su propia cultura e historia. Dicha red interconectada de personas que comparten los mismos intereses, objetivos y prioridades, se ha servido a lo largo del tiempo de diferentes medios para expresarse y comunicarse, como ya se ha visto. Sin embargo, el impacto que el soporte digital y la internet han tenido en las dinámicas del *fandom*, yace en el alto grado de interacción que ofrece a fans de diferentes nacionalidades, razas, edades, etc., quienes no se habrían encontrado de no ser por este tipo de plataformas.

En este aspecto, debe resaltarse la importancia que tiene la interacción de diferencias en la producción de *fanworks*. Si bien, en un primer momento, la conexión emocional hacia un producto mediático de la cultura popular es lo que congrega a los fans en comunidad; son las diferencias raciales, culturales, sexuales, etc. entre fans, las que enriquecen el *fanon* e incitan la producción continua de obras que amplíen el archivo arcóntico. Si se tratase de una comunidad uniforme, todos los *fanworks* que esta produjera, serían exactamente iguales; más aún, no habría necesidad de crearlos. De ahí que Henry Jenkins (1992) afirme que lo que lleva a los fans a crear *fanworks*

es una mezcla entre fascinación y frustración, que sienten hacia sus productos mediáticos favoritos. Sin la presencia de esta frustración (generalmente provocada por una carencia en la representación de personajes diversos), no habría necesidad de modificar la narrativa oficial. La aparición de obras transformativas es posible una vez que la colectividad de la autoría fan se sustenta en las potencias de diferencia.

“Losing our stories may indeed mean losing parts of our history”⁹

En ese orden de ideas, la OTW es una organización sin precedentes y con un valor, simbólico y real, inigualable para la comunidad *fandom*. La importancia de proteger las obras transformativas producto del trabajo de los fans, se encuentra en que cada video, cada dibujo, cada *fanfic*, hace parte de la historia colectiva de una expresión particular de la cultura popular mediatizada, de la cultura fan. Es por esto que, además de haber garantizado la legitimidad de los *fanworks* y de ofrecer servicios en asesoría legal para demandas de copyright, la OTW trabaja desde cuatro proyectos diferentes por la preservación de la historia y las obras de los fans.

El primero de ellos es Fanlore, una wiki dedicada al registro de la historia y el estado actual de las comunidades de fan (*fanworks*, actividades de fan, terminología, eventos relacionados con

⁹ Esta frase, tomada del artículo *Silence in the Library: Archives and the Preservation of Fannish History* (Silencio en la biblioteca: archivos y la preservación de la historia fan) de Versaphile (2011), no se ha traducido por la imposibilidad de expresar la misma idea en una traducción literal al español. “Perder nuestras historias puede, efectivamente, significar perder partes de nuestra historia”, hace referencia a la necesidad de preservar los relatos escritos, esas historias (*stories*), necesarias para la conservación de la historia (*history*) colectiva de la comunidad fan.

el *fandom*, etc.). Al tratarse de una wiki, Fanlore permite a los fans editar los artículos y contribuir con su propia experiencia, conocimiento y perspectiva acerca de las actividades de la comunidad, sus miembros, historias y el material que ha producido. El segundo proyecto de la OTW es un journal internacional revisado por pares, llamado Transformative Works and Cultures (TWC), que apoya la validez académica de los estudios de fans, y cuyos artículos abordan temas que van desde los trabajos transformativos, estudios mediáticos, estudios de fans, hasta la teoría de género y los estudios culturales.

Por otro lado, la iniciativa Open Doors (puertas abiertas) se dedica a la preservación de obras producto del trabajo fan para el futuro. Debido a los cambios continuos en los soportes de publicación de *fanworks*, el acceso y la permanencia de los mismos se han visto profundamente afectados al pasar de una plataforma a otra (Versaphile, 2011). Esto ha hecho que la OTW se preocupe cada vez más por preservar su historia, y recuperar los trozos de esta que se han ido perdiendo en el tiempo. Así pues, Open Doors se dedica a ‘rescatar’ *fanworks* publicados en sitios web que han sido cerrados, o en fanzines que ya no circulan, y almacenarlos en los portales de la OTW y en el archivo de Colecciones Especiales en la Universidad de Iowa, institución con la que tienen un convenio para preservar las expresiones no-digitales de la cultura fan.

Finalmente, está Archive of Our Own, mejor conocido como AO3, o Archive. Este sitio web *open-source*, surgió como un esfuerzo de la OTW por crear un archivo automatizado digital masivo en el que se preservaran los trabajos transformativos productos de la escritura fan, sin importar el material de origen, el idioma en que estuviesen escritos los textos, o la clase de temas

que se abordaran en la escritura. Esta página tiene como objetivo crear, como su nombre lo indica, un archivo propio, nuestro (“*of our own*”) y aún se encuentra en etapa beta, por lo que su interfaz solo se encuentra en inglés, aunque la organización está trabajando para traducirla a tantos idiomas como sea posible.

La necesidad de un Archivo Propio (Archive Of Our Own)

Aunque se propuso por primera vez en 2007 (Astolat, 2007; Pellegrini, 2017), AO3 no fue lanzado sino hasta el 14 de noviembre de 2009. Durante esos años, se analizaron las características que debía tener este nuevo archivo para que fuese propio de la comunidad fan y funcionase exclusivamente para su beneficio y disfrute. Si había de crearse un nuevo archive, este debía responder de manera efectiva a los problemas que planteaban los archivos ya existentes.

A mediados de los 2000, los principales inconvenientes para la publicación y preservación de *fanworks* eran, por un lado, las iniciativas privadas que buscaban beneficiarse económicamente de la cultura fan, y con ellas, las páginas que prohibían ciertos contenidos para complacer a los anunciantes publicitarios. Por otro lado, estaba la cuestión de qué hacer para rescatar los archives pequeños que estaban desapareciendo debido a la quiebra de los sitios de alojamiento web gratuito que habían sido tan populares en la década anterior. Frente a estos dos temas AO3 ha sido contundente: su financiación exclusivamente a través de donaciones le ha permitido mantenerse neutral con respecto al contenido que permite en su plataforma, sin censurar ningún tipo de *fandom*

o historia¹⁰. Además, la página ha hecho un esfuerzo activo por recuperar los archivos que se habían perdido en el pasado.

Archive of Our Own permite a los autores tener un mayor control sobre sus obras, ofreciéndoles la posibilidad de restringir la visibilidad de sus historias sólo a otros miembros de AO3, evitando así que se encuentren como resultados en metabuscadores como Google. La plataforma, además, permite a un mismo usuario tener múltiples pseudónimos, y “abandonar” una historia que ya no desea esté vinculada a su nombre. Archive también da al usuario la posibilidad de importar directamente desde otras páginas *fics* que ya ha escrito, y de publicar, junto con sus trabajos de ficción, textos ‘meta’ sobre la cultura fan. Estos ensayos meta son textos de no-ficción escritos por fans en los que se discute de manera analítica acerca de los *fanworks*, su relación con el texto fuente, la caracterización de los personajes en fan fiction, las dinámicas del *fandom* en sí mismo, y demás temas relacionados con la cultura fan.

Características adicionales de la página incluyen la organización de *collections*, colecciones de *fan fictions* que son similares y pueden agruparse bajo una misma ‘categoría’, y *challenges*, literalmente ‘desafíos’, festivales que incentivan la creación de *fanworks* en la comunidad. Al ser un producto de la experiencia decepcionante de publicar y consumir *fan fictions* en otras plataformas, AO3 resulta más amigable para el lector, ofreciéndole elementos que exploraremos más adelante. Por ahora, vale resaltar que en unos pocos años AO3, ha multiplicado

¹⁰ Prohibiendo solo contenidos o enlaces a "pornografía infantil (imágenes de niños reales), *warez*, *cracks*, *hacks* u otros archivos ejecutables y sus utilidades asociadas, secretos comerciales, tecnologías restringidas o información clasificada; o si se compone enteramente de manuales de instrucciones reales, datos técnicos, recetas, u otro contenido no-*fanwork*, incluyendo el trabajo creativo no-*fanwork*" (Pellegrini, 2017)

sus contenidos por más del 1,100%, pasando de 290,000 *fanfics* archivados en enero de 2012 (Pellegrini, 2017), a más de 3'291,000 en agosto de 2017; durante ese mismo período de tiempo, la página experimentó un crecimiento de más del 3,800% en usuarios (33,500 *versus* 1'275,000), y del 308% en *fandoms* (de 8,300 pasó a 25,610).

Cómo funciona Nuestro Archivo

Lo primero que llama la atención al ingresar a la página (Imagen 1) es su descripción como un “archivo creado y dirigido por fans, sin ánimo de lucro y de naturaleza no-comercial, para los fanworks transformativos, como fan fiction, fanart, fan videos, y podfic”. No obstante, la plataforma (debido a su estado beta) no cuenta aún con soportes para audio y video propios, por lo que los *fanvids* y *podfics* (archivos de audio que hacen las veces de audiolibro para los *fanfics*) suelen adjuntarse al interior de los *fan fictions* como vínculos a otras páginas web. Adicionalmente, se muestra un contador (que se actualiza en tiempo real) con el número de *fandoms*, usuarios y *fanworks* publicados en la página al momento de visitarla. En un banner a la izquierda de la página se puede ver la clasificación de los *fandoms* según el medio del material fuente en once categorías: Anime y manga, Libros y literatura, Dibujos animados y comics y novelas gráficas, Celebridades y gente real, Películas, Música y bandas, Otros medios, Teatro, Programas de televisión, Videjuegos, y *Fandoms* sin categoría. En la parte de abajo se encuentra un banner de noticias acerca de AO3 y OTW, y otro, que se actualiza automáticamente, con el *feed* de la cuenta de Twitter de AO3.

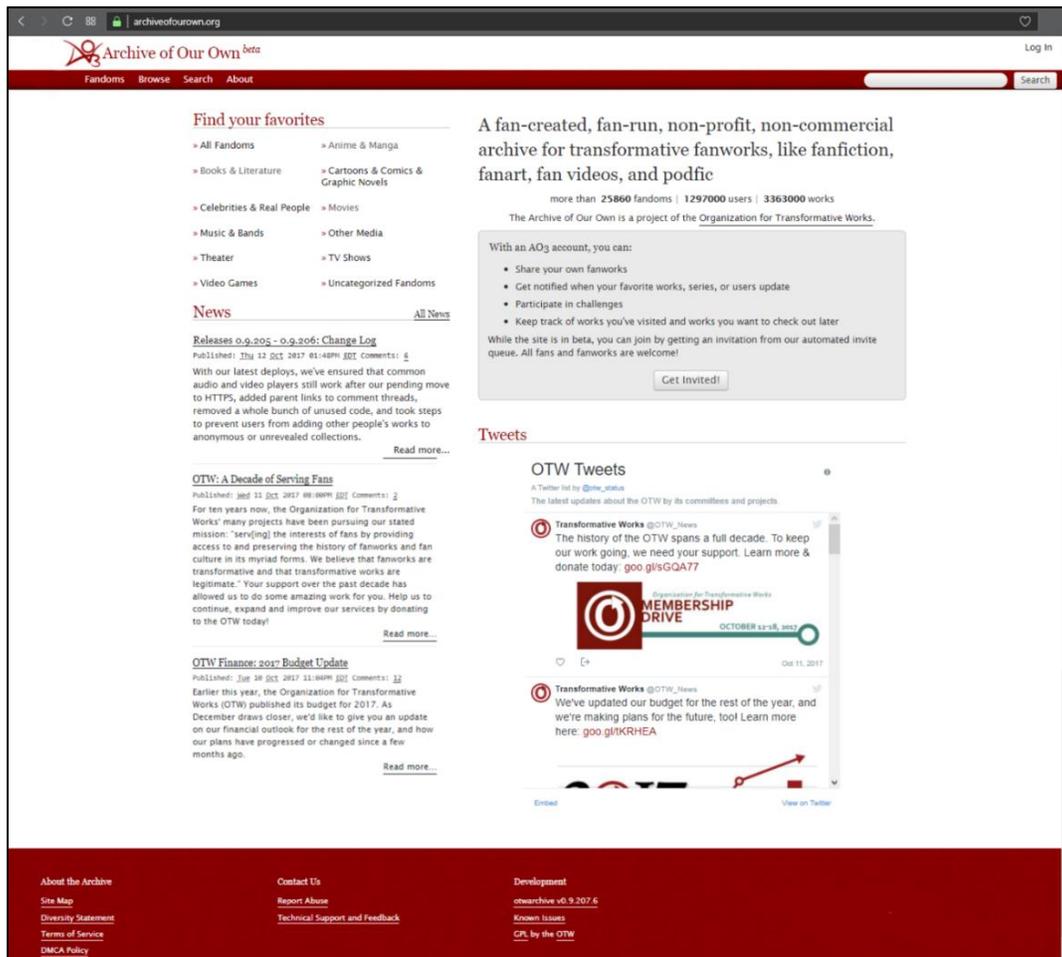


Figura 1: Página de inicio de Archive of Our Own.

Si bien no se requiere de una cuenta para poder leer los trabajos publicados en esta plataforma, o incluso para comentarlos, vincularse a AO3 ofrece algunos beneficios, que son anunciados en la página de inicio. Con una cuenta, el usuario puede compartir sus propias historias, recibir notificaciones cuando sus trabajos favoritos son actualizados o cuando un escritor que sigue publica un texto nuevo, así como mantener un registro de los trabajos que ha leído. Dado que el sitio aún se encuentra en etapa beta, es necesario solicitar una invitación para poder crear un perfil; tan solo se requiere ser mayor de 13 años y tener una cuenta de correo electrónico, después sólo

resta esperar a ser una de las 1,000 invitaciones que envía la plataforma a diario. En este punto vale la pena recordar que el criterio de restricción de edad para los usuarios con cuenta en AO3 es de naturaleza estrictamente auto-declarada; la página no cuenta con un mecanismo que verifique la identidad de los usuarios, por lo que la veracidad de este ‘filtro’ resulta cuestionable.

Al haber sido creada por fans y para la difusión de *fanworks*, AO3 está estructurada de manera tal que soluciona muchos de los problemas que presentan otras páginas web para la publicación y consumo de fan fictions. Con un diseño simple y uniforme, AO3 facilita la lectura, privilegiando los contenidos por encima de la estética, a diferencia de las plataformas para blog que fueron muy populares entre los *fandoms* a principios de la década de los 2000. Además, la página maneja múltiples categorías que se entrecruzan para permitir al usuario filtrar los textos que desea ver.

Los primeros sistemas de catalogación que ve el usuario, y que el autor debe utilizar cuando publica su texto, son *ratings* (clasificaciones) y *warnings* (advertencias). Los *ratings* son una forma de medir la intensidad del contenido de un texto en general; mientras que las *warnings* se refieren a temas más específicos que el lector puede activamente buscar o evitar. Así, los *ratings* de AO3 son: *Not rated* (no clasificado), *general*, *teen and up* (adolescentes y mayores), *mature* (maduro) y *explicit* (explícito). Por otro lado, las *warnings* son mucho más específicas con respecto al tipo de contenido que se puede encontrar al interior de un texto: *Graphic depictions of violence* (descripciones gráficas de violencia), *major character death* (muerte de un personaje principal), *rape/non-con* (violación/sexo sin consentimiento), *underage* (actos sexuales con personajes

menores de edad), *author choose not to use Archive warnings* (el autor ha decidido no utilizar las advertencias de Archive) y *none of these warnings apply* (ninguna de estas advertencias aplica).

Los términos de servicio de la página especifican que la selección acerca de qué *rating* utilizar para un texto en particular depende únicamente del autor, pues no existe un consenso general acerca de lo que es, o no, apropiado para ciertas edades. Sin embargo, como se dijo anteriormente, AO3 maneja una ‘restricción’ de edad mínima de 13 años para sus usuarios con cuenta, y si bien esta no es necesaria para acceder a los contenidos, cuando no se ha iniciado sesión y se desea ver un texto clasificado como *Mature*, *explicit* o *not rated*, el usuario debe aceptar (de nuevo, de manera auto-declarada) tener por lo menos 18 años en una página de advertencia.

Otra manera que tienen los autores de categorizar sus obras, y otros usuarios de encontrarlas, es el sistema de *tags* (etiquetas). En este aspecto, Archive ha hecho un trabajo extraordinario al agrupar *fanworks* que hablan de los mismos personajes o temas, que en otro tipo de plataformas se perderían en la abundancia de trabajos. Con la creación de *canonical tags* (etiquetas canónicas), el equipo de AO3 reúne en una misma búsqueda todos los textos etiquetados con variaciones de la misma idea. Este tipo de etiqueta puede aplicar tanto a personajes, como a *ships*¹¹ y *tropes* (temas recurrentes en los *fan fictions*).

¹¹ El término ‘*ship*’ viene del inglés ‘*relationship*’ (relación) y puede ser utilizado como verbo o como sustantivo. En inglés ‘*to ship*’ y en español ‘*shippear*’, se refiere a la acción de desear que dos o más personajes desarrollen una relación amorosa y/o sexual, aunque no sea canon, o de apoyarla si lo es. Como sustantivo se utiliza para designar la pareja compuesta por esos personajes, sea que se le apoye o no: “una *ship*, la *ship*”.

Diferentes autores pueden emplear diferentes términos para referirse a la misma idea; pero AO3 se encarga de unir, por ejemplo, todos los textos etiquetados con “Mental instability” (inestabilidad mental), “Mental anguish” (angustia mental) y cualquier otra temática relacionada con la salud mental, bajo la etiqueta misma canónica “Mental Health Issues” (cuestiones de salud mental). Las *canonical tags* de personajes particulares, funcionan de manera similar: los *fanfics* en los que aparezca el personaje Hermione Jane Granger, serán filtrados con la etiqueta canónica “Hermione Granger”; así, aunque el autor haya empleado otra *tag* que se refiera al mismo personaje (como “Hermione”, “Hermione J Granger” o “Hermione Weasley”) sus textos también aparecerán en la búsqueda que filtre con la etiqueta canónica. Lo mismo ocurre en materia de *ships*, el equipo de AO3 se encarga de vincular los *fics* que empleen las etiquetas “Harry/Draco”, “Drarry”, “Harry Potter/Draco Malfoy” y otras variantes de la misma idea, a su versión canónica; para el caso de esta *ship* en particular, la *canonical tag* que emplea la página es “Draco Malfoy/Harry Potter”. Así pues, se soluciona el problema de la falta de estandarización en la clasificación de los textos.

Del mismo modo, existe otro tipo de etiquetas especiales, llamadas *metatags*, que suelen ser etiquetas de *fandoms* y actúan como ‘contenedores’ de otras *tags*, sin perder su individualidad como etiquetas propias. Así, la *metatag* “Harry Potter – J. K. Rowling” contiene en su interior las *tags* canónicas “Harry Potter books”, que hace referencia a la saga de libros original escrita por Joanne Rowling, y “Harry Potter Movies” bajo la cual se catalogan los trabajos que hablan del universo narrativo de las adaptaciones cinematográficas.

La función principal de las *tags* es dar pistas acerca de los personajes, las relaciones (*ships*) y las temáticas de las que se habla en un texto. Muchos usuarios utilizan las etiquetas como un espacio para explicar la selección de cierto tipo de temas, o ampliar en cómo se desarrollará la historia. Por ejemplo, un *fan fiction* sobre el *spin-off* de Harry Potter, *Animales Fantásticos y dónde encontrarlos*, tiene, además de las etiquetas canónicas de los personajes y de los temas tratados, unas *tags* en las que se cuenta parte de la trama del texto: “*Credence does not die, Newt takes him in as an apprentice*” (Credence no muere, Newt lo toma como aprendiz), advirtiendo al lector desde el principio que se trata de un *fic* en el que, a diferencia del canon, el personaje de Credence no fallece.

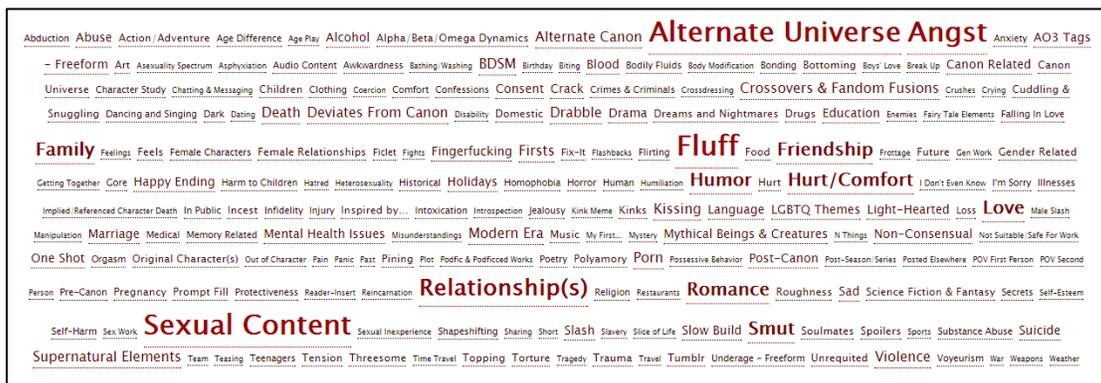


Figura 2: Etiquetas más empleadas en todos los textos publicados en AO3

Por su parte, el término *hits*, se emplea para designar las ‘vistas’ que un trabajo en particular tiene en esta plataforma. Sin embargo, cabe anotar que el conteo de *hits* se realiza de manera automática por el *software* de la plataforma en el momento en que se hace clic en una historia y, por ende, no mide de manera precisa la cantidad de personas que han leído la totalidad de un *fic* en particular, sino el número de veces que el hipervínculo del texto ha sido abierto.

Finalmente, AO3 maneja un sistema de *kudos*, que es el equivalente al ‘me gusta’ que se ha popularizado en otras páginas de internet, principalmente redes sociales. Esta opción resulta particularmente conveniente ya que si bien, por un lado, no es necesario tener una cuenta para dejar *kudos* y es posible hacerlo como un *guest* (invitado), para los usuarios con perfil en AO3 los *kudos* funcionan como un mecanismo para guardar sus historias favoritas y facilitar el acceso a ellas en el futuro. Por otro lado, los *kudos* son una manera de hacer saber al autor que se ha disfrutado de su historia sin tener que dejar retroalimentación escrita, en forma de comentario.

La importancia de los kudos frente a la proliferación de fanfics

La migración de la producción fan hacia los soportes digitales, ha permitido la interconexión de una red de fans tan diversos como la humanidad misma, lo cual ha dado lugar a la producción, publicación, circulación y conservación de cantidades exorbitantes de *fanworks*. El ritmo de creación de nuevas entradas al archivo arcóntico del *fandom* ha sobrepasado la capacidad de los fans para consumir dichos contenidos. Al momento de iniciar esta investigación, existían 147,232 *fan fictions* clasificados con la *metatag* “Harry Potter – J. K. Rowling” en ArchiveOfOurOwn.org, y se estaban publicando aproximadamente cien textos nuevos cada día, solamente al interior de este *fandom* específico.

El hecho de que Archive of Our Own ofrezca la opción de organizar los textos que se desean ver en función de la cantidad de *hits* o *kudos* que tienen, nos da una idea acerca de la importancia que se le da a la recepción colectiva en la circulación de *fanworks* al interior de la comunidad. Si bien la plataforma de AO3 está fundada sobre una decisión deliberada de no censura y, en principio, se

toman todos los *fanfics* como igualmente aceptables y válidos; es el mismo *fandom* quien se encarga de, a través del consumo y la circulación, seleccionar los textos que han de trascender en forma de *fanon*, y aquellos que se perderán en la infinitud de contenidos.

Así pues, el predominio de cierto tipo de historias sobre otros no obedece sino a las lógicas internas del *fandom*, y en ello radica su importancia. No se trata ya de nociones externas acerca del valor de los textos, impuestas desde la cultura oficial, sino de un nuevo orden jerárquico que nace en la experiencia fan, con el único objetivo de organizar los *fanworks* en función de los gustos de la comunidad. En este sentido, los *kudos* son un indicador mucho más fiel que los *hits* con respecto al nivel de circulación que tienen los *fics* al interior del *fandom*.

CAPÍTULO III: REPRESENTACIONES DEL ESTRÉS POSTRAUMÁTICO EN EL *FAN FICTION DE HARRY POTTER*

Metodología y criterios de selección

Con el objetivo de examinar la manera en que el *fandom* reapropia los contenidos del canon para producir nuevas entradas arcónticas que expresen narrativas alternas a las oficiales y, en particular, aquellas relacionadas con representaciones de la salud mental, se logró identificar una serie de criterios clave para la elección de los *fanfics* que han de ser analizados en este trabajo de grado. En un primer momento, se filtraron todos los textos publicados en la página web de AO3 bajo la *metatag* “Harry Potter – J. K. Rowling” y la etiqueta canónica “Mental Health Issues”, que estuviesen conclusos al momento de iniciar esta investigación. Los más de 1,600 resultados obtenidos tras esta primera búsqueda, fueron organizados en función a la cantidad de *kudos* que tuviesen, reduciéndose a los 30 *fanfics* con mayor valoración para la comunidad. Otro criterio que se tuvo en cuenta fue que las historias se desarrollasen exclusivamente en el universo narrativo, o con los personajes, de *Harry Potter*, es decir, que no fuesen *crossovers* (aquellos *fics* en los que se mezclan elementos, o personajes de diferentes productos culturales).

Una vez encontrados estos 30 primeros *fics*, se identificaron las temáticas relativas a la salud mental que más se exploraban en los textos, gracias a las etiquetas empleadas por los autores. Así, se encontró que el 63.3% de ellos hacía referencia a eventos traumáticos o personajes que sufrían de trastorno de estrés post-traumático, gracias al uso de la etiqueta canónica “Post-Traumatic Stress Disorder – PTSD” (PTSD), y de etiquetas relacionadas como “Trauma” y “Post-

War Trauma”. En segundo lugar, con el 43.3% de los textos, se ubicó la noción de angustia, con la etiqueta canónica “Angst”, y variaciones como “Angst with a Happy Ending” (angustia con un final feliz). El tercer puesto, lo ocupó la *canonical tag* “Hurt/Comfort” (herida/consuelo), utilizada por el 33.3% de los *fic*s; esta etiqueta hace referencia a una *trope* en la que el escritor hace que uno de los personajes experimente dolor, físico o emocional, solo para que otro personaje le consuele y conforte, usualmente se utiliza esta *trope* como recurso narrativo para que ambos personajes se involucren de manera romántica o sexual.

En ese sentido, debemos resaltar la prevalencia de las historias centradas en relaciones románticas y sexuales. Por un lado, de los 30 *fic*s filtrados, solo uno se encontraba exento de *ships*, y más del 73% hacía énfasis en ellas, tanto en las etiquetas como en el resumen de la historia, propuesto por los autores; por otro lado, gracias a etiquetas complementarias, resúmenes y notas de los autores, se identificó que por lo menos el 43.3% de los *fic*s contenían descripciones gráficas de actos sexuales¹². La etiqueta canónica de relación con más textos resultó ser “Draco Malfoy/Harry Potter”, con una tercera parte de los *fanfic*s filtrados haciendo referencia a ella. El segundo lugar lo ocupó “Sirius Black/Remus Lupin” con el 16.3%. Llama la atención que estas dos *ships* resultan ser las más populares del fandom en general, pues cuando se eliminó la *tag* “Mental Health Issues” de la búsqueda dentro de “Harry Potter – J. K. Rowling”, “Draco Malfoy/Harry Potter” y “Sirius Black/Remus Lupin” seguían siendo las etiquetas de relación con más resultados (con 23,411 y 10,616 *fic*s, respectivamente). El tercer lugar, lo ocupó “Credence

¹² Para información más detallada acerca de la importancia de las *ships* y el *slash* (ships compuestas por personajes del mismo género) en la comunidad *fandom*, se recomienda ver *Slashing the romance narrative* de Anne Kustritz (2003) y *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, de Hellekson y Busse (2006).

Barebone/Percival Graves”, pues un 13.3% de los *fanfics* filtrados tenía como protagonistas a esta pareja.

Otras *tags* referentes a la salud mental, encontradas en la muestra seleccionada, aunque en menor proporción, tenían que ver con depresión, suicidio, referencias a abuso infantil y problemas familiares, proceso de recuperación, tortura, ansiedad, y ataques de pánico. Cabe resaltar que la totalidad de los 30 *fanfics* terminados con más *kudos* bajo las etiquetas de “Harry Potter – J. K. Rowling” y “Mental Health Issues”, se encontraban escritos en inglés. Adicionalmente, el 46.6% de ellos hacía parte de algún desafío o serie, o era un producto de la autoría colectiva, ya fuese en la forma de *prompt*¹³, *fanart* hecho por otros fans para ilustrar las historias o *podfic*.

Teniendo en cuenta lo anterior, se seleccionaron para lectura y análisis cuatro *fan fictions* que resultaran relevantes para la comunidad y para los objetivos de esta investigación. Así pues, además de haber sido terminados en los últimos tres años y manejar la etiqueta ‘Mental Health Issues’, todos los textos seleccionados cuentan con más de 1,000 *kudos* (ubicándose entre los 20 primeros *fics* de la categoría, según este criterio) y menos de 65,000 palabras. En un primer momento, y dado que la *tag* de PTSD es la más empleada de la categoría, se seleccionó *The Devil’s White Knight* (el caballero blanco del diablo), escrito por el usuario Angryspaceravenclaw, pues ocupa el primer puesto en número de *kudos* de toda la categoría ‘Mental Health Issues’, con 4,223

¹³ ‘*Prompt*’ es el acto de incitar a un escritor o artista a realizar un fanwork con la idea de alguien más. Un fan que se dedica a la escritura de *fan fiction* o a la realización de *fanart* pide *prompts* cuando desea crear *fanworks*, pero no tiene se le ocurre qué dibujar o escribir. Si un *fan fiction* ha sido producto de un *prompt* se suele aclarar en el resumen o en las notas del autor.

al momento de iniciar esta investigación; además, este *fic* contiene a las dos *ships* más populares del *fandom*, es producto de un *prompt* y hace parte de una serie.

En un segundo momento, se identificaron las coincidencias entre etiquetas de salud mental empleadas en un mismo texto, y se encontró que sólo tres de los 30 *fics* de la muestra utilizaban más de tres categorías. De ellos, se examinó *The King Of Oak* (el rey de roble) escrito por Saltpans, pues es el que más kudos tiene de los tres, hace parte de una serie y habla de la tercera relación más shippeada de la categoría. No obstante, la mayoría de aquellos *fics* que abordan más de una problemática mental al tiempo, utilizan sólo dos categorías: PTSD y Hurt/Comfort; del total de seis *fanfics* que utilizaban esas dos *tags*, se escogió *A Cure For Nightmares* (una cura para las pesadillas) de Picascribit, debido a que cuenta con *podfic* y se centra en la segunda *ship* más popular del *fandom*: Sirius Black/Remus Lupin. En un cercano segundo lugar, con cinco *fics*, estaba la combinación de PTSD y Angst, que por separado son las dos categorías que más se repiten; de este cruce, se escogió *All You Ever Did Was Wreck Me* (todo lo que hiciste fue arruinarme) de SailorChibi, pues es producto de un *prompt* y tiene como énfasis la principal *ship* del *fandom* (Draco Malfoy/Harry Potter).

Permítasenos señalar aquí un paralelo existente entre el proceso de apropiación que hace el *fandom*, tanto de universos narrativos mediatizados como de contenidos académicos, científicos y psicológicos. Después de todo, la categoría (PTSD) empleada por la comunidad fan es de carácter técnico y está clasificada por la Asociación Americana de Psicología (APA) como un trastorno relacionado con el trauma y el estrés (Friedman, 2017). Sin embargo, lo importante para este

análisis no es la discusión acerca de si la representación de la salud mental hecha en el *fan fiction* corresponde con los estándares científicos y médicos para este trastorno mental (que, en este contexto, haría las veces de canon). Antes bien, el objetivo de esta investigación es entender de qué manera se producen y circulan las estructuras narrativas propias del *fandom*.

En ese sentido, y para ilustrar la manera en que los *fan fictions* incorporan las problemáticas de salud mental en sus narraciones, procedo a en el siguiente subtítulo a presentar un breve resumen de cada una de las historias que se desarrollan en estos *fics*. Igualmente, introduzco un primer análisis de las dinámicas que entrelazan los tres elementos principales encontrados en todos los textos de la muestra: (1) los eventos, tanto canónicos como los propios del *fic* en tanto historia, (2) el padecimiento de problemas de salud mental y (3) las relaciones interpersonales entre los diferentes personajes, haciendo énfasis en cuál de los tres se presenta como eje articulador de la historia.

En un tercer apartado, procedo a examinar en detalle la concepción que se tiene del PTSD en la producción literaria fan, prosiguiendo con la sintomatología asociada como evidencia e intento fallido de superación del evento traumático, en el cuarto subtítulo. Después, dedico un subtítulo a la actualización del PTSD a través de la memoria, la cual se constituye al mismo tiempo como un síntoma en sí mismo. Finalmente, exploro la reciprocidad entre las relaciones interpersonales (especialmente las *ships*) y el trauma, que es sanado a través de estas.

El estrés post-traumático en el fan fiction, entre eventos y relaciones

En este apartado se presento los resúmenes de los *fics* explorados, en conjunto con un primer análisis de la estructura narrativa. El primero de los textos que se examinan en este trabajo de grado es *The Devil's White Knight* (de ahora en adelante *The Devil's*) inicia un año y medio después de la derrota canónica de Lord Voldemort. Harry Potter (con 19 años) autoriza la puesta en marcha un proyecto para “detener el dolor” que la guerra causó en todos los que la vivieron, por petición de su amiga Hermione Granger (que ahora trabaja para el Departamento de Misterios), sin saber exactamente de qué trata el proyecto. Al siguiente día, Harry despierta en una línea temporal alterna a la del canon, en la que Voldemort murió mucho antes de llegar a ser poderoso, sus padres están vivos, y la guerra nunca ocurrió. La trama del *fic* se desenvuelve entre Harry intentando entender qué le pasó, al mismo tiempo que lidia con los recuerdos de su pasado, y desarrolla una relación con la familia que nunca tuvo, y con su amante en esta nueva realidad, Draco Malfoy (quien resulta ser la única otra persona que conserva los recuerdos de la línea temporal original).

En esta historia se identificó que el eje articulador de la trama gira en torno a las relaciones. El cambio de línea temporal, que marca el inicio de la divergencia entre el *fan fiction* y el canon, se inserta en el texto con el objetivo de permitir que se desplieguen las relaciones entre Harry y los demás personajes. No obstante, esas relaciones que desarrolla la historia son en realidad unas potencias de relación, *lo que pudo haber sido si* la guerra no hubiese ocurrido: la familia en la que se habrían convertido los Potter, si no Voldemort no los hubiera asesinado; el tipo de relación que

Harry y Draco hubiesen tenido, de no haber estado en bandos opuestos del conflicto, etc. Alrededor de estas potencias de relación, se expone el padecimiento del estrés post-traumático causado en Harry por los eventos de la Segunda Guerra Mágica (forma en que se designa a los sucesos ocurridos entre el regreso de Lord Voldemort, en junio de 1995 y su destrucción en la Batalla de Hogwarts, el 2 de mayo de 1998, cuando Harry tenía sólo 17 años), descritos en el canon. Esto, a su vez, introduce la paradoja de la memoria en el PTSD, que veremos repetida en otros *fic*s, ya que, si bien la línea temporal cambia, los recuerdos que Harry tiene acerca de la línea de tiempo original permanecen con él.

El segundo texto examinado, *The King Of Oak (The King)*, retoma el final del *spin-off Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos* para introducir a Percival Graves, de quien el canon sólo dice que el mago oscuro Gellert Grindelwald suplantó para infiltrarse en MACUSA (el Congreso Mágico de Estados Unidos). Tras escapar de la oscuridad en la que Grindelwald lo había encerrado durante seis meses, Graves decide retirarse a la casa de campo de su familia para lidiar con su trauma, alejado de todas las cosas que le recuerdan los últimos meses de su vida. En el camino se cruza con la única persona que entiende el sufrimiento que le causó Grindelwald, Credence Barebone. A espaldas de MACUSA, que busca a Credence para hacer cumplir su sentencia de muerte, Graves le da refugio en su casa, donde le enseña a controlar su magia, y desarrollan una relación amorosa.

Para el caso de este *fic*, se encontró que la función narrativa, tanto de las relaciones como del PTSD, tiene que ver con el desarrollo del personaje principal y de los eventos que requiere la

historia para exponerle. Si bien desde el segundo capítulo la *ship* se establece en torno a la experiencia compartida de haber sufrido a manos de Grindelwald, y los recuerdos de su secuestro generan un claro estrés post-traumático en Graves, ambos elementos quedan subordinados ante la exposición temática del trasfondo biográfico del personaje principal.

En tercer lugar, tenemos *A Cure For Nightmares (A Cure)*, *fic* que toma algunos personajes del canon y los inserta en un contexto no-mágico. La historia inicia en octubre de 1976, cuando Remus Lupin es transferido al internado St. Godric's y asignado como compañero de habitación de Sirius Black, James Potter y Peter Pettigrew. Remus y Sirius terminan formando una amistad basada en la experiencia compartida del PTSD que ambos sufren, por eventos traumáticos diferentes. Mientras que Remus fue víctima de secuestro, y abuso psicológico, físico y sexual, Sirius presenció y se culpa por la muerte de su hermano menor. Eventualmente, la amistad se torna en una relación amorosa, en la que ambos se apoyan y ayudan a lidiar con los eventos de sus pasados.

La correlación que este *fanfic* establece entre el padecimiento del PTSD y la construcción de la relación hace casi imposible diferenciar, entre estos dos elementos, cuál es el eje articulador de la historia. No obstante, para el final del *fic* es claro que “el amor curó a Remus más que los doctores, las medicinas o el paso del tiempo”. Lo cual no quiere decir que deba subestimarse que la relación entre Remus y Sirius haya surgido desde un vínculo creado alrededor de la experiencia compartida del trauma y el entendimiento de lo que ese trauma implica. Lo que este *fic* ilustra, quizá de manera más clara que los demás, es la relación recíproca entre el trauma y la *ship*, que se

construye en la escritura fan: la relación no existiría sin el trauma, y éste no se resolvería sin ella. Otro aspecto que hace relevante esta historia tiene que ver con la resignificación de un evento canónico (la mordida de un hombre lobo que, en el canon, convierte a Remus en hombre lobo) dentro de un contexto no-mágico (el secuestro y la violación), y las implicaciones semánticas de ese cambio en la relación entre víctima y victimario.

En cuarto y último lugar, *All You Ever Did Was Wreck Me (All You Ever)* retoma el canon justo después del final de la Segunda Guerra Mágica. Draco Malfoy se encuentra en su celda en Azkaban –prisión mágica ubicada en una isla en el Mar del Norte que sirve como lugar de reclusión para la comunidad mágica de Gran Bretaña (Rowling, 1999)– esperando que se cumpla la sentencia de muerte que el Ministerio de Magia ordenó para todos los mortífagos (seguidores de Lord Voldemort), cuando Harry Potter le ayuda a escapar. En el proceso de esconderse de la justicia, Harry y Draco desarrollan una relación romántica.

Al ser el *fan fiction* más corto analizado en este trabajo, con poco más de 10,800 palabras, *All You Ever* cuenta con una exposición de los personajes mucho más corta y concisa que los textos anteriores. Así, se entiende que la articulación de la historia se haga en torno a los eventos que en ella se desarrollan: el establecimiento de la relación romántica está escrito en función de la fuga de prisión y la convivencia posterior a esta, que los personajes principales experimentan juntos. De igual forma, el PTSD se padece en función de situaciones como la guerra o la estancia en prisión, y se expresa en las acciones de los personajes, más que en sus pensamientos o relaciones.

En este orden de ideas, se identifica un primer grupo de generalidades compartidas en la muestra seleccionada acerca de las representaciones de la salud mental en este tipo de textos. Para empezar, todas las historias se narran en tercera persona desde la perspectiva del protagonista, quien es un hombre que sufre de PTSD y a lo largo del *fic* debe lidiar con su trauma, al mismo tiempo que desarrolla una relación romántica con otro personaje (también de género masculino) que vivió lo mismo, o algo parecido y “puede entenderle”. En los cuatro *fanfics* analizados se puede identificar la misma estructura narrativa de fondo: un evento canónico (la guerra, la tortura, las muertes) o semi-canónico (el secuestro, el abuso sexual) genera en el personaje principal un trauma que se experimenta a través de la memoria, y se resuelve a través de las relaciones interpersonales que desarrolla el protagonista con los demás personajes, principalmente en el contexto de la *ship*. Así pues, tenemos que se entiende al PTSD como manifestado en tres momentos diferentes: el origen en el evento traumático, la expresión en la sintomatología y la resolución o sanación a través de las relaciones interpersonales.

En el caso de *The Devil's* tenemos un evento canónico como generador del trauma (la guerra), que Harry revive a través de sus recuerdos de la línea de tiempo original, y que se resuelve al final del *fic* con el establecimiento de nuevas relaciones con su familia, amigos y con Draco. En *A Cure*, la misma estructura se repite en los dos personajes principales: los eventos semi-canónicos del secuestro (para Remus) y la muerte (para Sirius) se recrean a través de la memoria y las pesadillas, para sanarse en la compañía y el entendimiento mutuo en la relación que desarrollan. Para el caso de *The King*, el cautiverio semi-canónico genera en Graves un trauma que se manifiesta en sus pesadillas y recuerdos, y que se soluciona gracias a la presencia de Credence, como su pareja, y de sus amigos. Finalmente, para Draco en *All You Ever*, la guerra (evento

canónico) y su posterior estancia en prisión (semi-canónico) fundan las bases de un PTSD que se hace evidente en su constante recordar del pasado, y que se sana ante la posibilidad de establecer una relación romántica con Harry.

PTSD: ¿un procesamiento inconsciente del trauma, o “una forma elegante de decir que algo malo ocurrió”?

En ese orden de ideas y aunque sólo dos de los textos analizados reconocen explícitamente al PTSD como el causante del sufrimiento del protagonista, todos lo entienden como una consecuencia ‘natural’ o ‘lógica’ de un evento pasado al que el canon, o no presta importancia (la guerra, la muerte de seres queridos) o ignora completamente (la situación del verdadero Percival Graves mientras Grindelwald se hacía pasar por él en *Animales Fantásticos*). Esto lleva a un enfrentamiento con el canon, a veces explícitamente (cuando el usuario Saltpans afirma en sus notas de autor que el canon “es un desastre inconsistente”), o de maneras más sutiles, como recordarle al lector que “Draco era menor de edad cuando fue forzado a tomar la Marca Tenebrosa” (SailorChibi, 2016), o que las condiciones de vida que tenía Harry en la casa de sus tíos podría calificar como maltrato infantil, o que éste tenía sólo 14 años la primera vez que fue torturado¹⁴ (Angryspaceravenclaw, 2016). Mientras en el canon estos hechos se encuentran subordinados al tema principal de las aventuras mágicas, en la escritura arcónica se les da un nuevo protagonismo. Los *fic*s están escritos de tal forma que al lector se le da a entender que, naturalmente, el origen del PTSD se encuentra en esos eventos. Esto se debe en igual medida a la manera en que se

¹⁴ Incluso cuando, al interior del *fanfic*, otros personajes hacen énfasis en esta clase de hechos, Harry sigue la tendencia canónica y los descarta como poco relevantes: “Lo peor no era vivir con los Dursleys, ¿sabes? Lo peor era tener que correr por mi vida cada maldito año mientras Voldemort intentaba asesinarme. Lo peor era ver a todos los que yo amaba morir”.

describen los acontecimientos, y a que nadie al interior de los textos pone en duda la sintomatología del personaje principal, incluso reafirmandola como válida, como cuando James Potter conforta a su hijo Harry, en *The Devil's*, diciéndole “no creo que estés perdiendo el control sobre ti o sobre tu realidad. Creo que estás en una posición en la que ningún otro ser humano ha estado antes, y no puedes manejarlo todo”.

En cuanto a los dos *tics* (*The Devil's* y *A Cure*) que reconocen explícitamente al interior del texto que lo que le sucede al protagonista es PTSD, estos presentan definiciones diferentes, basadas en la aprobación (o falta de ella) que tienen los personajes sobre la terminología empleada y la oficialidad que le rodea. Para Remus, en *A Cure*, las palabras “desorden de estrés postraumático” no son más que “una forma elegante de decir que algo malo ocurrió y, a veces, me cuesta mucho lidiar con eso” (Picascribit, 2014). Por otro lado, en *The Devil's* Harry explica el origen de sus pesadillas afirmando que:

Es mi inconsciente intentando procesar todo el trauma, así que mezcla fantasía y realidad. Más o menos... haciéndome lidiar con mis miedos (...) [la doctora que estaba viendo] dijo que era estrés postraumático. Que estaba reviviendo algunas de las peores partes de mis experiencias en mis sueños.

No obstante, en ambos casos, los personajes admiten no sólo sufrir de PTSD, sino también haber recibido, sin éxito, asistencia psicológica o psiquiátrica. Mientras Harry acepta de manera casi resignada que, como le dijo su doctora, “puede que [el trauma] nunca desaparezca, no completamente. Pero mejora. Ha mejorado”; Remus expresa una aversión activa hacia los tratamientos que ha recibido. En diferentes partes del fic rechaza explícitamente las medicinas que

le son prescritas (“Creen que, si me introducen suficientes químicos, mejoraré”) y las terapias que ha recibido (“Ya tuve que hablar con muchas personas al respecto. No ayudó”). Por otro lado, los *fic*s que, en el cuerpo del texto, no hacen explícito el padecimiento del estrés postraumático, apuntan hacia este de manera implícita pero inequívoca, gracias a los comportamientos de los protagonistas, en los cuales se evidencia el PTSD.

La sintomatología como expresión e intento fallido de sanación del trauma

El primer síntoma que se evidencia en los cuatro textos analizados, son las pesadillas. En los *fic*s que retoman el universo narrativo original, estas se acompañan de la pérdida de control sobre la magia. En *The Devil's*, cuando en sueños Harry revive las peores partes de su pasado (la tortura, las muertes que presenció, etc.), aun estando dormido su magia se dispara y empieza a mover y destrozarse los objetos presentes en la habitación. Draco en *All You Ever*, tras su estancia en prisión y ser torturado por los Aurores¹⁵, tiene constantes pesadillas, “se encuentra exhausto y su magia se está agotando”. Algo similar le ocurre a Graves en *King Of Oak*, quien sueña constantemente con la oscuridad de su secuestro, tras el cual es incapaz de realizar hechizos tradicionales o complicados y se ve limitado a utilizar magia no verbal; no obstante, la prueba mayor de la alteración en su magia a raíz del cautiverio se encuentra en el cambio de su Patronus corpóreo. El encantamiento Patronus (*Expecto Patronum*) es un hechizo defensivo que crea un guardián de luz que protege a quien lo produce y toma la forma corpórea de un animal que representa lo que está oculto de la persona, lo que es desconocido, pero necesario para su personalidad (Rowling, 1999; Rowling, 2017). En el caso de este *fanfic* en particular, el Patronus

¹⁵ Los Aurores son magos altamente calificados que trabajan para el Ministerio de Magia, con el objetivo de cazar magos tenebrosos. Son el equivalente al cuerpo policial del mundo mágico (Rowling, 2000).

de Graves tomaba la forma de un búho real, pero tras su secuestro cambia a un leopardo, dando a entender que se ha producido una drástica alteración en la personalidad del mago. Dicho cambio, se explica mejor cuando, hacia el final de la historia, el protagonista y su captor vuelven a enfrentarse y Graves ve que el Patronus de Grindelwald también es una especie de felino, evidenciando así la influencia que tuvo el cautiverio sobre él.

Por otro lado, *A Cure* presenta un caso especial, al ser el único de los *fic*s examinados que toma lugar en un universo no mágico. En sus sueños, Sirius repite constantemente la muerte de su hermano, mientras que Remus revive el secuestro que sufrió cuando era niño. El papel que juegan las pesadillas en el desarrollo de este *fic* es crucial, no solo porque forman parte del título (recordemos que *A Cure for Nightmares*, significa literalmente, una cura para las *pesadillas*), sino porque es gracias a ellas que se forma el vínculo afectivo entre los personajes principales que ampliaré más adelante:

Las noches en que los sueños los despertaban eran al mismo tiempo las peores y las mejores. Ya ninguno de los dos podía dormir a través de los terrores del otro, y hablaban, a veces por horas, hasta que los sueños se desvanecían y eran capaces de dormir otra vez. No hablaban sobre los sueños – no directamente – pero los sueños traían otras cosas a la mente que, titubeantemente, empezaron a compartir, con el agotamiento, la oscuridad y el silencio conspirando para que bajaran la guardia.

Otros síntomas que se manifiestan en los textos examinados son la falta de apetito (*The Devil's*, *The King*, *All You Ever*), aislamiento (*The Devil's*, *The King*), deseos explícitos de morir (*All You Ever*, *The King*, *A Cure*) y la auto-laceración (*The King*, *A Cure*). Esta última merece una atención especial pues se utiliza en la narración para mostrar una alteración en las dinámicas tradicionales entre víctima y victimario.

En el caso de Remus, en *A Cure*, la auto-laceración se produce como un intento por ganar control sobre un tipo de angustia que sobrepasa al dolor: “A veces, dijo lentamente, se siente como si hubiera tantas cosas dentro de mí que estallaré si no hago algo. Cuando me corto, siento que lo estoy dejando salir. Supongo que a veces ayuda”. Sin embargo, esta preferencia del dolor físico sobre el emocional no surge de manera independiente del evento traumático, por el contrario, se encuentra arraigada en él: “Le gustaba lastimarme, dijo Remus con total naturalidad. Después, no parecía que unas cuantas cicatrices más harían mucha diferencia” (picascribit, 2014).

Recordemos que, en este texto, la resignificación del evento traumático dentro de un contexto sin magia implica un cambio en los efectos del mismo. En el canon, el hombre lobo Fenrir Greyback muerde a Remus Lupin infectándolo con la licantropía; en el *fic*, cuya característica distintiva es la ausencia de magia, Greyback secuestra a Remus por meses y abusa física, psicológica y sexualmente de él. En esta historia, la mordida y consecuente contagio (propias de ciertos monstruos en la cultura popular, como vampiros, hombres lobo, o zombis) son reemplazados por una nueva forma de recreación y repetición del evento traumático. A diferencia de la mordida canónica, que al ser recibida de un licántropo transforma automáticamente al receptor en hombre lobo, el haber sido víctima de abuso no convierte a Remus en un abusador. Así, se elimina la fórmula de transmisión inmediata por infección (“Pero no estoy enfermo, ¿o sí? Esto no es un maldito virus”) y se reemplaza con una dinámica más refinada. No se trata ya de literalmente *convertirse en* el victimario o en alguien como él (de su misma *especie*), sino de adoptar sus comportamientos para volverlos sobre sí mismo, recreando así los eventos del secuestro, para lograr un nuevo efecto: el establecerse como víctima de sí mismo y no de otro, a través de un acto activo de ejecución y no pasivo de recepción.

Una alegoría aún más sutil de este nuevo modelo se puede encontrar en *The King Of Oak*. En este *fic*, Grindelwald es particularmente poderoso porque emplea un tipo de magia primitiva que ha sido proscrita por MACUSA (la máxima autoridad legal mágica en Estados Unidos), a la cual Graves tuvo que recurrir para poder liberarse del secuestro: “Utilicé la magia antigua para salir. Ninguno de los hechizos que conocía funcionaba allí, así que tuve que dejarla entrar (...) La dejé entrar, repite [Graves]. Dejé que me cambiara.” En este *fic*, el acto de enfrentarse al agresor en sus propios términos implica una transformación en la víctima, que no es de ninguna forma pasiva. Al igual que en *A Cure*, no se trata de un contagio, sino de una decisión activa por parte del protagonista, de emplear y reproducir los métodos de su victimario. Hacia el final del *fanfic*, Graves se enfrenta una vez más a Grindelwald y, en medio del combate, siente formarse a su alrededor la misma oscuridad que le mantuvo encerrado durante meses. En un primer momento, cree que Grindelwald le ha vuelto a atrapar, pero luego lo nota:

Soy yo, Graves se da cuenta. Hay oscuridad allí, pero no es de producto de Grindelwald (...)

Lo que arde dentro de su pecho es algo completamente diferente. Algo viejo y rico y cálido y oscuro, sí, pero no es Grindelwald.

Soy yo.

El uso de la magia antigua, en este caso, es la analogía perfecta para la inversión de la estructura clásica en la relación víctima-victimario. El intento fallido de resolver un evento traumático del que se es víctima, al *transformarse en* el victimario, resulta en la pérdida de sí mismo. Cuando estos personajes (Remus y Graves) *se convierten en* sus agresores, no es por una

transmisión pasiva, sino en virtud de una acción propia; lo que significa la permanencia del estado de víctima, al mismo tiempo que se genera una identificación con el victimario. Narrativamente nunca se sale del secuestro:

Él había muerto allí, en la aplastante y plana oscuridad del otro lugar. Esa es la verdad. Percival Graves había muerto, y el hombre que arañó su camino hacia la libertad era otra persona, alguien con la cara y las viejas heridas de Graves, pero nada más.

La actualidad del trauma enraizado en la memoria

En este orden de ideas, la recuperación de la agencia del sujeto en tanto víctima implica, por un lado, un proceso de identificación con el agresor, y por el otro, la imposibilidad de resolución del trauma a través del olvido. En consecuencia, la tensión entre olvido, memoria y sanación se evidencia en que el cambio en la temporalidad (tanto el paso del tiempo en *A Cure*, como el salto de línea temporal en *The Devil's*), no elimina los recuerdos que han sido previamente inscritos en la memoria de los protagonistas.

Cuando, en *The Devil's* uno de los padres de Harry insiste en que la guerra nunca ocurrió y Voldemort murió mucho antes de que él naciera, la respuesta que obtiene (“No es... no es menos real para mí, porque a mí me pasó”) es reflejo de una idea del PTSD en la que se asume que el trauma tiene más que ver con la experiencia vivida, que con las consecuencias tangibles del evento traumático. Para Harry, esto se expresa de dos formas, por un lado, se encuentra el hecho de que despertarse en una nueva realidad,

No borró la ansiedad que sentía ni se deshizo de los terrores nocturnos. O del miedo a los callejones oscuros y las luces verdes intermitentes, y los constantes recuerdos obsesivos de perder a todos los que alguna vez le importaron.

Por otro lado, está la ausencia de las antiguas heridas de guerra, al mismo tiempo que sus recuerdos de cómo las obtuvo permanecen con él: “[sus manos] estaban limpias, lo habían estado por un tiempo. Pero *no podía borrar los destellos de memoria* de cuando estaban sucias, callosas, cubiertas de sangre y otras cosas en las que prefería no pensar”, o cuando Harry se recuerda a sí mismo que “ahora estaba en un cuerpo que no había sido destrozado por la guerra y la supervivencia, *pero los recuerdos bastaban para arrastrarlo hacia ese dolor viejo y familiar*” (la cursiva es nuestra).

Del mismo modo, en *A Cure*, la imposibilidad de superación en el olvido se manifiesta en dos ocasiones separadas. En un primer momento, cuando Remus le cuenta su experiencia a Sirius:

"¿Se hace más fácil?" preguntó. "Quiero decir, ahora eres mayor, ¿no? Fue hace mucho tiempo."

Remus negó con la cabeza. "No. Eso pensarías, pero siempre hay algo o alguien que me lo recuerda. A veces, cosas pequeñas cosas que nunca esperarías, me sorprenden y me destruyen por días. Y los sueños lo mantienen fresco, como si tan sólo acabara de suceder. Eso lo sabes."

Más adelante, se hace eco a la misma idea de que, una vez se ha producido el evento traumático inicial, cualquier intento de reactividad represiva, es decir, de sanación en la ausencia o el olvido, está destinado al fracaso. Esta vez, no obstante, se hace por fuera del contexto de la *ship*, desde la perspectiva de la madre de Remus:

"Se acabó", le decía [su madre] cuando despertaba, gritando y agitándose en su cama en el hospital. "Mamá está aquí. Estás a salvo, cariño. Se acabó".

Pero ella sabía que era una mentira, porque nunca se terminaría. No para Remus. No mientras las pesadillas volvieron una y otra vez para tragarlo entero, visitando el mismo horror sobre su psique que su secuestrador había visitado sobre su cuerpo, manteniendo fresco el recuerdo de su violación.

De esta forma se ilustra el papel de la remembranza en el proceso de resolución del trauma. Pero la función narrativa de la memoria en los *fan fictions* relacionados con el padecimiento de PTSD no para ahí. En efecto, para todos los textos examinados en este trabajo, el trauma se encuentra anclado en los recuerdos. Además, la memoria también asume un carácter de síntoma en la forma de *triggers* o ‘disparadores’ de la experiencia traumática.

Así, en *The King*, la oscuridad es inmediatamente asociada por el protagonista con su cautiverio, por lo que la evita a toda costa, abriendo ventanas e incluso agujeros en el techo de su casa para garantizar la entrada constante de luz en la propiedad. Igualmente, Graves evade la utilización de medios de transporte mágicos como la Red Flu, que conecta a la mayoría de los hogares y edificios del mundo mágico, permitiendo transportarse entre ellos, a través de sus chimeneas (Rowling, 1998), o la Aparición, que requiere de magia avanzada y produce una sensación de fuerte presión en todo el cuerpo, como si se estuviese siendo aplastado o forzado a pasar por un espacio muy estrecho, a tal punto dificulta la respiración (Rowling, 2005). Estos medios de transporte, que implican la compresión física del viajero, generan en Graves una sensación ansiosa ante el encierro, que le recuerda a su secuestro:

Aunque está seguro de que aún puede Aparecerse, tartar de hacerlo hizo que la oscuridad se cerrara alrededor de su pecho y lo dejó temblando en un callejón detrás de MACUSA, doblado y murmurando cada hechizo de luz que sabía para intentar detener los temblores.

Y, aunque preferible a la Aparición, el uso de la Red Flu también hace a Graves revivir la oscuridad en que Grindelwald le tenía sumido:

Hay ceniza en su garganta y oscuridad arañando los bordes de su visión. Presionándolo hacia abajo, apretándose alrededor de su cuello como una soga, como los dedos de Grindelwald, y él no puede—

No puede—

Una cantidad inconmensurable de tiempo pasa antes de que Graves pueda volver a sus sentidos. La oscuridad está en todas partes, por dentro y por fuera, y Grindelwald canturrea en los oídos de Graves, pero gradualmente el mundo regresa.

Del mismo modo, en *all you ever*, tras haber pasado un año en prisión, siendo torturado por Aurores y de haber sido forzado a presenciar la muerte de su padre, Draco no puede soportar permanecer en espacios cerrados, en la presencia de Aurores u oír mencionar a Lucius. En *A Cure*, además de las personas y cosas que constantemente “sorprenden y destruyen por días” a los protagonistas recordándoles los eventos traumáticos de sus pasados, un *trigger* importante para Sirius es regresar a la casa de sus padres y visitar la tumba de su hermano. Finalmente, en *The Devil's*, mientras Draco presenta aversión hacia el fuego (pues en la línea temporal original casi muere en un incendio); Harry, por su parte, se pregunta “¿Por qué tengo que ver a los cadáveres de todo el mundo caminando por ahí, de esta forma?”

En ese orden de ideas, los recuerdos actúan como desencadenantes que inician una reacción emocional y comportamental en el protagonista, ubicándose así no sólo en la raíz del PTSD, sino en su sintomatología. En consecuencia, y como se ha visto, el trauma no se resuelve sino que se manifiesta y se revive a través de los síntomas. Por ello, los protagonistas de estos fics encuentran una opción más eficiente para empezar su proceso de sanación, a través de las relaciones.

Las relaciones como posibilidad de sanación del trauma

Lo primero que llama la atención con respecto al establecimiento de relaciones como una fuente de alivio ante problemas relacionados con la salud mental, es la manera en que se forman esos vínculos emocionales en el *fan fiction*. Sin excepción, en los casos examinados, el protagonista de la historia forma una relación romántica y sexual con otro personaje que, comparte, o exactamente la misma experiencia traumática que él (como la guerra en *The Devil's* y *All You Ever*), u otra parecida (como en *A Cure* y *The King*). En cualquier caso, la *ship* se fundamenta sobre el entendimiento de una situación y sintomatología relacionadas con el PTSD.

Así pues, el hecho de compartir la experiencia tiene efectos de vinculación y concluye en la creación de una especie de especie de 'comunidad' cuyos miembros se unen en torno al trauma, del cual encuentran refugio el uno en el otro. Antes del cambio de temporalidad en *The Devil's*, Harry reflexiona sobre cómo

Solía ser una broma común entre él y sus amigos: la forma en que caminaban como si tuvieran noventa años más de los que realmente tenían. Ron con las cicatrices del Departamento de Misterios, Hermione con un maleficio en la cadera que nunca sanó adecuadamente. Y Harry con... bueno. Todo lo que le había pasado.

Esta noción de que el haber compartido los eventos traumáticos genera las bases de una relación basada en el entendimiento mutuo se repite en *A Cure*, cuando Sirius recuerda que “nunca le había contado a nadie sobre los sueños, ni siquiera a James [su mejor amigo]. Pero si Remus también sufría de ellos, podría entender”. Igualmente, se evidencia en *The King*, cuando Graves ve en su pareja a alguien que comprende lo que es ser una víctima de Gellert Grindelwald y haber sentido su magia oscura: “Credence —*entiende*. Él es el único que entiende, que tiene la misma oscuridad adentro de él”.

En los otros dos *fic*s esta idea se presenta de forma mucho más sutil. No es ya una identificación o entendimiento directo con el otro personaje, sino un reconocimiento de haber vivido la misma situación (la guerra) y, por ende, de tener que lidiar con las mismas consecuencias traumáticas. Por un lado, en *The Devil's*, cuando Draco confiesa la manera en que funcionó el hechizo “para que, aunque la línea de tiempo cambió, tú no cambiaras. Todavía tuvieras todos tus recuerdos”, de manera automática Harry responde “Todas mis pesadillas”, ante lo cual Draco asiente y admite, “Yo tengo las mías”; así, se le recuerda al lector y, con él, a Harry, que no está del todo solo ante una nueva realidad en la que nadie recuerda lo que pasó, pues Draco también lo vivió y la temporalidad original sigue grabada en su memoria. Por otro lado, al principio de *All You Ever*, los protagonistas dicen no poder conciliar el sueño, hasta que duermen juntos y son finalmente capaces de descansar; idea que se repite hacia el final del *fic*, cuando ambos admiten desear morir, pero haber encontrado un motivo para no hacerlo en el otro:

Draco se encuentra mirando hacia su brazo, a las cicatrices donde solía estar la marca. "Estaba listo para morir", dice, con voz distante.

Harry se agita junto a él, pero no se mueve. "Yo también. Antes, durante la... No pensé que fuera a salir vivo. Es... es difícil. Cuando me di cuenta de que estaba vivo después de la batalla final, no sabía qué hacer conmigo mismo. Nada se sintió real durante mucho tiempo".

"¿Y ahora?"

"Tú te sientes real", dice Harry.

De esta forma, el PTSD se presenta como algo que tiene en su origen un evento fuerte que afecta de manera negativa a quien lo sufre, pero que también cumple la función de unirle con otras personas que sean capaces de comprender lo que ese trauma significa. Se crea entonces una empatía compartida en el dolor, que plantea la primera parte de la reciprocidad entre el trauma y la *ship*, expresada en *A Cure* cuando Sirius se pregunta a sí mismo si "se hubiera sentido tan atraído por un Remus que nunca hubiera conocido el sufrimiento". Aunque no tan explícita, en otros fics la misma idea hace eco: sin el evento traumático como catalizador, la *ship* no se desarrollaría, como cuando el cambio de temporalidad permite la resolución de la tensión sexual entre Harry y Draco en *The Devil's*, o cuando Graves se da a la tarea de encontrar a Credence, en *The King*, tras descubrir que es la única persona que entiende por lo que pasó y que sigue con vida.

No obstante, y como ya se ha dicho, la importancia de los vínculos afectivos en los *fanfics* va más allá de la generación de una complicidad que puede devenir en relación amorosa. La otra parte de la correlación entre la *ship* y el trauma tiene que ver con la capacidad que tiene la primera para resolver el segundo. Sin excepción, en los textos analizados la *ship* se establece como

condición de ese alivio que no puede ser alcanzado a través de tratamientos tradicionales. En *A Cure*, Remus confronta a su madre, cuando esta desapruueba su relación con Sirius,

Mamá, no he tenido una pesadilla desde marzo. ¿Tengo que decirte lo bueno que es poder conciliar el sueño sin preocuparme de que terminaré en ese lugar, viviéndolo todo de nuevo? No necesito esas pastillas para dormir que siempre me pides que tome. Necesito a *Sirius*. Estoy mejor con él.

En esta historia se insiste sobre la naturaleza ‘sanadora’ de la relación romántica más que en las otras. Mientras Sirius dice que “Remus era cálido y sólido y real – la antítesis de sus pesadillas”, Remus admite que el amor le ha curado “más que doctores, las medicinas o el paso del tiempo”, y que a pesar de que aún hubiese días malos, “nunca era culpa de Sirius”:

Remus nunca sería capaz de superar los horrores de su infancia por completo, pero a veces pasaba días enteros sin pensar en ellos. Había pasado casi un año desde la última vez que se había cortado, e incluso sus pesadillas se habían vuelto infrecuentes. Con Sirius lo suficientemente cerca como para tocarlo, Remus se sentía seguro. Dormía pacíficamente, sin temor a una emboscada de la oscuridad que acechaba en su psique.

The King es un poco más realista con respecto a las capacidades curativas del amor cuando Graves piensa que “algo que se ha roto en su interior –no se repara, porque Graves está enamorado de Credence Barebone, pero la vida no es un cuento de hadas– sino que vuelve a su lugar, quizás, o comienza a enmendarse”. Incluso al final del fic, el protagonista reconoce encontrar un poco de alegría en la presencia de su amante y sus amigos en su vida:

No es –no diría que es *feliz*. Aún está exhausto. Aún sueña con la oscuridad. Pero se sorprende a sí mismo sonriendo cada vez que Credence le trae el desayuno o le muestra los hechizos en los que está trabajando, o cuando Tina y Scamander pasan para ver cómo va todo.

Tan solo en *All You Ever* se pone en cuestión el involucramiento amoroso del personaje principal con alguien que también sufre de un desorden mental, y tan sólo para que la observación sea inmediatamente descartada por los protagonistas:

"Harry, solo espero que sepas lo que estás haciendo. Esto... " [Hermione] agita su mano libre hacia ellos, "no es exactamente saludable. Y salvar a Draco... no compensará todo lo que sientas que has hecho mal".

"Deja de psicoanalizarme", dice bruscamente Harry. "No lo necesito, y Draco tampoco. Quizás no sea saludable, pero después de lo que pasamos, te reto a encontrar a alguien que lo sea."

Otro asunto que no se pone en tela de juicio, es la sexualidad de los personajes. Como se ha mostrado, en todos los *fics* analizados los protagonistas desarrollan y sostienen relaciones de tipo homosexual, sin que esto represente un problema frente a su heterosexualidad canónica. En el *fan fiction*, la sexualidad se redefine y se asume como independiente de, pero subordinada ante, una noción de moralidad clásica.

El caso más claro es el de *The Devil's*, historia en la que el cambio de temporalidad transporta a Harry a un universo en el que sus padres se divorciaron cuando él era niño y, mientras su padre se vuelve a casar con otro hombre, su madre decide viajar por el mundo con su propia esposa. Además, el personaje de Ginny (quien es la novia canónica de Harry) se muestra en la nueva línea de tiempo manteniendo relaciones sexuales con quien fuera su mejor amiga en el canon, Luna Lovegood. No sólo eso, sino que el propio Harry cuando se despierta, se encuentra a sí mismo en la cama de su enemigo del colegio, Draco Malfoy.

Lo que preocupa a Harry una vez despierta en esta nueva realidad no es la orientación sexual de las personas a su alrededor, ni siquiera la suya propia (pues acepta haber sentido

atracción pasada hacia Draco), sino el carácter de sus personalidades. Rápidamente acepta que sus padres, e incluso su novia, tengan parejas del mismo sexo dado que se trata de ‘buenas personas’. En su propio caso le toma más tiempo, pues la imagen que tiene de Draco no es la mejor y asume que en la nueva temporalidad, éste sigue siendo el mismo racista que conoce y odia, manifestándolo cuando dice que “no es el sexo con lo que tengo un problema. Quiero algo más. Quiero estar con alguien con quien me lleve bien, alguien que comparta mis valores”. Solo cuando Draco le demuestra que ya no se mueven en sistemas de valores opuestos, es que Harry lo acepta como una pareja legítima.

Lo que este *fic* ilustra, en este aspecto, es una comprensión de base sobre la sexualidad. Tanto en la suposición de indicios de atracción basada en la enemistad (uno de los personajes dice a Harry que, si bien él y Draco “no eran los mejores amigos en la escuela”, su “rivalidad era más... tensión sexual que odio real”), como en los juicios morales hechos sobre los caracteres personales, se vislumbra una sexualidad que no es fija. El haber mantenido relaciones heterosexuales en el pasado (es decir, el canon) no hace a los personajes heterosexuales, así como el mantener relaciones homosexuales en el *fanfic* no les vuelve homosexuales (cuando Harry pregunta si a Ginny no le interesan los hombres en la nueva temporalidad, la respuesta que obtiene es “Amigo, no le interesas *tú*”). Se deconstruye así la idea clásica de sexualidad, para dar paso a una móvil que se subordina ante una moralidad que, por el contrario, sí es fija y determina la valía de los personajes. Así pues, en el *fan fiction*, las relaciones se ofrecen, no sólo como un espacio propicio para la superación del trauma, sino también para el desafío abierto ante nociones oficiales de lo que la sanación y las relaciones, en sí mismas, ‘deberían’ ser.

El predominio de sexualidades diversas en los *fics* tiene su raíz en esa mezcla entre fascinación y frustración que, según Henry Jenkins (1992), está en el origen de la producción fan. La insuficiencia de personajes no-heterosexuales en el canon, es contrarrestada en la escritura fan con un exceso de los mismos; este intento de representación subversiva desde lo arcóntico puede incluso ser considerada como una forma de activismo en sí misma (Klink & Minkel, 2016; Larsen, & Zubernis, 2012; Willis, 2006). Esto, a su vez, es un reflejo de la resistencia de la comunidad *fandom* ante la oficialidad, sea en la forma de los creadores del canon o, como se ha visto en este capítulo, de autoridades académicas y científicas, en lo que respecta al abordaje de problemas relacionados con la salud mental.

CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se han identificado las características del fandom que le constituyen como un tipo de público particular, entre las cuales destacan su naturaleza política, su capacidad para establecer comunidad y el hecho de que produzca y haga circular en su interior (gracias a un modelo de *narrowcast*) nuevos contenidos mediáticos. Estas características se entrelazan cuando la producción fan se establece como una práctica arcóntica que se alza no sólo en contra del canon sino de otras estructuras de poder basadas en discriminaciones en torno al género, la raza, la sexualidad, el sistema capitalista o, como en los casos analizados en esta investigación, la salud mental.

Al examinar *fanfics* que abordan el estrés postraumático como un problema de salud mental atribuido a los personajes del universo narrativo de *Harry Potter*, en el contexto de una plataforma creada por y para los fans (Archive of Our Own), se encontró que, en su estructura narrativa, replican nociones que son propias del *fandom* en general. La desconfianza en la capacidad de autoridades médicas y psicológicas para solucionar los problemas relacionados con la salud mental hace eco de la resistencia que tiene el *fandom* frente a la oficialidad, representada en el canon y en otros sistemas de poder. El hecho de que no sea un profesional de la salud mental quien logre la cura del trauma, sino que esta se produzca en virtud del vínculo emocional que se crea entre los personajes, habla también sobre la importancia que se otorga al afecto y a lo comunitario en la escritura fan.

Asimismo, las nociones de memoria y colectividad son transversales a las dinámicas del *fandom* y a lo representado en sus producciones literarias relativas a la salud mental. En el caso del *fandom*, se trata de personas que consumen un producto cultural y se establecen como comunidad en torno al gusto compartido del mismo. De forma paralela, en los *fan fictions* analizados, distintos personajes que experimentan un evento traumático crean relaciones en base a la experiencia compartida de haber pasado por él.

Ante la imposibilidad de sanar a través de la memoria (que sólo logra revivir aquello que se busca olvidar), los personajes encuentran la forma de solucionar su trauma en las relaciones que han construido a lo largo de los *fanfics*. En las dinámicas del *fandom*, no obstante, la memoria adquiere otro carácter, esta vez ligado, por un lado, con la apropiación y circulación del canon (pues se trata de una memoria activa) y, por otro, con la necesidad de una preservación histórica de los productos de la comunidad. Estas producciones cobran sentido cuando se descubre que el canon es insuficiente si no se manifiesta activamente en forma de un *fanon* construido en comunidad. El canon, bajo esta luz, es valioso para el *fandom* en tanto induce nuevas creaciones que se añaden a la memoria colectiva, transformando el archivo arcóntico en su totalidad. Después de todo, de no ser por el acto de transformar y producir nuevos contenidos, el *fandom* no sería sino una audiencia pasiva más.

Lo que el presente trabajo demuestra es la forma en que el *fandom* se constituye como colectivo en torno a la experiencia común de un producto mediatizado de la cultura pop, y cómo,

con base en esto, genera un nuevo ciclo de producción, circulación y preservación de contenidos. Adicionalmente, se evidencia el modo en que las características principales del *fandom* (la idea de comunidad, la resistencia política y la importancia de la memoria) se filtran en esas nuevas producciones y, específicamente, en la estructura narrativa de los *fan fictions* de Harry Potter que abordan temáticas relacionadas con la salud mental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angryspaceravenclaw. (2016). "The Devil's White Knight". Fanfiction de *Harry Potter*. Draco Malfoy/Harry Potter slash. *Archive of Our Own*.
<https://archiveofourown.org/works/6854605>
- Astolat. (17 de marzo de 2007). *Astolat's livejournal*. Recuperado el 7 de septiembre de 2017, de <http://astolat.livejournal.com/150556.html>
- Bacon-Smith, Camille (2000). *Science Fiction Culture*. University of Pennsylvania Press. pp. 112–113. ISBN 978-0-8122-1530-4.
- Barton, K. & Malcolm, J. (2013). *Fan CULTure: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century*. Ebook ISBN-13: 978-0786474189
- Black, R. (2006). Language, Culture and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning*, Volume 3, Number 2, 2006
- Booth, P. (Noviembre de 2014). Crowdfunding: A Spimatic application of digital fandom. *Crowdfunding: A New Media & Society Special Issue*, vol. 17, no. 2, pp. 149–166
- Borda, L. (2015). *Fanatismo y redes de reciprocidad*. La trama de la comunicación, volumen 19, pp. 67-87
- Bourdaa, M. (2014, February 26). *Typologie des Activités des Fans*. Lecture presentado en Comprendre le Transmedia Storytelling, Bordeaux. Recuperado de https://www.fun-mooc.fr/courses/Bordeaux3/07001/Trimestre_1_2014/courseware/e58568892efb4964a750207281fc31e6/406f1f804e2646f4893735517f556fb2/
- Brombley, K. (2017). "A Case Study of Early British Sherlockian Fandom." In "Sherlock Holmes Fandom, Sherlockiana, and the Great Game," edited by Betsy Rosenblatt and Roberta Pearson, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 23. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2017.0861>.

- McCain, J; Gentile, B & Campbell, W. (Noviembre de 2015). *A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture*. PLOS ONE. DOI:10.1371/journal.pone.0142200
- Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569 (1994). Recuperado de <https://www.law.cornell.edu/supct/html/92-1292.ZO.html>
- Coppa, F. (2006). "A Brief History of Media Fandom". En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Edición de Kindle
- Derecho, A. (2006). "Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction" En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Edición de Kindle
- Driscoll, C. (2006). One True Pairing, The Romance of Pornography and the Pornography of Romance. En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Edición de Kindle
- Esquenazi, J. (2002). Les non-publics de la television. *Réseaux*, 112-113,(2), 316-344.
doi:10.3917/res.112.0316.
- Esquenazi, J. (2006). Les médias et leurs publics, en Olivesi S., dir., *Sciences de l'information et de la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, p. 11-26
- Fiske, J. (2001) *The cultural economy of fandom*. En Lewis, L. *Adoring audience: fan culture and popular media*. Routledge, New York.
- Friedman, M. (s.f.). *Trauma and Stress-Related Disorders in DSM-5*. National Center for PTSD Geisel School of Medicine at Dartmouth. Recuperado el 5 de octubre de 2017 de https://www.istss.org/ISTSS_Main/media/Webinar_Recordings/RECFREE01/slides.pdf
- Harry Potter Wiki. (s.f.) *Segunda Guerra Mágica*. Fandom. Recuperado de http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Segunda_Guerra_Mágica el 4 de octubre de 2017
- Hellekson, K. & Busse, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Ebook ISBN: 978-0-7864-5496-9

- Herzog, A. (2012). "But this is my story and this is how I wanted to write it': Author's Notes as a Fannish Claim to Power in Fan Fiction Writing." *Transformative Works and Cultures*, no. 11. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2012.0406>.
- Hills, M. (2002) *Fan cultures*. Routledge: Nueva York y Londres.
- Hirt,, E. & Clarkso, J. (2011) *The Psychology of Fandom: Understanding the Etiology, Motives, and Implications of Fanship* en L.R. Kahle & A. Close (Eds.) *Consumer Behavior Knowledge for Effective Sports Marketing*. New York: Routledge.
- Jamison, Anne (2013-11-25T22:58:59). *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. BenBella Books, Inc.. Edición de Kindle.
- Jenkins, H, Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N. & Zimmerman, A. (2016) *By Any Media Necessary: The New Youth Activism (Connected Youth and Digital Futures)*. New York University Press. Recuperado de <http://connectedyouth.nyupress.org/book/9781479899982/>
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenson, J. (2001). *Fandom as a pathology*. En Lewis, L. *Adoring audiencie: fan culture and popular media*. Routledge, New York.
- Klink, F. & Minkel, E. (Productoras). (24 de agosto de 2016). *Fansplaining, Episode 29: Shipping and Activism*. [Audio en podcast] Recuperado de: <http://fansplaining.com/post/149417815088/episode-29-shipping-and-activism-flourish-and>
- Kociemba, D. (2010). "This isn't something I can fake": Reactions to Glee's representations of disability. *Transformative Works and Cultures*, no. 5. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2010.0225>.
- Kustritz, A. (2003). Slashing the romance narrative. *Journal of American Culture* 26, pp. 371-84.

- Larsen, K. & Zubernis, L. (2012). *Fan Culture: Theory/Practice*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing. Inglaterra
- Maigret, É. (2003). Les publics : sociologie de la réception et Cultural Studies, en Maigret É., *Communication et médias*, Paris, La documentation française, p. 50-54.
- Morimoto, Lori. 2017. "Sherlock (Holmes) in Japanese (Fan) Works." In "Sherlock Holmes Fandom, Sherlockiana, and the Great Game," edited by Betsy Rosenblatt and Roberta Pearson, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 23.
<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2017.0971>.
- Night Vale Presents. (n.d.). Membership and One-time donations. Recuperado de <http://www.welcometonightvale.com/membership/> Consultado el 14 de octubre de 2017.
- O'Donovan, R. (2016) *'To Boldly Go Where No Psychologist Has Gone Before': Effects of Participation in Fandom Activities on Parasocial Relationships*. *Journal of Applied Psychology and Social Science*, 2 (1), 41-61
- Obst, P., Zinkiewicz, L.& Smith, S. (2001) *Sense of Community in Science Fiction Fandom, Part Two: Comparing Neighborhood and Interest Group Sense of Community*. *Journal of Community Psychology*, 30(1). pp. 105-117.
- Organization for Transformative Works. *Frequently Asked Questions*. Consultado el 10 de Agosto de 2017. Recuperado de <http://www.transformativeworks.org/faq/>
- Organization for Transformative Works. *What We Believe*. (n.d.). Consultado el 22 de Agosto de 2017, from http://www.transformativeworks.org/what_we_believe/
- Palmer, A. (2014). *The Art of Asking: How I Learned to Stop Worrying and Let People Help*. Grand Central Publishing: Nueva York
- Pellegrini, N. (14 de febrero de 2017). *FanFiction.Net vs. Archive of Our Own*. Letter Pile. Recuperado de: <https://letterpile.com/writing/fanfictionnet-vs-archive-of-our-own>
- Potts, L. (Noviembre de 2012). Amanda Palmer and the #LOFNOTC: How online

- fan participation is rewriting music labels. *Participations, Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 9, no. 2, pp. 360-382
- Romano, A. (7 de agosto de 2016). *Social justice, shipping and ideology: when fandom becomes a crusade, things get ugly*. Vox. Recuperado de:
<https://www.vox.com/2016/8/7/11950648/fandom-shipping-social-justice-ideological-warfare>
- Rowling, J. (1998). *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Bloomsbury: Londres.
- Rowling, J. (1999). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Bloomsbury: Londres.
- Rowling, J. (2000). *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Bloomsbury: Londres.
- Rowling, J. (2005). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Bloomsbury: Londres.
- SailorChibi. (2016). "all you ever did was wreck me". Fanfiction de *Harry Potter*. Draco Malfoy/Harry Potter slash. *Archive of Our Own*.
<https://archiveofourown.org/works/6261934>
- Sandvoss, Cornel. 2005. *Fans: The Mirror of Consumption*. Oxford: Polity.
- Saltans. (2017). "the king of oak". Fanfiction de *Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos*. Credence Barebone/Original Percival Graves slash. *Archive of Our Own*.
<https://archiveofourown.org/works/9095290>
- Séguir, C. (2015). *L'étude des publics de télévision en SIC. Quelle évolution conceptuelle?*
 Revue française des sciences de l'information et de la communication [Online], 7 | 2015.
 Recuperado de: <http://rfsic.revues.org/1470>
- Spangler, T. (6 de octubre de 2016). 'Carmilla' Lesbian Vampire YouTube Series to Become Feature-Length Movie (EXCLUSIVE). Recuperado de
<http://variety.com/2016/digital/news/carmilla-vampire-movie-1201880177/> Consultado el 14 de octubre de 2017

- Stasi, M. (2006). The Toy Soldiers from Leeds: The Slash Palimpsest. En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company. pp. 115–133. ISBN 978-0-7864-2640-9
- Stim, R. (11 de abril de 2017). *What Is Fair Use?* Estados Unidos: Stanford Copyright and Fair Use Center. Recuperado de: <http://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/what-is-fair-use/>
- Picascribit. (2014). "A Cure for Nightmares [+podfic]". Fanfiction de *Harry Potter*. Sirius Black/Remus Lupin slash. *Archive of Our Own*.
<https://archiveofourown.org/works/920957/chapters/1788530>
- Rowling, J. (s.f.) *What is a Patronus?* Pottermore. Recuperado el 4 de octubre de 2017 de <https://www.pottermore.com/features/what-is-a-patronus>
- Verba, J. (2003). *Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987* (PDF). Minnetonka MN: FTL Publications. ISBN 0-9653575-4-6.
- Versaphile. 2011. "Silence in the Library: Archives and the Preservation of Fannish History." *Transformative Works and Cultures*, no. 6. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2011.0277>.
- Willis, I. (2006). Keeping Promises to Queer Children: Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts. En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Edición de Kindle.
- Wilson, A. (2016). Willis, I (editor). "The Role of Affect in Fan Fiction." In "The Classical Canon and/as Transformative Work". *Transformative Works and Cultures*, no. 21. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2016.0684>.
- Woledge, E. (2006). Genre Intersections Between Slash and the Mainstream. En Hellekson, K. & Busse, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Edición de Kindle

APÉNDICE

Glosario de terminología asociada al fandom

Fandom: Comunidad de individuos con una identidad compartida que se organiza orgánicamente en torno de un determinado universo simbólico, propio de los deportes y la cultura pop. El *fandom* es para su comunidad un espacio de discusión, imaginación, debate y compromiso de los individuos, entre sí, con el texto y con sus productores.

Fanwork: Un trabajo u obra (“*work*”), generalmente transformativo, que realizan los fans a partir de la historia, los personajes o el universo narrativo del que son fan. Existen múltiples tipos de *fanwork*, dependiendo de la plataforma en que se difunden y el conjunto de habilidades que requiere el fan para crearles.

Tipos de fanwork

Fan fiction: También llamado “*Fanfic*” o simplemente “*Fic*”, del inglés “*fan*” y “*fiction*”, literalmente quiere decir “la ficción del fan”. Es un texto escrito por un fan a partir de la historia, los personajes o el universo narrativo de un producto cultural mediático de su preferencia (libro, película, serie de televisión, podcast, comic, etc.). El *fan fiction* es un trabajo transformativo, en el cual se evidencia la apropiación que hace el fan del producto en cuestión. Tradicionalmente son compartidos por la comunidad del fandom, anteriormente en *fanzines*, ahora a través de internet.

Fanart: Es un *fanwork* relacionado con las artes plásticas, generalmente son dibujos o pinturas en los cuales se recrea a los personajes del universo narrativo del cual se es fan. Aunque tradicionalmente se hacían en soportes análogos, como el papel, el desarrollo tecnológico ha permitido la realización de *fanart* con nuevas herramientas como softwares de edición de imagen, o tabletas especializadas para dibujo digital.

Fanzines: Del inglés “fan” y “*magazine*” (revista). Las *fanzines* (o *zines*) son revistas dedicadas a la discusión de un fenómeno cultural cuyo interés es compartido por quienes la publican de manera independiente, y por quienes la leen. Fueron particularmente populares en Estados Unidos en la década de los 60, entre los fans de series y comics de ciencia ficción como Star Trek. Antes de la existencia del internet, las *fanzines* eran el medio principal a través del cual se compartían fan fictions y fanart.

Fanvid: Videos que realizan los fans, generalmente tomando clips del canon de productos audiovisuales (series de televisión o películas), y editándolos en montaje de forma tal que el producto final cuenta una historia que no necesariamente coincide con la oficial del canon.

Podfic: También conocido como “audiofic”. Nace de la fusión de “podcast” y “fanfiction”, se utiliza para designar grabaciones de audio en las que uno o más fans leen un *fan fiction*, actuándolo.

Lenguaje del fan fiction

Canon: Término tomado de la Iglesia Católica que significa “la verdad establecida”. De manera general, se entiende como ‘canon’ al cuerpo de productos culturales sobre el cual un fandom determinado se basa, y la información (historias, situaciones, personajes, etc.) que dichos productos contienen; el canon, a diferencia del fanon y los headcanons, suele provenir de una fuente “oficial”, que posee los derechos legales de la obra. Sin embargo, la definición de canon puede variar de un fandom a otro, e incluso al interior del mismo fandom diferentes elementos del universo narrativo pueden ser considerados, o no, como canon. Por ejemplo, la séptima temporada de la serie de televisión *Gilmore Girls* se realizó sin la participación de la creadora de la historia, Amy Sherman-Palladino, por lo que algunos fans no la consideran como parte del canon. El caso de *Star Wars* también resulta interesante ya que si bien la historia se originó con las películas de George Lucas, el universo narrativo ha sido ampliado en incontables historietas, libros, videojuegos y series televisivas; medios que son considerados por algunos como parte del canon, mientras otros se apegan a la idea de que solo las películas son el canon de la historia. La palabra ‘canon’ también se utiliza para hacer referencia a las diferentes versiones de una misma historia: por ejemplo, en el canon de los libros (*book-canon*) de Harry Potter, los ojos del personaje principal son de color verde, mientras que en el canon de las películas (*movie-canon*), son azules.

Fanon: Juego de palabras entre “fan” y “canon”. Se refiere a creencias que sostienen una parte significativa de un fandom con respecto a la historia, los personajes o los eventos del producto cultural del cual son fans; pero que no son explícitamente declaradas en el canon. El fanon suele ser consistente con el canon, llenando huecos en la narrativa de este y respondiendo a preguntas que el material fuente no explica.

Headcanon: Se refiere a ideas personales que tiene cada fan con respecto a los personajes, la historia o el universo narrativo del cual es fan. A diferencia del fanon, no se trata de una idea ampliamente compartida por una porción de la comunidad de fans, sino que son interpretaciones personales del fan individual. El headcanon no es necesariamente respaldado por, o consistente con, el material fuente, ya que se trata de un ‘canon personal’.

Cabe anotar que los fanons y headcanons tienen la capacidad de convertirse en canon, de ser incorporados a la historia oficial. Por ejemplo, muchos fans de los libros de Harry Potter tenían como headcanon que el personaje de Hermione Granger era de una raza diferente a la caucásica, ya que su color de piel nunca era establecido explícitamente en las novelas de J. K. Rowling. El personaje fue interpretado por Emma Watson (de raza blanca) en las adaptaciones cinematográficas de la saga; pero tras el casting de Noma Dumezweni (una actriz de raza negra) en la obra de teatro *Harry Potter and the Cursed Child*, muchos consideraron que el fanon se volvió canon.

Crossover: Se refiere a un *fanwork*, usualmente un *fan fiction*, en el que se mezclan elementos, o personajes de diferentes universos narrativos.

Spoiler/To spoil/Spoilear: Suele producirse con productos culturales de naturaleza serial, como sagas de comics, libros, o series de televisión. Puede ser utilizado como sustantivo o como verbo. En tanto sustantivo, se refiere a una información acerca del canon que una persona comparte con otra que, aunque sigue la historia, aún no la conocía, “arruinándole” (*spoil*) la continuación de la historia. Como verbo se refiere a la acción de contar uno o varios spoilers a alguien que no ha visto o leído esa parte de la historia aún.

Fancasting/Dreamcasting: Este fenómeno se produce principalmente en los fandoms de productos culturales no-visuales (como libros o podcasts) y ocurre cuando un fan selecciona actores que le gustaría interpretar a los personajes de la historia, en una eventual adaptación

cinematográfica o televisiva. El *fancasting* se suele hacer a través de publicaciones en foros de fans, adjuntando fotos de los actores en cuestión, usualmente acompañadas por una pequeña explicación de porqué son ‘perfectos’ para interpretar esos personajes. Otra forma de evidenciar el *fancasting* es cuando se adjuntan dichas fotos al inicio de un fanfiction en el que aparecen los personajes.

-verse: Sufijo que se emplea para indicar el universo en el cual ocurren los eventos de una narrativa, sobre todo si las reglas del universo narrativo difieren de aquellas de la vida real. Por ejemplo, el universo narrativo de las novelas de *Harry Potter* suele conocerse como “potterverse”. El sufijo -verse también sirve para definir el tipo de canon del que se está hablando cuando existen diferentes versiones del material fuente. Siguiendo el ejemplo de *Harry Potter*, el movieverse (universo de las películas) es diferente del bookverse (universo de los libros); igualmente, *Slayers* tiene un novelverse (universo de las novelas), un mangaverse (universo del manga) y un animeverse (universo del anime), y cada uno representa una versión de la historia ligeramente diferente.

IC: Acrónimo que significa “In character” (en personaje). Se utiliza tanto en situaciones de roleplay cuando la persona interpretando un personaje habla o actúa en nombre del personaje; como para indicar que un personaje en un *fan fiction* está actuando de manera coherente con su personalidad.

OOO: Acrónimo que significa “Out of character” (fuera de personaje). Se utiliza tanto en situaciones de roleplay cuando la persona interpretando un personaje habla o actúa en nombre propio y no del personaje que suele interpretar; como para indicar que un personaje en un fanfiction está actuando de manera que resulta incoherente con su personalidad en el canon.

Ship/To ship/Shippear: El término “ship” viene del inglés “relationship” (relación) y puede ser utilizado como verbo o como sustantivo. En inglés “to ship” y en español “shippear”, se refiere a la acción de desear que dos o más personajes desarrollen una relación amorosa y/o sexual, aunque no sea canon, o de apoyarla si lo es. Como sustantivo se utiliza para designar la pareja compuesta por esos personajes, sea que se le apoye o no: “una *ship*, la *ship*”.

Shipname: Es el nombre que le otorga el fandom a una ship en particular para diferenciarla de otras. El shipname se puede crear de múltiples formas, la más popular es una combinación de los

nombres de ambas personas: Johnlock (ship compuesta por los personajes John Watson y Sherlock Holmes), Destiel (Dean Winchester y Castiel), Romione (Ronald Weasley y Hermione Granger). Otro método es combinar atributos de los personajes para formar el shipname; por ejemplo, “Wolfstar” es el shipname de Remus Lupin, personaje que se convierte en hombre lobo (*werewolf*, en inglés) y Sirius Black, cuyo nombre es una referencia a la estrella (*star*) más brillante observable desde la Tierra; un caso similar es el de “Stormpilot”, shipname de los personajes de Star Wars, Finn (anteriormente un *Stormtrooper* llamado FN-2187) y Poe Dameron (un piloto, *pilot* en inglés, de la Resistencia). En los principios de la publicación y distribución online de fanworks, otra manera de nombrar las ships era a través de la popularización (casi universal dentro del pequeño fandom de entonces) de ciertos fanworks; tal es el caso de la ship formada por Draco Malfoy y Harry Potter, que en un momento fue ampliamente conocida como “Guns and Handcuffs” debido a un par de fanfictions extremadamente populares en las primeras etapas del desarrollo de la ship, en los cuales figuraban armas (*guns*) y esposas (*handcuffs*) como elementos constitutivos de la historia de esta pareja; este es, sin embargo, un caso excepcional, y cabe resaltar que esta ship es en la actualidad ampliamente conocida como “Drarry”, acomplándose al modelo más simple y popular de shipname, que consiste en fundir los nombres de los personajes shippeados.

Pairing/To pair: Variación de “Ship”. Un pairing es una ship. Y “to pair” dos personajes, es lo mismo que “shippearlos”.

OTP (One true pairing): (Única pareja verdadera) Siglas utilizadas para designar una ship que se prefiere por encima de otras. La OTP es personal, aunque ciertas ships gozan de una mayor popularidad que otras, por lo que se constituyen en OTP de grandes sectores de un fandom en particular. A pesar de su significado literal de “pareja única”, una persona puede tener más de una OTP simultáneamente, del mismo o diferentes fandoms.

NOTP: Juego de palabras entre “No” y “OTP”. Es lo contrario de la OTP, es una pareja que la persona en particular detesta y no desea para nada verla convertida en canon, o si ya es canon, desea que se termine la relación.

BROTP: Juego de palabras que nace de “Bros” (amigos tan cercanos que parecen hermanos) y “OTP”. Se utiliza para designar a ese par de personajes cuyas interacciones el fan valora, pero a los cuales no puede imaginarse como algo más que muy buenos amigos.

OT3 (One true threesome): (Único trío verdadero) Siguiendo la idea de “OTP”, un “OT3” se refiere a una ship que se compone de tres personajes en lugar de dos. El fan que shippea un OT3 considera que los tres personajes podrían o deberían mantener una relación poliamorosa o polígama. Un ejemplo es el de la ship conocida como “jedistormpilot”, que suma a la ship “stormpilot” el tercer personaje de Rey, quien es una jedi. De la idea del OT3 se han derivado el OT4, OT5, etc. agregando cada vez más personajes a una misma ship polígama.

Shipper: Se usa para designar a un fan que tiene ships y las promueve. El shipper puede apoyar una ship que sea canon, que le gustaría que lo fuese, o que simplemente le gusta imaginar. Los shippers que apoyan múltiples ships dentro de un solo canon se conocen como ‘multishippers’.

Endgame: Concepto tomado de los videojuegos, originalmente designa el acto de llegar al último nivel de un juego determinado. En el contexto del media fandom, se refiere a la idea de que algo va a convertirse en canon al final de una historia. Este concepto se aplica principalmente a ships cuyos fans desean ver convertidas en canon.

Wordcount: Se refiere al número de palabras que tiene en total un fanfiction.

Prompt: Es el acto de incitar a un escritor o artista a realizar un fanwork con la idea de alguien más. Un fan que se dedica a la escritura de fanfiction o a la realización de fanart pide prompts cuando desea continuar creando fanworks, pero no tiene se le ocurre qué dibujar o escribir. Usualmente al inicio de un fanfiction que ha sido producto de un prompt se aclara “prompted by: (nombre de quien hizo el prompt)”.

Beta: Es un fan que hace las veces de editor para otro que realiza fanfictions. El beta lee los trabajos del escritor antes de que sean publicados, y los revisa para asegurar la unidad narrativa, gramática, etc.

Disclaimer: Aclaraciones que se hacen al inicio de un fanfiction para que el lector sepa desde el principio a qué se va a enfrentar. Los disclaimers suelen hacerse acerca de la legalidad del fanfiction, aclarando que los personajes utilizados pertenecen legalmente a alguien más, o acerca del contenido, sobre todo si éste es explícitamente violento o sexual.

Backstory: Literalmente “historia anterior”, se utiliza para designar los eventos que ocurrieron en la vida de un personaje antes de ser insertado en la narrativa del canon. Los escritores de fanfiction suelen llenar los vacíos de la backstory en sus textos.

! : El signo de exclamación se utiliza cuando se le asigna algo (usualmente un personaje en un fanfiction) a una categoría mayor, que no le es propia o explícita en el canon. Usualmente se utiliza siguiendo la fórmula: *característica!personaje*. Por ejemplo, “fem!lock” se utiliza para designar los fanfiction en los que el personaje de Sherlock Holmes es una mujer; o “dark!Harry”, que hace referencia a fanfictions en los que el personaje Harry Potter utiliza magia oscura. Otra manera de utilizarlo tiene que ver con las diferentes versiones de una misma historia; por ejemplo, book!Ginny (la Ginny Weasley del libro) tiene una personalidad diametralmente diferente de la de movie!Ginny (la Ginny Weasley de la película).

Original Character (OC): Personaje original. Ciertos escritores crean personajes originales para acompañar a los personajes del canon en sus fanfictions. Una variación de esto hace explícito el género del personaje original en cuestión. Así, OMC quiere decir personaje original masculino (original male character) y OFC se refiere a un personaje femenino creado por el autor (original female character).

Point of view (POV): Punto de vista. Se utiliza para especificar un fanfiction que está escrito desde el punto de vista de un personaje particular, por lo que los eventos que en él se narran, son sólo aquellos que el personaje en cuestión puede experimentar.

Trope: Es un dispositivo del argumento que se utiliza en exceso en los fanworks. Las tropes varían de un fandom a otro, pero abundan los fanworks con la misma trope al interior de un fandom particular. Por ejemplo, la “coffee shop AU” (Universo alternativo de cafetería) es una trope repetitiva al interior del fandom de Supernatural.

Tipos de fanfiction

RPF (Real Person Fiction): Tipo de fanfiction en el que los personajes no son ficticios, sino personas de carne y hueso. Usualmente los RPF tratan de cantantes de música pop, o de los actores

que interpretan personajes de un trabajo de ficción audiovisual que el fan shippea, lo cual después evoluciona a shippear a los actores más que a los personajes.

Ficlet: Término usualmente aplicado a historias, sean originales o fanfiction, con menos de mil palabras, aunque no es un requisito estricto para llamar a un texto “ficlet”. Otros términos que se emplean para denominar la misma idea de ficción corta son *flashfic*, *short-short*, *vignette*, o *snippet*.

Drabble: Término empleado tradicionalmente para designar textos de ficción que son de exactamente 100 palabras. Sin embargo, se suele utilizar el término para cualquier texto de ficción que es muy corto.

Algunos fans utilizan las palabras ‘ficlet’ y ‘drabble’ de manera intercambiable, pues desconocen la definición exacta de cada término y en la práctica los ven emplearse para fanfictions que son cortos, por lo que no hacen la distinción.

Oneshot (OS): Fanfictions que solo constan de un capítulo.

Slowburn: Fanfictions cuya trama se desarrolla lentamente a lo largo del texto, en contraste con fics más cortos y concretos. Usualmente se centran en una ship, cuya relación transiciona lentamente de amistad a algo más, gracias a mucha UST (unresolved sexual tension, o tensión sexual sin resolver).

Songfic: Es un fanfiction que se basa en, o sigue, la letra de una canción que el autor considera relevante para la historia que está intentando contar. El songfic suele ser introspectivo, desde el punto de vista del protagonista, quien escucha la canción o piensa en ella y la relaciona con los eventos que ocurren en su vida a lo largo del texto. Se suele incluir un link a la canción (con la cual a veces se hace un fanvid) y se recomienda al lector que la escuche mientras lee el fic.

Badfic/Trollfic: Es un fanfiction que está extremadamente mal escrito, muchas veces con la intención de parte del autor de ser gracioso.

Canon rape: Literalmente “violación del canon”, es un fanfiction que ignora descaradamente aspectos importantes del material fuente.

Snuff: Fanfiction que existe simplemente para que el autor pueda ‘matar’ a un personaje que no le agrada.

Fluff: Es un fanfiction o fanart que no tiene mucha trama ni lidia con emociones fuertes u oscuras. El fluff es alegre y ligero de leer, usualmente trata de la vida cotidiana de una ship, de lo felices que serían juntos sin las dificultades que les impone el canon en el que viven.

Lemon: Se refiere a un fanfiction que contiene escenas de sexo explícitas. Algunos dicen que el término proviene de un anime pornográfico llamado Cream Lemon, otros que es un chiste acerca de la acidez de los limones y la cara que se hace cuando se come uno es la misma que cuando se lee un fic lemon.

Smutt: (Obscenidades). Al igual que el lemon, se utiliza el término smutt o smutty para designar fanfictions con alto contenido sexual, usualmente con descripciones gráficas del(los) acto(s) sexual(es) realizado(s).

Plot what plot/Porn without plot (PWP): (¿Trama, cuál trama?/Porno sin trama) Un fanfiction PWP no sólo tiene contenido altamente smutt, sino que se compone enteramente de esa clase de contenido. El fanfiction PWP se reduce a describir actos sexuales, sin tener trama alguna.

Slash/Femslash: El término se originó en los primeros fanfictions de Star Trek, cuando se empezó a utilizar el slash (/) para designar a las ships, antes de la existencia de los shipnames, separando con este símbolo los nombres de los personajes que componían una ship (la más famosa siendo Kirk/Spock de Star Trek). Un fanfiction 'slash' es aquél que se centra en la relación romántica o sexual entre dos o más personajes masculinos. El término también se puede emplear para designar fics sobre relaciones homosexuales entre mujeres, pero para ese caso es más ampliamente aceptado el término "femslash".

Het: Abreviación de 'heterosexual'. Un fic 'het' explora la relación romántica o sexual entre personajes de géneros opuestos.

Tropes populares

Alternative Universe (AU): Literalmente significa "universo alternativo" y se refiere a fanworks que cambian uno o más elementos constitutivos del canon de la fuente. Algunos AU difieren de la fuente en un solo elemento específico (por ejemplo, un AU de Star Wars en el que la primera

Estrella de la Muerte no es destruida, o un AU de Harry Potter en el que sus padres nunca mueren). Otro tipo de AU va aún más lejos y trasplanta los personajes del canon a situaciones y universos narrativos completamente diferentes, cambiando el género en el que sus aventuras ocurren y/o alterando sus profesiones y metas (por ejemplo, un AU de la serie de televisión Supernatural en el que los personajes no son cazadores de criaturas sobrenaturales sino trabajadores de una cafetería, dejando a un lado el elemento fantástico trascendental a la serie, pero manteniendo la personalidad de los personajes).

Hurt/Comfort (H/C): (Dolor/Consuelo) Categoría de fanfictions en la que el escritor hace que uno de los personajes experimente dolor, físico y/o emocional, solo para que otro personaje le consuele. Este recurso suele utilizarse para que ambos personajes se involucren de manera romántica o sexual.

Angst: (Angustia). Se utiliza para designar fanfictions en los que los personajes principales son sometidos a tormento emocional, experimentando emociones oscuras y depresivas.

SI: (Acrónimo de 'self-insertion', auto-inserción). Es un fanfiction en el que el autor ingresa al mundo de la historia para convertirse en uno de los personajes del texto.

Epilogue what epilogue (EWE): (¿Epílogo, cuál epílogo?) Es una trope típica del universo narrativo de Harry Potter y consiste en ignorar el final oficial de la saga escrito por J.K.Rowling en el epílogo del último libro, el cual ocurre 19 años después que el resto de la historia. Los fanfics EWE hacen caso omiso de la información consignada en el epílogo y retoman los personajes después del final del último capítulo anterior al epílogo.