

# *Fanfiction y beta reading:* escritura colaborativa en red

Mar Guerrero-Pico

Universitat Pompeu Fabra. Barcelona

«Hay un tiempo y lugar para todo, y creo que se llama fanfiction»  
*Joss Whedon, guionista y director de cine y televisión*

Durante el transcurso de un trabajo de campo para el proyecto Transalfabetismos,<sup>1</sup> realizado hace un par de años en un colegio de Barcelona, preguntamos a una alumna de tercero de la ESO llamada Esther si disfrutaba leyendo las obras obligatorias de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, y nos encontramos con una réplica tan poco sorprendente como esta: «No». Cayendo presa de visiones apocalípticas, imaginamos entonces que a esta adolescente no le gustaba leer y escribir en absoluto; pero, al parecer, su único problema era tener que leer y redactar resúmenes de la versión adaptada de *El Lazarillo de Tormes*. Cuando terminaba de responder a las preguntas de los deberes de comentario de texto que debía entregar al día siguiente, Esther era capaz de pasar el resto de la tarde en su habitación, tecleando en Wattpad<sup>2</sup> el próximo capítulo de un *fanfiction*.

Los *fanfictions* (normalmente abreviados como *fanfics* o *fics*) son historias escritas por un fan o varios, donde se vuelve a imaginar y recrea el universo ficcional (argumentos, personajes y ambientación) desarrollado en una obra fuente presentada en libros, películas, series de televisión o cualquier otro medio. Nos contentaremos con aportar una breve descripción del *fic* que Esther no quería que descubrieran sus compañeros de clase (ni el lector de estas líneas), pero que, en marzo de 2016, había conseguido acumular más de 6400 lecturas en la plataforma: la protagonista sufre acoso escolar y el malo malísimo de la banda juvenil que la martiriza tiene el rostro de Colton Haynes, uno de los actores de la serie juvenil *Teen Wolf* (The CW, 2011-2017).

—Y los fines de semana, ¿cuántas horas puedes dedicar a escribir?

—A lo mejor dos o tres al día, pero leo más. Me paso casi toda la mañana leyendo, y la tarde, también, y la noche hasta las cuatro o cinco de la mañana.

Probablemente, el ilustre autor de la versión adaptada de *El Lazarillo de Tormes*, Vicens Vives, nunca fue objeto de tantas noches en vela como la autora de *Anormalidades*, un *fic* de fantasía sobre individuos que tienen telepatía y que Esther calificaba de «así de intrigante» como para robarle horas

<sup>1</sup> Proyecto financiado por el Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016 – Ref. CSO2014-56250-R.

<sup>2</sup> <http://www.wattpad.com>.

al sueño en fin de semana. Pero ¿qué tiene la lectura y escritura de *fanfiction* que ha cautivado a esta alumna que no responde con la misma pasión a tareas similares dentro del aula? Los motivos que la llevan a ella y otros *fans*, adolescentes o adultos, a entregarse a esta actividad se encuentran en lo que Matt Hills (2002) entiende como «juego afectivo» y que se articula alrededor de dos hechos. En primer lugar, el *fanfiction* es el testimonio material de una conexión emocional intensa del fan con la obra fuente, que apela directamente a su identidad y experiencia vital. En segundo lugar, a través de *fanfiction*, el fan funde su identidad en la obra fuente, que se convierte así en un mundo posible, un entorno lúdico donde, mediante apropiación, explora y proyecta deseos, vivencias y puntos de vista.

A lo largo de estas páginas, realizaremos un repaso de la historia del *fanfiction*<sup>3</sup>, de sus principales convenciones genéricas, y describiremos los procesos de producción más habituales dentro de las comunidades de *fanfiction*. Concluiremos con una serie de recomendaciones para aprovechar su potencial educativo dentro del aula, con el fin de fomentar el hábito lector entre los adolescentes, fortalecer su competencia lectoescritora y promover una respuesta crítica a los productos de los medios de comunicación.

### El *fanfiction* no es un invento *millennial*...

Que los quince años de Esther no engañen a nadie: la práctica del *fanfiction* se remonta a varias décadas antes de que nuevos bebés poblaran el mundo entre 1980 y principios de los 2000. Seguramente, algunos de los bisabuelos de estos bebés ya eran escritores de *fanfics*. Veamos por qué.

A finales de los de la década de 1960 se empezaron a organizar en los Estados Unidos los primeros *fandoms*, o comunidades de *fans*, alrededor de series televisivas de ciencia ficción, sobre todo, los relacionados con la primera serie de *Star Trek* (CBS, 1966-1969) y *The Man from U.N.C.L.E* (NBC, 1964-1968). Sin embargo, ya desde la década de 1930 se venían celebrando convenciones de *fans* de la literatura de ciencia ficción (la primera de ellas data de 1936 y aún se celebra hoy bajo el nombre de Worldcon). También se publicaron fanzines (el pionero fue *The Comet*, publicado en 1930) como forma de sobrellevar las semanas que tardaban en editarse revistas profesionales sobre el género. Una de ellas, *Amazing Stories*, fue clave para el nacimiento de los *fandoms* modernos. Esta revista permitía la interacción de sus lectores publicando sus direcciones para que se pusieran en contacto, dando lugar a una red de correspondencia que fue capital en la organización de los *fans* para la posterior producción de fanzines. Elaboradas con unos medios mínimos, estas revistas contenían comentarios a las historias publicadas en las revistas profesionales, noticias y debates sobre el género y, especialmente, historias y arte *amateur*.

Así pues, cuando surgieron los primeros *fandoms* en torno a series de televisión, como *Star Trek* o *The Man from U.N.C.L.E*, los *fans* solo hubieron de replicar usos ya establecidos para adecuarlos a las nuevas historias contadas desde la pequeña pantalla y empezar a producir lo que desde entonces se ha conocido como *fanfiction*. Pero, al mismo tiempo, el hecho de que los objetos de *fandom* fueran series televisivas ofrecía a los *fans* otras posibilidades creativas y de distribución. El desarrollo del vídeo doméstico y la progresiva generalización de las herramientas de edición en las décadas de 1970 y 1980 pusieron en órbita el *fanvid*<sup>4</sup> (Levin Russo, 2009), ejemplos del cual se mostraban en convenciones o se intercambiaban a través de cintas enviadas por correo postal.

En *Textual Poachers*, la obra que sentó las bases para los estudios de *fans*, Henry Jenkins (1992) reivindica su faceta productiva traducida en fanzines, *fanfics*, *fanarts*<sup>5</sup> y *fanvids*, como respuesta directa a los estudios de corte psicológico que los consideran un paradigma de audiencia alienada, víctimas de los todopoderosos efectos de los medios de comunicación de masas. En cambio, Jenkins describe un tipo de audiencia con capacidad crítica, organizada en comunidades interpretati-

<sup>3</sup> Frente otros trabajos que hablan de «la *fanfiction*», en femenino, preferimos conservar el género masculino con que el que los *fans* se refieren a estos escritos.

<sup>4</sup> Los *fanvids* (también llamados *vids*) son vídeos musicales editados combinando el metraje de un texto fuente y una pieza musical previa, y también otros vídeos de corta duración con metraje grabado por el propio fan, pero siempre en relación a un texto fuente.

<sup>5</sup> Un *fanart* es una pieza artística realizada por un fan inspirándose en un texto fuente que abarca desde pinturas y dibujos a mano hasta creaciones gráficas digitales.

vas, y capaz de convertir su disfrute en una sofisticada experiencia de participación cultural que, en ocasiones, subvertía y cuestionaba los mensajes del texto fuente. Lo que se consideraba un vil plagio pasa a ser una práctica cultural legítima basada en la «interpretación, apropiación y reconstrucción» (p. 165) del texto fuente. En esta línea, Francesca Coppa (2017) recuerda que cualquier producto adquiere relevancia cultural cuando sus usuarios desafían las interpretaciones originales y aportan nuevas lecturas del texto fuente que, en ocasiones, se convierten en *fanon*: «Una visión del canon tan convincente que es adoptada por el resto de *fans*» (p. 5).

Aunque se haya puesto el acento en el caso paradigmático de las series de ciencia ficción encabezadas por *Star Trek*, durante la década de 1970, las producciones de *fans* empezaron a extenderse por otros géneros televisivos y también por otros medios, como el cine, alentadas por el desembarco de la saga *Star Wars* (George Lucas, 1977), que provocó una explosión comercial de historias de ciencia ficción y fantasía. Ejemplo de la migración genérica en el ámbito televisivo son los *fandoms* organizados en torno a los denominados *buddy shows*, como *Starsky and Hutch* (ABC, 1974-1979). Es interesante observar cómo estas ficciones, basadas en la relación de amistad entre dos compañeros de trabajo, muy menudo acababan siendo interpretadas en términos homoeróticos en las creaciones de los *fans*, que seguían la estela de una práctica que habían comenzado los *fans* de *Star Trek*. Los personajes del Capitán Kirk y Spock son protagonistas de una tradición de historias románticas no canónicas que acabó propiciando el nacimiento de, como veremos, uno de los principales géneros de *fanfiction*: el *slash*.

### ... pero florece con el nuevo milenio

Hasta principios de la década de 1990, pocas cosas cambiaron dentro de las comunidades de *fans* más allá del aumento en el número de *fandoms* y eventos específicos. Sin embargo, con el naciente desarrollo de internet en el ámbito universitario, poco a poco los *fans* fueron descubriendo foros de discusión alojados en Usenet y listas de correo electrónico para comunicarse entre ellos, aunque por entonces todavía seguían confiando en fanzines, cartas y convenciones.

Pero esta situación daría un cambio radical a finales de la década de 1990 con la progresiva generalización de internet en los hogares y, sobre todo, con el surgimiento de herramientas que hacían más fácil la creación de páginas web y la edición digital de vídeo y gráficos. Empezaron a proliferar foros de discusión y sitios dedicados exclusivamente a una determinada serie que, con el tiempo se podían constituir en una comunidad de *fans*, y en los que se intercambiaban *fanfiction*, *fanart* o *fanvid*, y surgieron *archivos* dedicados exclusivamente al alojamiento de *fics*, como el veterano Fanfiction.net<sup>6</sup>, en activo desde 1998. Además, la mudanza al territorio digital supuso el surgimiento de un actor fundamental en el proceso de escritura de *fanfiction*: el *lector beta* (*beta reader*), un fan que ayuda a los autores a editar sus *fics* antes de publicarlos.

La aparición en 1999 de plataformas de blogs como Blogger y, sobre todo, LiveJournal<sup>7</sup> terminaron por echar abajo cualquier barrera para el fan que quisiera publicar sus textos de *fanfiction* y entablar conversación con otros *fans* que compartieran su pasión. Los foros y listas de correo electrónico cayeron en desuso, y los fanzines pasaron a ser objetos aún más marginales debido al empuje de estas herramientas representativas de la Web 2.0. Los comentarios al final de las entradas facilitaron la tarea para que los creadores obtuvieran *feedback* instantáneo de sus seguidores, y en el caso de LiveJournal, ha dado lugar a la multiplicación de comunidades de *fanfiction* dedicadas a una misma obra fuente sin necesidad de crear una página web, con el ahorro de costes y de tiempo de aprendizaje que conlleva para el administrador. Los *fandoms*, en general, y las comunidades de *fanfiction*, en particular, terminaron por tanto de afinar sus características como espacio de afinidad. Según James Gee (2004, p. 67), se trata de «lugares o conjuntos de lugares donde las personas se asocian con otras en función de actividades, intereses y metas compartidas en lugar de hacerlo por motivos de raza, clase social, origen étnico o género».

<sup>6</sup> <http://www.fanfiction.net>.

<sup>7</sup> <http://www.livejournal.com>.

Si bien el archivo *Archive of Our Own* (AO3)<sup>8</sup>, en funcionamiento desde 2008, ha recogido gran parte del tráfico de las comunidades de *fanfiction* concentradas entre FanFiction.net y LiveJournal, en la actualidad, el rey es el lugar donde Esther pasa horas leyendo y escribiendo: Wattpad. Fundada en 2006, Wattpad es actualmente la plataforma de escritura colaborativa más grande del mundo, con más de 65 millones de usuarios y 400 millones de historias publicadas (Lunden, 2018). Los lectores pueden afiliarse a diversas subcomunidades de géneros literarios, entre las que la dedicada al *fanfiction* es la más numerosa con 93 116 usuarios (datos de enero de 2018). Entre todos, contribuyen a confeccionar las recomendaciones y *rankings* de la plataforma a base de leer, compartir, comentar y votar sus historias favoritas. En Wattpad, pues, se dan la mano la función de archivo de FanFiction.net y AO3 y el dinamismo de otro de los sitios preferidos por los *fandoms*, la red de blogs Tumblr<sup>9</sup>, cuyo sistema de etiquetas permite a los *fans* viajar y descubrir una cantidad ingente de intereses y contenido. No obstante, se puede destacar un mínimo común denominador a todas estas plataformas de *fanfiction*: los autores proponen géneros y temas alejados de las preferencias del público general, o lo más interesante para el propósito que nos ocupa, reinterpretan para las nuevas generaciones clásicos de la literatura como, por ejemplo, Jane Austen (Mirmohamadi, 2014).

## AU, het, gen, slash... Descifrando géneros y jergas

Adentrarse en una plataforma de *fanfiction* puede resultar una experiencia un tanto desconcertante para un profano por la profusión de nomenclaturas. Muchos términos hacen referencia a convenciones genéricas y tropos compartidos por la mayoría de *fandoms*, o bien a convenciones específicas de un *fandom* que pueden, o no, seguir el canon de la obra fuente. Las posibilidades del *fanfiction* son prácticamente ilimitadas en lo referente a la extensión de la obra, estilo de escritura o géneros. Así, podemos encontrar relatos cortos, novelas, poesías; historias escritas a partir de múltiples puntos de vista, historias más parecidas a un guion audiovisual que a una narración al uso y géneros convencionales como la fantasía, el romance, la aventura, o el misterio. Sin embargo, son las tipologías vernáculas las que captan la atención del no iniciado.

Como punto de partida básico, debemos distinguir los *fics* canónicos, aquellos que respetan la pauta marcada por la obra fuente en lo que concierne a trama, caracterización de los personajes y lugares en los que se desarrolla la acción. Estos *fanfics* contrastan con los denominados de *universo alternativo* (AU, *alternate universe*, en inglés), donde se sitúa a los personajes en espacios y tiempos distintos a los de la obra original o se modifican hechos de la trama original. Bahoric y Swaggerty (2015) reseñan los «AU de cafetería» como uno de los tipos de universo alternativo más populares. Los «AU de cafetería» describen el encuentro casual de dos personajes en uno de estos establecimientos como premisa para explorar en profundidad las dinámicas entre ambos. Normalmente, estos encuentros acaban desembocando en una relación amorosa. Y es que los *ships* (por ejemplo, Ron y Hermione, Callie y Arizona, Stiles y Derek, el Capitán Hook y Emma Swan), es decir, las parejas sentimentales formadas por dos personajes con base o no en el canon, a menudo constituyen *fandoms* con vida propia separada de la obra fuente. Un *ship* (abreviatura de *relationship*) suele llevar asociado una fusión nominal en referencia a los dos personajes que lo constituyen. Así las parejas de series de televisión como Callie y Arizona, de *Anatomía de Grey*, forman *Calzona* y Stiles y Derek, de *Teen Wolf*, son *Sterek*. Otras veces, el *ship* recibe un nombre compuesto con partes de los nombres como el Capitán Hook y Emma Swan, de *Érase una vez*, que se convierten en *Captain Swan*. O, simplemente, el *ship* se indica con las iniciales de los protagonistas separadas por una barra como Ron y Hermione de la saga *Harry Potter* = R/H. Todos los archivos y plataformas de *fanfiction* utilizan etiquetas basadas en *ships* como criterio de búsqueda para los lectores.

Esta pequeña digresión sobre los *ships* es necesaria porque sobre ellos se arman los tres macrogéneros de *fanfiction*: *gen*, *het* y *slash*. Según Busse y Hellekson (2006), el *gen* presenta una historia donde el foco central no está en las relaciones sentimentales de los personajes. En el *het*, en cambio, la historia pivota alrededor de una relación heterosexual, canónica o no, mientras que, en el

<sup>8</sup> <http://www.archiveofourown.org>.

<sup>9</sup> <http://www.tumblr.com>.

*slash*, se relata una relación entre personajes del mismo sexo. Tradicionalmente, este vínculo no se encuentra en el canon, sino que está basado en un subtexto homoerótico percibido por el autor. No obstante, en los últimos años, con el aumento de la representación de las parejas homosexuales en las industrias mediáticas, el término también se aplica a relaciones canónicas. Cuando la pareja está formada por dos mujeres es común encontrarse con la etiqueta *femslash*.

Aparte de estos tres géneros principales, podemos encontrar una variedad de subgéneros relativos al contenido del *fanfic*, pero también a su posición cronológica y a su formato tal y como se muestra en la tabla 1.

Género de <i>fanfiction</i>	Descripción
<b>Contenido del <i>fanfic</i></b>	
Daño/consuelo ( <i>H/C, hurt/comfort</i> )	En los <i>fics</i> de daño/consuelo, uno de los personajes está herido, enfermo o sufre por algún motivo y otro se encarga de cuidarlo y darle apoyo hasta su recuperación.
<i>Fluff</i>	Historias con una premisa feliz, pero con poco argumento. Normalmente, los <i>fluff</i> se elaboran tomando como base pequeñas escenas de la vida cotidiana de los personajes. Son comunes los <i>fluff</i> escritos como regalo o muestra de amistad a otros <i>fans</i> para animarlos cuando están pasando por un mal momento.
Angustia ( <i>angst</i> )	<i>Fics</i> repletos de drama y estrés emocional para los personajes. Cuando incluyen contenido violento, el autor puede especificarlo mediante la etiqueta o icono correspondiente (gradación por edad, contenido sensible) según el reglamento del archivo o plataforma de <i>fics</i> en donde quiera compartir su obra.
<i>Smut</i>	<i>Fics</i> donde se muestran escenas sexuales explícitas. Historias <i>het</i> o <i>slash</i> pueden tener una deriva <i>smut</i> que los autores se encargan de indicar cuando publican su obra en el archivo o plataforma.
<i>Fix-it</i>	Las historias <i>fix-it</i> reescriben un acontecimiento ocurrido en el canon de forma que se llega a una conclusión satisfactoria para el fan. Según Jenkins (1992), los <i>fix-it</i> son producto de la frustración que siente el fan ante su objeto de <i>fandom</i> .
<i>Crackfic</i>	Historias con una finalidad humorística, donde se suceden situaciones esperpénticas y sin sentido.
<i>Crossover</i>	<i>Fanfic</i> que combina personajes de universos narrativos diferentes dentro de una misma historia. Por ejemplo, cuando El Undécimo Doctor ( <i>Doctor Who</i> ) une fuerzas con Sherlock Holmes y Watson ( <i>Sherlock</i> ) para derrotar a una amenaza alienígena.
5 veces en las que... ( <i>5 times fic</i> )	Historia desarrollada a lo largo de cinco escenas que cuentan un hecho recurrente en la vida de un personaje o varios.
<i>Songfic</i>	Historias con letras de canciones intercaladas. La letra de la canción determina el tono y la acción del <i>fanfiction</i> .
<b>Posición cronológica</b>	
<i>Futurefic</i>	Historias ambientadas en un futuro indeterminado con independencia de que la obra fuente haya finalizado o no.
<i>Preseries</i> y <i>postseries</i>	<i>Fics</i> que tienen lugar antes o después del inicio o final de una serie o temporada, respectivamente.
<i>Post ep/coda/episode tag</i>	Historias escritas en respuesta al final de un episodio, continuando la trama a partir de ese punto.
<i>Missing scenes</i> o <i>fillers</i>	<i>Fics</i> que muestran una escena o secuencia que pudo haber ocurrido dentro de la obra fuente.
<b>Formato</b>	
<i>One shot</i>	Historias autoconclusivas que abarcan un solo capítulo o entrega.
<i>Drabble</i>	Textos breves con una extensión de entre 100 y 1000 palabras.

Tabla 1. Géneros de *fanfiction*. Elaboración propia basada en Bahoric y Swaggerty (2015), y Guerrero-Pico (2016).

## «Tengo que escribir 5000 palabras por capítulo»

Una vez repasados los principales tipos y géneros de *fanfiction*, observemos ahora algunos de los procesos de producción dentro de las comunidades. Ello nos dará una idea de por qué pueden resultar fructuosos en su aplicación a la enseñanza de materias relacionadas con la lectura y expresión escrita, tal y como sostienen algunas investigaciones destacadas en la última década (Black, 2008; Abad Ruiz, 2011; Curwood, 2013; Lugo Rodríguez, 2016).

Como se ha venido explicando a lo largo de este capítulo, la escritura y lectura de *fanfiction* comporta una serie de prácticas y herramientas que impiden hablar de un proceso solitario, sino profundamente colaborativo y enraizado en vínculos afectivos e identidades compartidas. El primer indicador de que los autores de *fics* no están ni escriben solos tiene forma de comentario al final de cada capítulo. A través de ellos, los autores de *fanfic* ganan plena consciencia de que se encuentran en un entorno de «escritura conectada» (Lammers y Marsh, 2015) o en red, donde la audiencia no es solo un constructo abstracto que implica ciertas convenciones estilísticas y genéricas que el autor del *fic* aprehende y perfecciona a través de la práctica y la observación. También representa un público social y vivo que contribuye a transformar el *fanfic* con críticas, propuestas para futuras tramas, recomendaciones de otros *fics*, palabras de ánimo y, si nos encontramos en Wattpad, reacciones en cada párrafo. Esther, como la mayoría de sus colegas de la plataforma, da la bienvenida a los comentarios de los lectores: «Me gusta que comenten porque así puedo saber las críticas».

Ocultas tras su alias, Esther se lanza a experimentar con sus habilidades literarias ante una audiencia real, algo que no se le ocurre hacer dentro de la escuela o en su entorno social más cercano, a excepción de un amigo, Abraham, que sí está al corriente de sus aventuras *fanfiqueras*. Según Lammers y Marsh (2015), el anonimato que ofrecen las plataformas de escritura hace que los juicios sean menos personales y se centren casi exclusivamente en el desempeño de los autores como escritores, lo cual los alienta a seguir compartiendo su trabajo y explorando con distintas formas de expresión. Al mismo tiempo, se da una circunstancia paradójica en la que el anonimato que impera en las comunidades de *fanfiction* deviene en garante de visibilidad para los autores. El anonimato les permite estar expuestos a una mayor diversidad de públicos con los que pueden entablar conversación. Todo ello fomenta una atmósfera de aprendizaje situado en el que los autores de *fics* navegan por las tradiciones de una comunidad de lectoescritura concreta y aprenden a través de la interacción con sus pares.

Algunos autores van un paso más allá que Esther y colaboran directamente con un lector beta que tiene acceso al borrador del *fic* para sugerir cambios antes de su publicación. Similar a la dinámica que se establece entre un escritor-editor en el circuito profesional, un lector beta puede estar en contacto con un autor o varios y su función principal consiste en velar por detalles relacionados con la gramática, la ortografía y hasta con cuestiones vinculadas a la fluidez de los diálogos, la lógica interna del mundo narrativo y, sobre todo, la caracterización de los personajes. Como afirmamos en un estudio más extenso sobre la comunidad de *fanfiction* de la serie *Fringe* (FOX, 2008-2013), (Guerrero-Pico, 2016), el tratamiento de los personajes sobresale como una cualidad fundamental a la hora de valorar la calidad de un *fanfic*. A juicio de esta lectora española de 31 años:

[El *fic*] debe conservar cierta esencia del material original. Los personajes deben ser reconocibles y si alguno está «out of character» debe estar justificado. El *fanfiction* da una libertad absoluta en cuanto a escenarios, tramas, relaciones, etc., pero todo debe ser coherente. Y debe estar escrito con corrección... Cuando encuentro un *fanfic* lleno de faltas de ortografía, dejo de leerlo automáticamente.

El miedo a incurrir en un *out of character* (OOC, *fuera de personaje*) emerge como la preocupación número uno, ya que es uno de los aspectos más criticados por los lectores. No importa cuánto se juegue con universos alternativos o *crossovers*, el autor debe preservar la voz de los personajes y el lector beta debe asegurarse de que así sea. De este modo, el criterio de los lectores beta se presenta como un barómetro de las convenciones narrativas y estilísticas generadas dentro de una comunidad gracias a ese continuo diálogo con los autores. Estos no se olvidan de agradecer a sus betas en el *header* o cabecera: unas líneas introductorias al principio del *fanfic* que recogen información esencial (título, nombre del autor, *ship*, subgénero, breve sinopsis y contexto, advertencias, clasificación por edades, agradecimientos...).

Junto a los lectores beta, otros actores se han hecho un hueco en los agradecimientos de las cabeceras. Con la mejora de las prestaciones de las plataformas de escritura, el lenguaje escrito ha dejado de ser el único recurso utilizable para la práctica del *fanfiction*. Así, LiveJournal, AO3 y Wattpad permiten añadir fotos y recursos audiovisuales a los textos dando lugar a una interesante hibridación de estéticas tanto a nivel intratextual como paratextual. En concreto, son reseñables el uso

de portadas y tráileres para la promoción de historias en Wattpad, donde existen *fans* especializados que ofrecen crear diseños o vídeos a cambio de una mención.

Tales intercambios suponen una normalización de las prácticas que se producen en LiveJournal o AO3 cuando se acerca la temporada de *fic challenges* (retos de *fanfiction*). Durante los *challenges*, que se extienden durante meses, los autores de una comunidad intentan cumplir el reto de componer una historia completa ajustándose a unos plazos de entrega periódicos y a unos límites de palabras determinados (p.ej., 5000 palabras por capítulos cada semana). Los *challenges* se abren con una llamada de los autores a los artistas de la comunidad para que se pongan en contacto y así, confeccionar a medida la imagen del *fic* con el que participarán en el reto de acuerdo al tono y argumento de la historia ideada. Autores y lectores betas realizan un esfuerzo continuado y disciplinado durante los meses que dura el reto, que no tiene otro premio que lograr terminarlo y el reconocimiento de la comunidad. Una versión más reducida, y menos organizada, de los *challenges* son los *prompts*, solicitudes específicas realizadas por los lectores. Estos proponen un motivo o argumento y el autor lo desarrolla como crea conveniente.

En los *challenges* y *prompts*, los autores ponen a prueba todo lo aprendido durante meses y años de lectura y escritura lúdica dentro de sus comunidades. A través del *fanfiction*, los escritores *amateurs*, liberados de la tarea de crear personajes y mundos narrativos desde cero, se familiarizan con géneros, estilos y audiencias; profundizan en el conocimiento y análisis crítico de la obra fuente que los motiva a escribir y la actualizan con nuevos significados que evocan situaciones y problemáticas presentes en su vida cotidiana. Asimismo, autores, lectores beta y lectores participan en un entorno social hiperconectado rebotante de creatividad y colaboración entre pares. Es por ello que, más allá de las historias de éxito de jóvenes escritoras como Anna Todd (fan de *One Direction*) y Cassandra Clare (fan de *Harry Potter*) que han dado el salto a la arena profesional, el *fanfiction* se antoja como un vehículo inmejorable para el fomento de una lectura crítica y una escritura creativa entre los adolescentes.

## Cómo podemos aprovechar el *fanfiction* dentro de las aulas

Siguiendo el diagnóstico de Curwood (2013) y Lugo Rodríguez (2016), los docentes cuentan con una gran oportunidad de diseñar experiencias educativas que devuelvan el brillo perdido a las actividades de lectura y escritura si deciden incorporar los intereses del alumnado en aquellas asignaturas del currículo en las que se trabajan competencias lectoescritoras. A continuación, se presenta una actividad en cinco pasos para introducir las prácticas de *fanfiction* en el aula:

- Paso 1. El *fanfiction* abarca incontables obras y medios que pueden resultar relevantes para los alumnos, por lo que un primer paso para motivarlos consiste en proponer actividades que tengan como objeto un producto mediático (libros, películas, series, videojuegos...) que signifique algo para ellos. El objetivo es crear un itinerario en el que, progresivamente, las prácticas aplicadas a la obra preferida se reproduzcan en el estudio de las obras obligatorias.
- Paso 2. Explicar en clase qué es el *fanfiction*, presentar las diferentes plataformas de escritura e invitar a los alumnos a leer los *fics* y comentarios de una comunidad relacionada con la obra fuente de su preferencia. De esta forma, verán ejemplos prácticos de las convenciones y códigos aceptados en ella. Dependiendo de la edad de los alumnos, se realizará un filtrado de los contenidos más apropiados para trabajar en clase.
- Paso 3. Una vez observadas las características de la comunidad, animar a los alumnos a escribir críticas a los autores de los *fics* que están leyendo como paso previo a la publicación de sus propios *fics* en la plataforma. El profesor puede proponer para empezar, y al más puro estilo de un *prompt*, que los alumnos reescriban su obra fuente preferida bajo las reglas de un género diferente en un *one shot*.
- Paso 4. Fomentar el trabajo en grupos o en parejas donde se realicen labores de lectura beta antes de publicar.
- Paso 5. Durante la discusión de una de las obras obligatorias, animar a los alumnos a detectar nexos entre el contexto social de la obra y la actualidad (o identificar problemas y estereotipos), y escribir un *fic* en donde se aborden estas cuestiones.

## Referencias

- Abad, B. (2011). Fomento de la escritura creativa a través de las formas de escritura emergentes. *Tonos: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 21. Recuperado el 19 de julio de 2018 de: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/287044>
- Black, R.W. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. Nueva York, EE. UU.: Peter Lang.
- Curwood, J.S. (2013). The Hunger Games: Literature, literacy, and online affinity spaces. *Language Arts*, 90(6), 417-427.
- Bahoric, K., y Swaggerty, E. (2015). Fanfiction: Exploring In- and Out-of-school Literacy Practices. *Colorado Reading Journal - Summer 2015*, 25-31.
- Busse, K. y Hellekson, K. (2006). Introduction. En: K. Hellekson & K. Busse (Eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays* (5-32). Jefferson, EE. UU.: McFarland.
- Coppa, F. (2017). *The Fanfiction Reader. Folk Tales for the Digital Age*. Ann Arbor, EE. UU.: University of Michigan Press.
- Gee, J.P. (2004). *Situated Language and Learning. A critique of traditional schooling*. Nueva York, EE. UU., y Londres, Reino Unido: Routledge.
- Guerrero-Pico, M. M. (2016). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativas transmedia en series de televisión*. Tesis doctoral defendida en el Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, España.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Lammers, J.C., y Marsh, V.L. (2015). Going Public. An adolescent's networked writing on fanfiction.net. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(3), 277-285. DOI: 10.1002/jaal.416
- Levin, J. (2009) User-Penetrated Content: Fan Video in the Age of Convergence. *Cinema Journal*, 48(4), 125-130.
- Lugo, N. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización*. Tesis doctoral defendida en el Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, España. Recuperada el 19 de julio de 2018 de: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/27417>
- Lunden, I. (17 de enero de 2018). Storytelling app Wattpad raises \$51M at a \$398 valuation. *TechCrunch*. Recuperado el 19 de julio de 2018 de: <https://techcrunch.com/2018/01/17/storytelling-app-wattpad-raises-51m-at-a-398m-valuation/?guccounter=1>
- Mirmomahmadi, K. (2014). *The Digital Afterlives of Jane Austen: Janeite at the Keyboard*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.