



UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO MEDIO DE EXPANSIÓN

DEL FAN FICTION EN LÍNEA Y SUS DERIVADOS

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO

PREVIO A OPTAR EL GRADO DE

LICENCIADA EN PERIODISMO INTERNACIONAL

ESTUDIANTE:

NOEMÍ DE LOS ÁNGELES VILLAGRÁN LEÓN

TUTOR:

KATHERINE CALERO CEDEÑO

SAMBORONDÓN, 9 DE MAYO DE 2018



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de la estudiante Noemí de los Ángeles Villagrán León que cursa estudios en la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la carrera de Periodismo Internacional de la UEES.

CERTIFICO:

Que el trabajo de titulación: *Paper académico* **LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO MEDIO DE EXPANSIÓN DEL FAN FICTION EN LÍNEA Y SUS DERIVADOS** presentado por la estudiante Villagrán León Noemí de los Ángeles portador de la cédula de identidad 0914481858-8 requisito previo para optar por el Grado Académico de Licenciada en Ciencias de la Comunicación con especialidad en Periodismo Internacional reúne los requisitos y méritos necesarios de carácter académico, para su presentación como trabajo final.

Samborondón, 9 de mayo de 2018

Katherine Calero Cedeño

Las Narrativas Transmedia como medio de expansión del Fan Fiction en línea y sus derivados

Noemí Villagrán León—Facultad de Comunicación, Edificio A-Samborondón-
Ecuador—Km 2.5 Puntilla Samborondón

nwillaga@uees.edu.ec

Resumen

La presente investigación enlaza a las narrativas transmedia como un ente que contribuye e interviene indirectamente en la expansión del material publicado por la comunidad de *fans* (*fandom*) a través de los portales de *fan fiction* (ficción de *fans*).

Partiendo de la premisa que el *fan* está emocionalmente conectado con el objeto de afición y que este se traduce por los altos niveles de consumo, se apunta en comprobarlo con el método cualitativo que lo analiza por estudio de casos. Se toma como referencia al portal Fanfiction.net al ser el más representativo. De las categorías principales en el sitio web (anime/manga, libros, dibujos animados, *comics*, juegos, misceláneos, películas, obras de teatro/musicales, TV), se selecciona cada subcategoría puntera para observar la actividad en un periodo determinado y así valorar la relación que guarda respecto a la narrativa oficial que se difunde. Se obtiene como hallazgo en la observación que efectivamente la comunidad de fans tiende a publicar más material en línea cada vez que la parte oficial difunde nuevo contenido.

Palabras clave: *fan fiction*, *fandom*, *canon*, narrativa transmedia, contenido generado por el usuario, prosumidores, *beta reader*, audiencia participativa

Abstract

This research connects transmedia storytelling as an entity that indirectly contributes and intervenes in the expansion of published material by the fan community through fan fiction websites. It starts from the premise that the fan is emotionally attached with the subject of avocation, and reflected by the high levels of consumption. To prove it, a qualitative method is applied to analyse it by case studies. Fanfiction.net is taken as reference, for being the most representative fan fiction platform. From the main categories on the website (anime / manga, books, cartoons, games, miscellaneous, movies, plays / musicals, TV), each subcategory is selected to observe the activity in a specific period, and thus assess the relationship in regards with the official content being spread. It is obtained as a finding in the observation that the fan community tends to publish more material online every time the official part broadcasts new content.

Keywords: fan fiction, fandom, canon, transmedia storytelling, user generated content, prosumers, beta reader, participatory audiences

1. Introducción: Del arcaico relato a la modernidad

La nuestra es una sociedad de consumo: en ella la cultura, al igual que el resto del mundo experimentado por los consumidores, se manifiesta como un depósito de bienes concebidos para el consumo, todos ellos en competencia por la atención insoportablemente fugaz y distraída de los potenciales clientes, empeñándose en captar esa atención más allá del pestañeo. (Bauman, 2013, pág. 19)

Siempre se ha vivido contando historias, una se destaca y otra se olvida. Pero la que permanece viva a través de las distintas generaciones, es la misma que no se cansa la persona de oír, ni de repetir a los demás. Narrar un hilo de acontecimientos reales o ficticios a pesar del tiempo, es incuestionablemente posible cuando se consigue conquistar a su espectador lo suficiente para seguir hablando del mismo tema. Dicho principio no solo se mantiene, sino que evoluciona de acuerdo al comportamiento de la audiencia que se capta.

La aparición del *World Wide Web* trajo toda una conmoción tecnológica que marca un antes y un después en los conglomerados mediáticos. Contrario a la radio o la televisión, este es un generador de nichos en potencia dentro del ecosistema de medios (Scolari C. A., 2015a). Por eso, desde su llegada no cesa de materializarse en las nuevas circunstancias disruptivas de comunicación que cambia a pasos acelerados (Scolari C. A., 2016).

Con la propagación de las nuevas formas de comunicación digital interactiva, es más retador dirigir relatos a un grupo objetivo cada vez más

fragmentado, y distribuido en comunidades heterogéneas (Scolari C. A., 2013) (Jenkins, Ford, & Green, 2015); a tal punto que hoy ya se comenta de una atomización de ellas (Scolari C. A., 2014) y con el receptor que ha pasado a asimilar diversos productos mediáticos en lugar de uno solo (Jenkins, Ford, & Green, 2015; Scolari C. A., 2014).

En vista de estos acontecimientos, la agrupación emisora de información se adapta para ofrecer una experiencia narrativa mediática estratégica, con la distintiva capacidad de expandirse multilateralmente (Scolari C. A., 2013), y haciendo del proceso una novedosa travesía de inmersión destinada a su público objetivo. (Pradanos Grijalvo & Enriquez de Salamanca "Furby", 2016).

Con el fin de alcanzar un contacto alejado del enraizado *broadcasting* de los medios tradicionales (Scolari C. A., 2013) (Corona Rodríguez, 2016), se propone introducir la narración aplicando un enlace de medios y plataformas para su desarrollo, como si consistiera de un rompecabezas esparcido libremente y que el consumidor se anime a descubrir a su propio ritmo (Center for Storytelling, 2016). Que el grupo mediático sea flexible, implica que dé luz verde a la participación de la audiencia colaborativamente para pronunciarse exitosa; hecho que documentó Jenkins (2003) en *Technology Review*, cuando identificó por primera vez a ésta estrategia mediática con el término de Narrativas Transmedia (NT).

El concepto introducido por Jenkins (2003), comienza a difundirse resaltando el preponderante cambio de los espectadores, ahora audiencias líquidas y favorecidas en la era digital (Scolari C. A., 2013). Por lo tanto, se expone que el público ya no se limita en observar pasivamente. En cambio, se les ve actuar por su cuenta para dar a conocer su punto de vista. (Jenkins, Ford, & Green, 2015)

¿Pero cuál es el afán de ensanchar vigorosamente la conexión con el público y consentir mayor interacción? En una sociedad donde todo está al alcance de un clic, es un verdadero logro mantener el interés del receptor cuando se tiene muchas más elecciones a la vista. Para Pradanos y Enriquez (2016) es “el momento con más posibilidades de llegar al consumidor” (pág. 10).

Jenkins (2015) afirma que la razón primordial por la que el contenido se expande y se despliega, es sencillamente porque “si no lo hace se muere” (pág. 11).

En pocas palabras, el objetivo comunicativo ahora gira cada vez más en torno al consumidor. (Pradanos Grijalvo & Enriquez de Salamanca "Furby", 2016). Por eso, si no se concibe presentar un contenido que se propague y que aproveche las fortalezas de cada medio para mantener vivo el interés; este se pierde. Para evitarlo es inevitable incluir la innovación, el contenido y la tecnología. (Pradanos Grijalvo & Enriquez de Salamanca "Furby", 2016).

Con todo, eso no significa que el medio tradicional ya no sea lo que llama la atención, sino que se constituye en un ente amplificador para continuar distribuyendo el mensaje deseado bajo la modalidad previamente nombrada (Jenkins, Ford, & Green, 2015).

Por lo tanto, es favorable conceder mayor libertad a la audiencia en el vigente ecosistema mediático (Corona Rodríguez, 2016), donde se facilita la interacción entre comunidades afines en relación a lo que su membresía consume. Así, el espectador se convierte en un grupo empoderado (Corona Rodríguez, 2016), que se suma al concepto de cultura participativa y generadora de su propio material para continuar dándole forma, compartirlo, reescribirlo o reinterpretarlo (Jenkins, Ford, & Green, 2015) (Pradanos Grijalvo & Enriquez de Salamanca "Furby", 2016).

Dicha adición se crea en torno al producto mediático del cual el espectador es conocedor, con el fin de continuar enriqueciendo la trama narrativa aún no explorada u omitida; e ir expandiendo el universo de ficción que favorecen (Scolari C. A., 2013). Scolari (2013) estudia éste nuevo segmento descubierto en la audiencia que se dedica a producir y consumir simultáneamente el objeto de su preferencia: los prosumidores.

Una prueba fehaciente de la existencia de contenido producido por la misma audiencia o contenido generado por el usuario (CGU), es el *fan fiction* o ficción creadas por aficionados; e interesantemente es la producción textual fundadora del contexto transmedia (Guerrero Pico, 2016).

Según Scolari (2013), cualquier proyecto que sea transmedia debe contemplar los CGU sin importar el porcentaje que represente en el público objetivo; ya que es una omisión peligrosa que pone en riesgo su supervivencia. La dedicación del prosumidor es vital, porque sin él no hay NT. (Scolari C. A., 2013). Es debido a ésta incesante intervención que no se enteramente practicable delimitar a un mundo narrativo transmedia (Scolari C. A., 2014).

La relevancia de ésta investigación es evaluar el impacto que las NT refleja sobre el *fan fiction*, y cuyo objetivo es indagar si se da la expansión a partir del material oficial publicado, además de aprovechar que la nueva audiencia se integra al concepto de cultura participativa (Jenkins, Ford, & Green, 2015, p. 24). El punto de referencia seleccionado es la plataforma Fanfiction.net al ser el portal con mayor cantidad de material escrito proveniente de distintas comunidades de *fans* o *fandoms* y el más longevo (Scolari C. A., 2013)

2. Fundamentación Teórica: De las Narrativas Transmedia al *Fan fiction*

2.1. El planeta llamado Narrativas Transmedia

Scolari (2016) sintetiza la definición de narrativas transmedia en torno al análisis de los universos narrativos a través de una ilustradora fórmula, que es el enfoque concerniente en la presente investigación:

Narrativas Transmedia = Canon + Fandom

Puede imaginar a las narrativas transmedia a modo de un planeta, que parecido al que habita, tiene dos componentes en su superficie: la tierra y el agua. La tierra que incorpora los continentes e islas representa al *canon*, o el contenido oficial publicado. Por otra parte, sin olvidar a las masas de agua que reúne a los océanos y mares, se encuentra al *fandom*; que es el contenido no oficial concebido en la mente del espectador y materializado en los contenidos generados por el usuario (CGU).

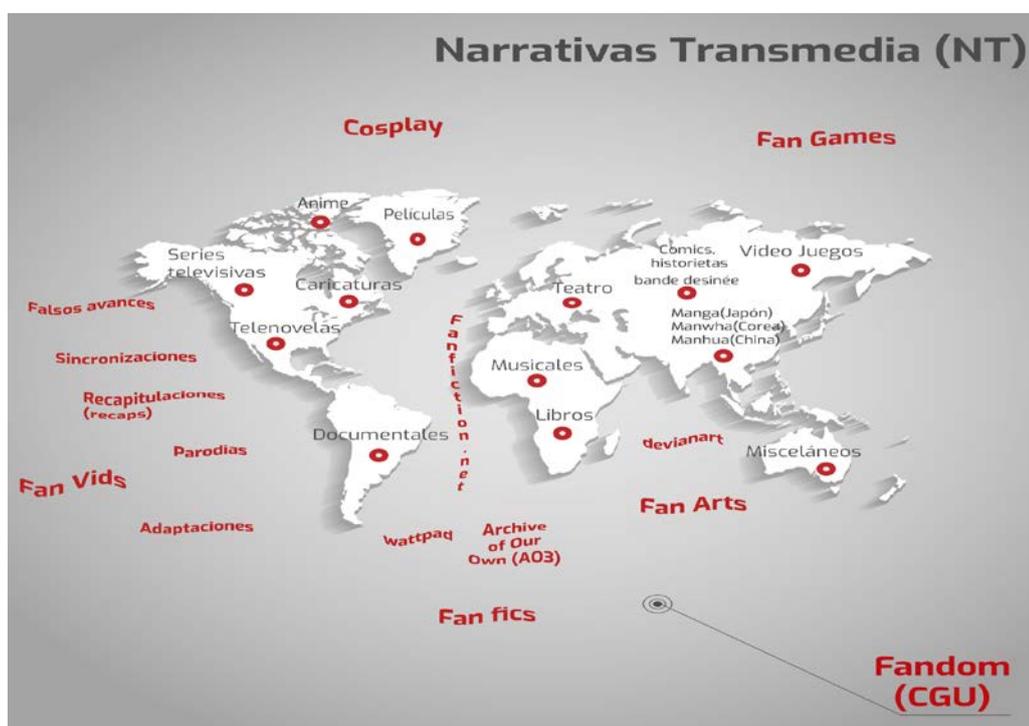


Figura 1.- Mapa de Planeta Narrativas Transmedia al que se hace referencia en términos de Canon y Fandom. Elaboración propia.

La corriente masiva del *fandom* se mueve en impensables direcciones, con la facilidad de integrarse entre otras; y sin el impedimento que el derecho de autor ejerce sobre los continentes *canon* y que el *fandom* rodea.

El concepto más divulgado de sobre una NT dice que es un relato que dispone de diferentes medios y plataformas para desarrollar la trama que está narrando. Por ello, no es lo mismo que una adaptación. (Scolari & Establés, 2017). Que se adapte una historia es un concepto disímil a que se expanda una, aunque se comparta semejanzas. La adaptación a diferencia de las NT, no se fija extender sobre su punto de origen (Scolari C. A., 2015b).

Categorícamente en las narrativas transmedia se puede decir que un relato salta de un medio a otro para lograr expandirse, y es el que siempre incluye la participación activa de los usuarios (Scolari C. A., 2014).

De ésta manera es factible ver el nacimiento de una narrativa a través de un libro, que se amplíe en un comic, o continúe en una película, para luego ser extendida en series de televisión y/o videojuegos. Para Sánchez Mesa (2016) el punto en común dentro de una NT se halla en los personajes, mundos, iconos e imágenes. Por eso, una combinación viable no se sujeta a un orden específico, sino que depende del objetivo del narrador y de las fortalezas del producto mediático seleccionado para que se transmita.

2.2. *Bajo la lupa transmedia*

Jenkins (como se citó en (Guerrero-Pico & Scolari, 2016) incluye tres elementos distintivos que confirma que se trate con una narrativa transmedia:

1. Debe expandirse en múltiples medios.
2. La expansión se da: cuando proviene de los creadores o desde arriba (*top-down*), y cuando se añade por los usuarios (CGU) o desde abajo (*bottom-up*).
3. Su estructura que le conforma goza de cierta autonomía al permitir su gestión mediante cualquier unidad textual que se produce.

2.3. *Explorando el planeta Narrativas Transmedia*

Con el fin de comprender la terminología aplicada en las narrativas transmedia, se define los tecnicismos más frecuentes que les rodea:

2.3.1. *Los Continentes de las Narrativas Transmedia: El Canon*

Aborda dos contextos, en primera instancia encuadra a la producción oficial publicada, y que está protegida por los derechos de autor (Scolari & Establés, 2017). Dentro de los CGU, el término aplica para definir una producción que guarda los aspectos delineados por su autor original. Principalmente se caracteriza por preservar los rasgos moldeados en los personajes, escenarios y/o eventos destacados en una determinada línea de tiempo de una historia (De Lama Odría, 2016).

2.3.2. *Los Océanos de las Narrativas Transmedia: El Fandom*

Proviene de la contracción de los vocablos anglosajones *fanatic* y *kingdom*. (Crisóstomo, 2016). Literalmente significa “reino de los fanáticos”, y se refiere a la

comunidad de aficionados agrupada de acuerdo al producto mediático que sigue y del que crean contenido.

En un principio existía el estereotipo de que un *fandom* estaba únicamente ligado a la ciencia ficción. Jenkins (como se citó en (Crisóstomo, 2016) en cambio, percibió al fenómeno como la catapulta de interacción del futuro entre los medios y la industria cultural. Crisóstomo (2016) aduce que el CGU “en un futuro cercano no va a hacer otra cosa sino continuar creciendo, extendiéndose y sofisticándose...” (pág. 103). El dejar a un lado esa preconcepción, ha permitido que se observe con mayor detenimiento el impacto real promovido por las actividades del denominado *fandom*. Para entender adecuadamente al *fandom*, es estratégicamente prudente compararle a un sistema de redes compleja capaz de abarcar un sinnúmero de ramificaciones, en lugar que se puntualice a modo de una simple comunidad (Hills, 2017). Una de tales ramificaciones se plasma en el *fan fiction*.

2.3.3. *El prosumidor: Una nueva especie en las Narrativas Transmedia y su motivación como fan en el fandom*

Un prosumidor es una singular combinación de productor y consumidor que recobra protagonismo. En 1972 el binomio conformado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt pronosticó que tecnología electrónica habilitaría al consumidor que se posicione en productor y consumidor simultáneamente (Islas, 2009). Alvin Toffler en 1980 recapitula al prosumidor dentro el contexto económico. Sobre todo, Toffler sorprende al anticipar su resurgimiento, el impacto que marcaría a nivel mundial (Fernández Castrillo, 2014) (Lastra, 2016) (Hernández Ruiz, 2017) y el arribo de los nuevos medios que desmasificaría a los anteriores (Islas, 2009).

La nueva especie multitarea (Lastra, 2016) es quien se apropia de sus personajes favoritos para expandir aquellos mundos narrativos que le apasiona (Scolari C. A., 2013), valiéndose de los medios en el ciberespacio en las comunidades virtuales. Al digitalizarse los materiales requeridos, el prosumidor no tarda en darle su toque personal para que gire alrededor del planeta (Guerrero-Pico & Scolari, 2016). Su participación es transcendental para mantener vivo el relato que promociona (Lastra, 2016) y al mismo tiempo adoctrina de la temática oficial que conoce a los demás. La NT depende de este grupo para su existencia y permanencia (Scolari C. A., 2013).

La identidad y dinámica que el prosumidor ejerce, se manifiesta por la labor que desempeña cuando se compenetra en un universo transmedia. Para contextualizar su importancia en este estudio, se aclara que el prosumidor dentro del territorio del *fandom* se le llama *fan*.

Respecto al fan, Guerrero (2016) dice:

Un fan es una persona que desarrolla un vínculo afectivo y emocional hacia un objeto o texto mediático (o varios) del que es entusiasta y a través del cual se concibe a sí mismo y a los demás. (pág. 69)

Por ende, la motivación del *fan* es el apego emocional que se traduce en la realidad con el alto nivel de consumo de un determinado producto o texto mediático (Guerrero Pico, 2016).

2.3.4. *Las creaciones del prosumidor: los contenidos generados por el usuario (CGU)*

Al sumar esfuerzos en favor de complementar un universo narrativo, gracias al prosumidor se engendra los contenidos generados por el usuario (CGU) y se diversifica aún más a las narrativas transmedia. Este último es una manifestación palpable de que las propuestas de productores y guionistas a cargo del proceso creativo no detiene al usuario de una retroalimentación y de estar en el centro de dicho proceso (Fernández Castrillo, 2014). En pocas palabras, los CGU es su producto creativo final lanzado en el internet (Fernández Castrillo, 2014).

2.4. Describiendo el universo narrativo y el mundo transmedial como preámbulo de los fanworks

Jenkins (2003) aseveró en su artículo de la revista *Technology Review* del *Massachusetts Institute o Technology* (MIT) que contar historias de forma coordinada en distintas plataformas ofrece a los usuarios una perspectiva más convincente de los personajes involucrados. Así se aprecia su faceta desconocida en su universo narrativo y en otras circunstancias que se sujeta a su respectiva línea de tiempo. El universo narrativo o mundo ficcional de la narrativa transmedia es ese espacio que contiene la conocida línea de tiempo sobre la cual gira la existencia del personaje creado en ella, y los eventos a medida que se publica material nuevo (Rosendo Sánchez, 2016).

El universo narrativo al que se hace referencia no es enteramente ya de su autor. Si se cautiva a su seguidor o detractor, no tomará mucho tiempo que se presente los CGU que lo esparcirá desde la comunidad *fandom*. (Scolari C. A., 2016).

El mundo transmedial en cambio globaliza esa percepción abstracta por parte de los productores, diseñadores, creadores de ese mundo y la audiencia de lo que es un determinado universo narrativo transmedia. Su planificación inicial en su lado creativo y de producción (Rosendo Sánchez, 2016), facilita la comprensión de las futuras alternativas que guarda congruencia de contemplar (Rosendo Sánchez, 2016).

2.5. *Fandom a la carta: el Fan fiction en la dieta transmedia*

“Lo que el productor no quiere, no sabe o no puede producir, lo hará el prosumidor” (Scolari C. A., 2013, pág. 248).

La ficción de *fans* o ficción escrita por fanáticos llama la atención al ser la producción textual pionera en el contexto transmedia (Guerrero Pico, 2016), y no hace una aparición reciente. Sino que gracias a las plataformas colaborativas ha vuelto a ser valorado (Scolari & Establés, 2017). El *fanfic* o *fic*, es un relato que proviene de la televisión, el cine, libros, historietas (*comics*, *manga*), caricaturas/dibujos animados (*cartoons*, *anime*), video juegos, teatro, entre otros.

Por lo tanto, la afirmación expuesta por De Lama (2016) es certera al decir que en el *fan fiction* todo comienza con un “¿qué tal si...?” para abrir un abanico lleno de posibilidades. Este conjunto de historias no oficiales difundidas por la comunidad de aficionados en línea, se basa en un universo ficticio que ya existe y se centra en los personajes de predilección del *fan* (Establés Heras, 2016).

Para entender este razonamiento, imagine el siguiente escenario: Está sentando en uno de los restaurantes que más frecuenta ojeando con detenimiento la carta, para decidir lo que va a ordenar. Antes de entrar a ese restaurante sabía lo que encontraría y por ende tomaría una decisión sin demoras. Para su sorpresa, el

mesero le advierte que ya no se prepara lo que usted quiere, y para retenerle intenta darle alternativas similares. ¿Qué haría Ud. en esa situación? Mientras a uno no le desagradaría la idea, otro no estaría contento al sentirse obligado de tomar una nueva deliberación, un tercero profesaría inconformidad en todo y en el caso más extremo Ud. probablemente decidiría salir del lugar y concurrir otro a partir de ese momento.

Lo mismo sucede para los creadores de *fan fiction*. Ante una situación dictada por el *canon* de su afición, la reacción varía y se refleja en lo que se continúa escribiendo en el entorno del prosumidor. Cuando alguien se aventura en experimentar la reelaboración de una escena porque no estuvo ajustado a lo esperado, reinterpretar un razonamiento dado por un personaje incomprendido, llenar ese espacio en blanco que salta a la vista, o simplemente reescribir enteramente un episodio al no estar de acuerdo con la visión oficial. En todas dichas acciones se está tejiendo el arte de *fan fiction* (García Roca, 2016).

El seguidor de dichos productos culturales estudia el universo narrativo con detenimiento hasta comprenderlo a cabalidad, para luego escribir acerca de él. Se da el caso donde un *fan* escribe su relato para expandir las ideas ya presentadas, agregando su propia interpretación de los hechos relatados por el autor original.

Lo que continúa impresionando de la dedicada faena es su forma sistemática y auto-organizada de funcionamiento, en un modelo horizontal y sin las acostumbradas jerarquías. Los aportes que realiza el escritor de *fanfics*, le introduce en una experiencia en la que obtiene retroalimentación de sus receptores a medida que va escribiendo una obra determinada. Los comentarios y sugerencias que este

adopta tiene el poder de influir en la historia que está produciendo (García Roca, 2016).

Se ha iniciado foros de discusión y blogs especializados enteramente en analizar y evaluar el contenido oficial propuesto en un mundo narrativo. Además de proponer la teoría que explique el porqué de los hechos y la predicción de eventos futuros en el mismo (Establés Heras, 2016).

2.5.1. *Beta Reader*

Destaca al ser un participante voluntario que aporta con sugerencias al relato que desarrolla el escritor de *fan fiction*. Asiste con correcciones ortográficas, gramaticales y coherencia en la trama al ser conocedor del universo narrativo (García Roca, 2016).

2.5.2. *Crossover*

Es un producto cultural procedente de la combinación de mundos narrativos desconectados en una historia, es decir; en la cual el escritor tiene licencia creativa de tomar a uno o más personajes de un universo a otro universo narrativo. El resultado se da en nuevas mezclas no experimentadas (Guerrero-Pico & Scolari, 2016).

2.6. *Derivados: El fan art, el fan film, el fan vid, y el fan game*

Así como el *fan fiction* es el acaparamiento de un universo narrativo preexistente para escribir más historias basado en él, hay una diversidad que hace ésta apropiación para generar contenido con el *fandom* del que es partidario de la siguiente manera:

2.6.1. *Fan Art*

El fan art es aquel material realizado por medio de ilustraciones o fotos manipuladas que se encuentra basada en un universo narrativo ya establecido (Chávez Ordoñez, 2014). Hay casos en el que el trabajo del artista se elabora paralelamente con el escritor de *fan fiction* para realizar portadas a su historia o proveer ilustraciones de su personaje creado bajo el estilo propio del fan que lo dibuja y diseña.

2.6.2. *Fan Film o Fan movie*

Es un cortometraje animado o con imágenes creado por el seguidor de un *fandom* con el fin de recrear escenas de un universo narrativo o para extenderla desde su propio punto de vista. Hay casos que el *fan film*, es una versión que acompaña a un *fanfic*, pero en su versión audiovisual (Guerrero Pico, 2016).

2.6.3. *Fan vid*

Es un video que se acompaña de música, selección de videos y/o imágenes de universo narrativo y con el personaje escogido por el *fan* (Establés Heras, 2016).

2.6.4. *Fan game*

Es un juego creado por *fans*. Suele estar basado en un juego oficial con el objetivo de rehacerlo, e incluye opciones que el desarrollador del juego determina.

3. Metodología

3.1. Método

El primer punto a esclarecer resta es si el *fan fiction* cumple con los requerimientos determinados para estar incluido en la experiencia transmedia. Ante tal interrogante que sobrepasa el fundamento teórico desglosado en la sección

anterior, se obtiene la valoración directamente expuesta por Henry Jenkins, el precursor en narrativas transmedia:

La cuestión de si el *fan fiction* debe entenderse como transmedia depende mucho en nuestra negociación del espacio que hay entre el canon y el fandom, es decir, si acaso el transmedia necesita ser autorizado por los productores y deba ser parte de la historia. Esta pregunta, a su vez, tiene que ver con el equilibrio relativo en nuestra comprensión del transmedia en términos de su continuidad (coherencia interna del mundo imaginado) y su multiplicidad (el potencial de ver el mismo mundo, contar la misma historia a partir de perspectivas múltiples que a menudo son contradictorias). El transmedia autorizado es propenso en establecer una mayor prioridad en la continuidad, la cultura fan a la multiplicidad. Entonces, para mí depende de que preguntas quiera abordar y así saber si tiene sentido o no leer fan fiction como extensiones transmedia del material original como otros han estado defendiéndolo. (Jenkins, comunicación personal, 5 de mayo de 2018)

El segundo punto a tratar es la forma de evaluar la expansión del *fan fiction* en línea en función de las NT, ya que la tarea está sujeta a ciertas limitaciones en cuanto al criterio que debe ser empleado por involucrar variables de índole altamente subjetivas. Se ha destacado previamente que el apego emocional del *fan* con el objeto de afición se traduce en los altos niveles de consumo (Guerrero Pico, 2016). Partiendo de esa premisa se apunta en comprobar dicha teoría con el método

cualitativo de análisis en un tiempo determinado por estudio de casos. Se toma como referencia al portal Fanfiction.net al ser el más representativo.

De las nueve categorías principales en el sitio web se selecciona cada subcategoría puntera para observar la actividad en un periodo específico para cada caso y así valorar la relación que guarda respecto a la narrativa oficial que se difunde. El fin es entender el comportamiento de la comunidad *fandom* desde el *fan fiction* y como dicha actividad es impactada a partir de la experiencia transmedia canónica.

3.2. Marco de referencia: *Fanfiction.net*

Fanfiction.net (FF.net) es un sitio web que permite a las comunidades *fandom* alojar escritos que son objeto de su afición. Todo documento que se encuentra en el portal, está basado en productos mediáticos originales y que se comparte sin fines de lucro.

Su sistema de organización delimita por filtros específicos y permite una búsqueda ágil y para publicar ordenadamente. García Roca (2016) concuerda con Scolari (2013) en ubicar a Fanfiction.net como el sitio con el archivo más numeroso de *fics*.

Fanfiction.net fue fundado en 1998 por Xing Li y se encuentra en el idioma inglés, aunque contiene material en cuarenta y cuatro idiomas a la fecha; entre ellos incluido alemán, árabe, coreano, español, francés, italiano, japonés, mandarín, portugués y ruso. Al 1 de abril del 2018, Fanfiction.net cuenta con un archivo global de 7,472,763 *fics* repartido entre 9 categorías principales: anime/manga, libros, dibujos animados, *comics*, juegos, varios, películas, obras de teatro y televisión.

Materiales

A continuación, se presenta la selección que se analizará para cada una de las nueve categorías generales en Fanfiction.net:

Sección Anime/Manga: *Naruto*

Sección Libros: *Harry Potter*

Sección Dibujos animados: *Avatar*, el último Maestro del Aire

Sección Comics: *Batman*

Sección Juegos: *Pokémon*

Sección Misceláneos: Lucha

Sección Películas: La Guerra de las Galaxias

Sección Obras de teatro: Guiones

Sección Televisión: *Supernatural*

4. Análisis y Discusión

4.1. Caso Naruto

Este transmedia inició como *manga*, pero luego se extendió al *anime*, películas y videojuegos. Actualmente se transmite una segunda secuela. Se observa la actividad que despunta durante el mes que se transmitió el final de *Naruto Shippuden* en marzo del 2017. El archivo incluye ahora a los personajes de la nueva secuela *Boruto* que inició a transmitirse en abril del 2017.

Categoría FF.net: Manga/Anime

Universo Canon: Manga, Anime, Películas, Videojuegos

Status Canon: Terminado y secuela continúa con la siguiente generación
 Archivo actual: 422 000 *fics*
 Géneros: Acción, aventura
 Registro actividad: Enero 2017—Abril 2018

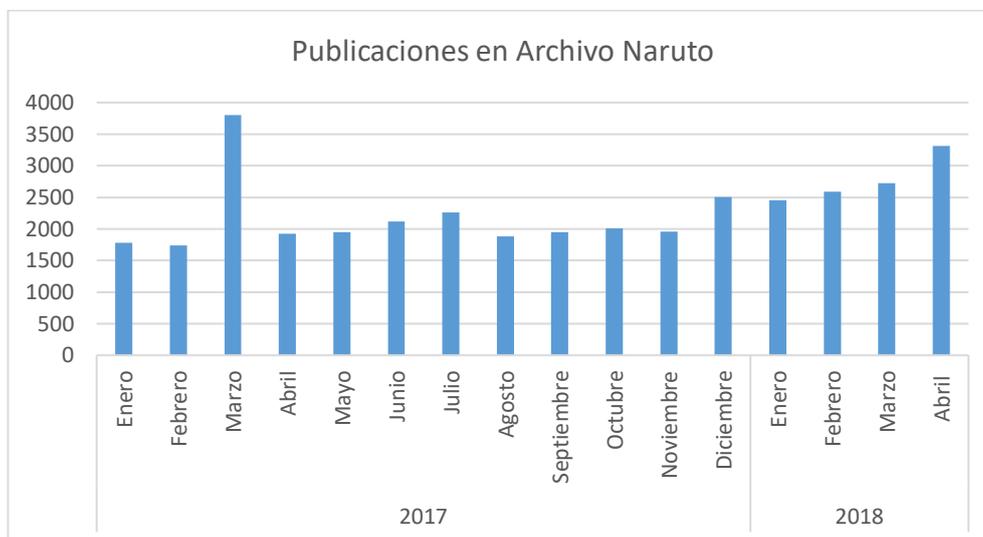


Figura 2. Registro de actividad en archivo *fandom Naruto* alojado en FF.net

4.2. Caso *Harry Potter*

Este transmedia inició su jornada en los libros desde 1997 hasta el 2007, las 8 películas durante los años 2001 a 2011, y videojuegos. Se retoma en el 2006 en una obra teatral, pero con otros personajes. El año 2017 tiene importancia en este *fandom* por su línea de tiempo, y concuerda con el epílogo presentado en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: parte 2*; cuando un segundo hijo del protagonista inicia en el conocido Colegio *Hogwarts*. Actualmente la autora del *canon* dirige otra franquicia ubicada dentro de este mismo universo: *Animales Fantásticos* y se espera un nuevo videojuego. La publicación de *fics* se mantiene y recientemente se incrementa, al mismo tiempo que el universo canónico se continúa expandiendo.

Categoría FF.net: Libros
 Universo Canon: Libros, audiolibros, películas, videojuegos
 Status: Terminado
 Archivo actual: 787 000 *fics*
 Géneros: Fantasía. magia
 Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018



Figura 3. Registro de actividad en archivo *fandom Harry Potter* alojado en FF.net

4.3. Caso Avatar, el último Maestro del Aire

La serie animada se transmitió entre 2005 y 2008 en tres temporadas, la película no fue bien recibida por los *fans* al alejarse mucho del *canon* con los personajes. Este año fue anunciado que se continuará extendiendo la historia a través de *comics*, y simultáneamente se incrementa la publicación de *fics*.

Categoría FF.net: Dibujos animados
 Universo Canon: Dibujos animados, película, videojuegos, comics y spin-off
 Status: Continuación en comics
 Archivo actual: 42 100 *fics*
 Géneros: Fantasía, aventura

Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018

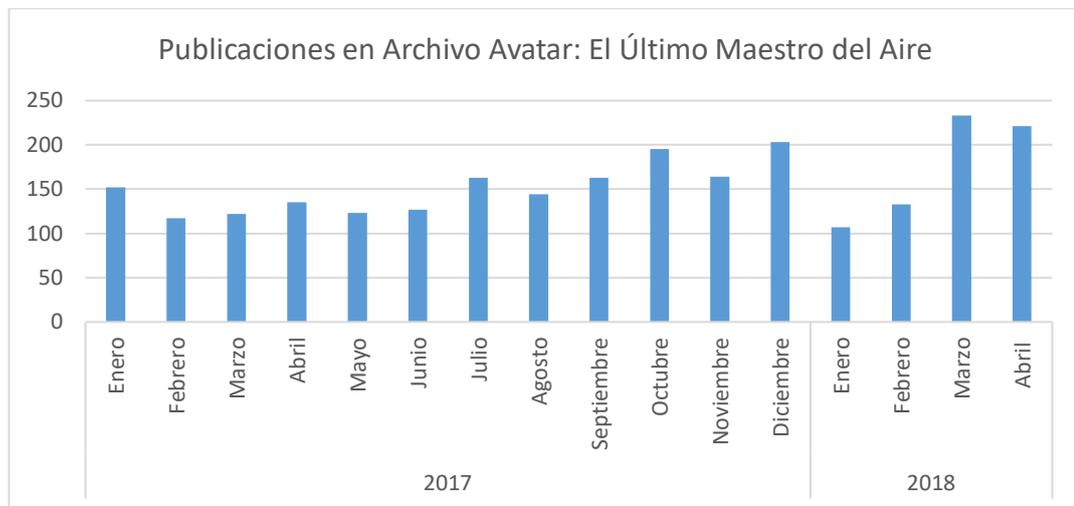


Figura 4. Registro de actividad en archivo *fandom Avatar:El Último Maestro del Aire* alojado en FF.net

4.4. Caso Batman

Nace en el *comic* que pertenece al universo en 1939 y reinició su contenido en 2016 para la fase transmedia cinematográfica planificada por *DC Comics*. Batman consta también con películas y videojuegos. En el periodo establecido se observa que la actividad decrece y aumenta a la par con la presentación de contenido en el universo de *DC Comics*.

Categoría FF.net: Comics

Universo Canon: Comics, películas, series de televisión, videojuegos

Status: Continuación en películas y comics

Archivo actual: 17600 *fic*s

Géneros: Acción

Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018

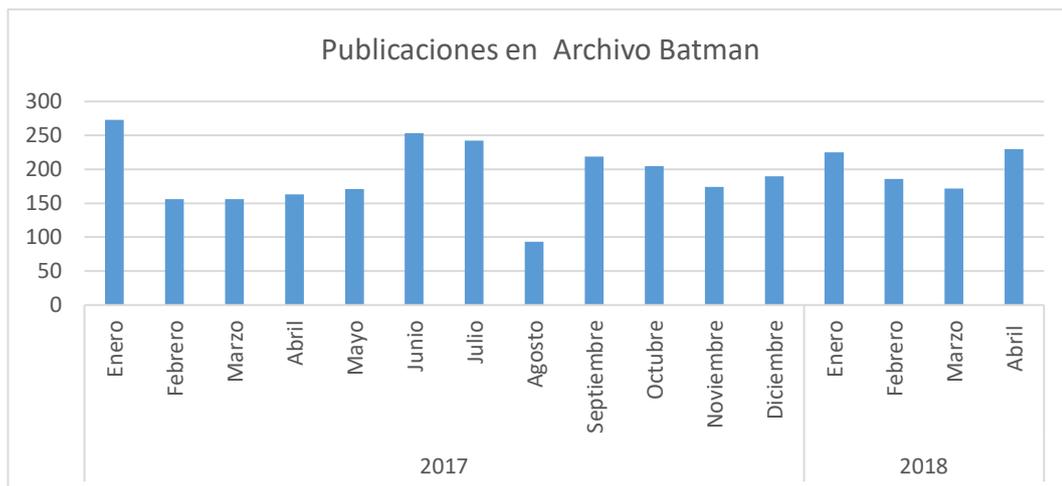


Figura 5. Registro de actividad en archivo *fandom Batman* alojado en FF.net

4.5. Caso Pokémon

Categoría FF.net: Videojuegos

Universo Canon: Videojuegos, manga, anime y películas

Status: En progreso

Archivo actual: 94900 *fics*

Géneros: Aventura, acción

Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018

Está presente desde el año 1995 en videojuegos, para luego extenderse y anunció una séptima generación en el año 2016. Su nuevo *spin-off Detective Pikachu* fue mundialmente lanzado en marzo del presente año, y coincide con el aumento de actividad en su archivo de FF.net



Figura 6. Registro de actividad en archivo *fandom Pokémon* alojado en FF.net

4.6. Caso Misceláneos

Categoría FF.net: Lucha
 Universo Canon: Episodios televisivos
 Status: En transmisión
 Archivo actual: 42700 *fic*s
 Géneros: Acción, deportes
 Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018

Esta es una selección bastante genérica que recoge diversos tipos de programas disponibles de lucha libre. Al tratarse de una combinación abierta, solo se puede observar que se mantiene el interés en este tipo de programa y que el aficionado pone a personajes del ring en las páginas de *fan fiction*.



Figura 7. Registro de actividad en archivo *fandom* Misceláneos alojado en FF.net

4.7. Caso Guerra de las Galaxias

Inició la experiencia transmedia en una trilogía cinematográfica en 1977. Luego continúa con precuelas y secuelas del mismo universo y añade conexiones por medio de series de televisión y videojuegos. El incremento de actividad en su archivo de FF.net en noviembre del 2017, va de la mano con la presentación de la película *El Último Jedi* en diciembre del 2017. Después del estreno, se observa un despunte en la publicación de *fics* en el mes de enero y febrero del 2018.

Categoría FF.net:	Películas
Universo Canon:	Películas, series de televisión, dibujos animados, videojuegos
Status:	Continuación en películas y series de televisión
Archivo actual:	48400 <i>fics</i>
Géneros:	Ciencia ficción, acción, aventura
Registro actividad:	Enero 2017-Abril 2018

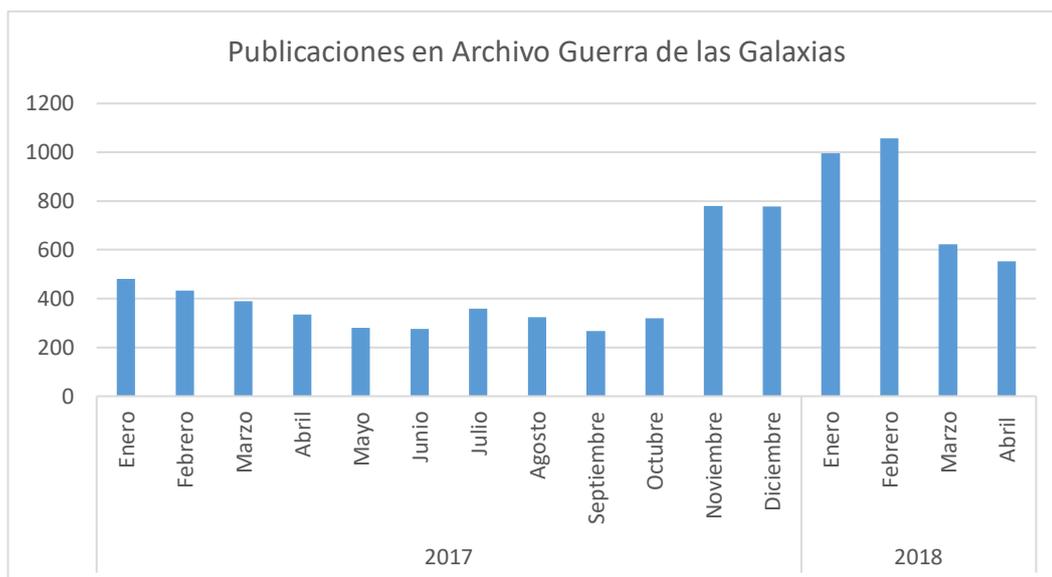


Figura 8. Registro de actividad en archivo *fandom Guerra de las Galaxias* alojado en FF.net

4.8. Caso Obras de teatro

Categoría FF.net: Obras de teatro

Status: Terminado

Archivo actual: 50 400 *fics*

Géneros: Literatura, musicales

Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018

Ésta categoría también es bastante genérica al tratarse de un *mix* de obras de teatros y musicales. Durante el año 2017 ésta sección registra un 6400 *fics* publicados durante los últimos 12 meses, y al mismo tiempo tiene un conteo de 7900 *fics* actualizados durante el último año. La mayor cantidad de material se encuentra escrito en indonesio.



Figura 9. Registro de actividad en archivo *fandom* Guiones alojado en FF.net

4.9. Caso *Supernatural*

El líder de ésta categoría es un programa que tiene su centro en las actividades paranormales y narra las aventuras de los personajes mientras se presencia una serie de combates en contra de demonios y posesiones demoniacas. La serie inició en el año 2005 y se encuentra en su decimotercera temporada. En el año 2017 la decimosegunda temporada terminó en mayo, que se refleja en el archivo de FF.net en mayo y junio. La frecuencia de publicación decrece en los meses de julio y agosto, pero aumenta una vez más en septiembre; previo al estreno de la decimotercera temporada en octubre de 2017 que culminará en mayo del 2018.

El archivo de *Supernatural* en los últimos doce meses registra 4800 *fics* nuevos y la actualización de 6000 *fics* en ese mismo periodo.

Categoría FF.net: Televisión

Universo Canon: Televisión

Status: En transmisión

Archivo actual: 122000 *fics*

Géneros: Ciencia ficción, suspenso, terror, aventura

Registro actividad: Enero 2017-Abril 2018



Figura 10. Registro de actividad en archivo *fandom Supernatural* alojado en FF.net

5. Hallazgo

Cuando se expuso a las narrativas transmedia como un ente capaz de tener influencia sobre la comunidad de aficionados en el *fan fiction*, se buscó una cercanía a la realidad del *fan* y haciendo las conexiones para evaluarla desde su plataforma más representativa.

A través de la metodología cualitativa se puede apreciar que la esfera canónica es un ente que efectivamente afecta al *fandom* con el contenido que este último publica, ya que el grupo al que se hace referencia tiene una cercanía afectuosa con producto cultural que conoce, y este buscará recabar y asimilar la nueva información que se introduzca. Esta parte de la experiencia transmedia desencadena una reacción que se traduce en las actividades que el prosumidor efectúa. Y con ello queda confirmado aquello que Scolari dice acerca de los prosumidores. Esto es, si el equipo oficial no visualiza algo, no quiere algo o no sabe cómo presentarlo, tendrá a esta comunidad dedicada haciendo esa tarea.

6. Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica (EFE).
- Center for Storytelling. (14 de abril de 2016). *Entrevista con Henry Jenkins Video en línea*. Youtube. Obtenido de Youtube:
https://www.youtube.com/watch?v=38KC_5YyTiw
- Chávez Ordoñez, V. I. (2014). ¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión narrativa de una serie animada por medio de las creaciones de los fans. *Communication Papers-Media Literacy & Gender Studies*, 3(4), 77-86.
- Corona Rodríguez, J. M. (Enero de 2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(1) de las narrativas. *ICONO 14*, 14, 30-48.
doi:ri14.v14i1.919
- Crisóstomo, R. (2016). Fannibals ministéricos: El poder del fandom. *Index Comunicación*, 6(2), 101-114. Obtenido de
<http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/226/204>
- De Lama Odría, M. (2016). *Fanfiction: Una red social en el espacio de la ficción*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Establés Heras, M. (Noviembre de 2016). Entre fans anda el juego: audiencias creativas, series de televisión y narrativas transmedia. 32(11), 476-497. Obtenido de
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33260/Estables_opc_entr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 53-67. Obtenido de
<http://www.redalyc.org/html/935/93530573004/>
- García Roca, A. (2016). La formación lectora y los "fanfictions" análisis de los procesos de cooperación y recepción textuales. *Aprendizajes plurilingües y literarios*, 969-974. Obtenido de
https://www.researchgate.net/profile/Anastasio_Garcia-Roca/publication/318819115_La_formacion_lectora_y_los_fanfictions_analisis_de_los_procesos_de_cooperacion_y_recepcion_textuales/links/5989681e0f7e9b6c8542845b/La-formacion-lectora-y-los-fanfictions-ana
- Guerrero Pico, M. d. (2016). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació. Obtenido de
<http://hdl.handle.net/10803/385849>

- Guerrero-Pico, M., & Scolari, C. (Junio de 2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. (D. Grassau, Ed.) *Cuandernos.Info*(38), 183-200. doi:10.7764/cdi.38.760
- Hernández Ruiz, J. (2017). Diseñando una recepción participativa para universos transmedia: roles y desafíos. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*(28), 21-41. doi:https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017282055
- Hills, M. (2017). From Fan Culture/Community to the Fan World: Possible Pathways and Ways of Having Done Fandom. *Palabra Clave*, 20(4), 856-883. doi:10.5294/pacla.2017.20.4.2
- Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Revista Científica de Educomunicación*, 33(17), 25-33. doi:10.3916/c33-2009-02-002
- Jenkins, H. (15 de Enero de 2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Obtenido de MIT Technology Review: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (06 de mayo de 2018). Fan fiction and Transmedia Storytelling. (N. Villagrán, Entrevistador)
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor de una cultura en red* (Primera ed.). (X. Gaillard, Trad.) Barcelona: Gedisa. Obtenido de https://lenguajes3unr.files.wordpress.com/2014/03/cultura-transmedia_jenkins.pdf
- Katsaounis, N. (15 de mayo de 2009). *Video en línea. Vimeo*. Obtenido de Vimeo: <https://vimeo.com/4672634>
- Lastra, A. (Enero de 2016). El poder del prosumidor. Identificación de necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono 14*, 14(1), 71-94. doi:ri14.v14i1.902
- Pradanos Grijalvo, E., & Enriquez de Salamanca "Furby", P. (2016). Claves para la innovación creativo-estratégica a través de la metodología transmedia. *Revista Icono14*, 14(1), 1-30. doi:ri14.v14i1.945
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Revista Icono14*, 14(1), 49-70. doi:10.7195/ri14.v14i1.930
- Sánchez-Mesa, D. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes. Journal of Art, Science & Technology*(18), 8-19. doi:<http://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>

- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*. Acción Cultural Española. España: Anuario AC/E de la cultura digital. Obtenido de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf
- Scolari, C. A. (2015a). *Ecología de los medios*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. A. (2015b). Transmedia storytelling: brands, narratives and storyworlds. (Kassel, Ed.) *Handbook of Band Semiotics*, 151-169. doi:<http://doi.org/10.19211/>
- Scolari, C. A. (2016). *El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación*. Madrid: Federación de Gremios de Editores España. Obtenido de http://www.fge.es/lalectura/docs/Carlos_A_Scolari%20_175-186.pdf
- Scolari, C., & Establés, M. (Diciembre de 2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*, 20(4), 1008-1041. doi:10.5294/pacla.2017.20.4.7