

PRESENTACIÓN DEL DOSIER

AMPLIANDO VOCES EN LOS ESTUDIOS DE FANS: DIÁLOGOS DESDE IBEROAMÉRICA

doi: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.6095>

El dossier de este número de la revista *Contratexto* se ha marcado como objetivo dar visibilidad a una disciplina, los estudios de fans, que tradicionalmente ha estado a la vanguardia en el mundo anglosajón, pero que en los últimos años ha empezado a hacerse un importante espacio en la academia iberoamericana. En concreto, este monográfico es el primero en publicarse que está centrado en exclusiva en el trabajo de investigadoras e investigadores iberoamericanos sobre el análisis de *fandoms* y fans con vocación transnacional y transcultural (Chin & Morimoto, 2013). Con este especial, pretendemos abrir una ventana al trabajo riguroso de académicas y académicos de Perú, Argentina, España y Chile en la disciplina de los estudios de fans, puesto que creemos que sus investigaciones amplían un área de conocimiento fascinante y que está en constante evolución. No obstante, no queremos dejar de agradecer la gran acogida que ha tenido la convocatoria a artículos para este monográfico, pues se recibieron más de veinte propuestas de varios países de Iberoamérica, como es el caso, entre otros, de Brasil, Colombia y México.

Tampoco queremos olvidar el importante trabajo que otros pioneros de los estudios de fans, recepción y audiencias han tenido en las investigaciones que presentamos en este monográfico y que a nosotras mismas, como editoras temáticas, nos han inspirado a lo largo de nuestra carrera. Como no podía ser de otra manera, estamos hablando del trabajo, entre otros, de Henry Jenkins (1992), Joli Jensen (1992), John Fiske (1992), Matt Hills (2002), Suzanne Scott (2019), Carlos A. Scolari (2013) o Martin Barker (2017), recientemente fallecido, y a quien queremos brindar un pequeño homenaje en este dossier. Barker siempre fue un férreo defensor de los jóvenes investigadores e investigadoras que se adentraban a trabajar el *friki* mundo de los estudios de audiencias y fans. Descansa en paz, Martin; te echaremos de menos en los congresos de la Fan Studies Network.

A través de seis artículos de investigación, este dossier especial presenta un interesante recorrido sobre varias áreas de conocimiento dentro de la disciplina que no han sido exploradas en profundidad anteriormente desde la perspectiva iberoamericana. Contamos con dos artículos centrados en videojuegos, otro sobre *fan fiction*, también dos sobre activismo político y otro sobre el *fandom* de la Dark Academy.

El primer artículo que forma parte de este dossier es “Debates transmedia e identidades nacionalistas a través de videojuegos: teoría y práctica”, escrito por Jose Antonio Moya Martínez y Antonio César Moreno Cantano. Nos ha parecido pertinente que este texto fuera el primero de este monográfico especial sobre estudios de fans en Iberoamérica, ya que son pocos los trabajos académicos de este tipo que se centran en el campo de los videojuegos. Además, la perspectiva que aportan los autores sobre esta temática es muy enriquecedora, porque cuenta con un componente interdisciplinario entre los campos de las ciencias políticas, la historia y la comunicación, sin dejar de lado los estudios de movilización de los fans y las narrativas transmedia. De hecho, si bien la línea de estudio sobre videojuegos y representaciones nacionalistas se está consolidando claramente con trabajos previos (Gómez-García et al., 2022; Ming-Tak & Wang, 2021; Moreno, 2021, 2022), el enfoque que aportan los autores en este artículo abre una vía de trabajo muy oportuna sobre fans, activismo y videojuegos. Moya Martínez y Moreno Cantano reflexionan sobre el papel de los *fandoms* de videojuegos en la construcción de culturas nacionalistas mediante una metodología enfocada tanto en la observación participante como en el análisis interpretativo. Entre otras conclusiones, los autores subrayan que existe un rol activo de las audiencias en la construcción de identidades nacionalistas y que, a su vez, se demuestra que están impulsadas por los propios regímenes autoritarios. Ante los acontecimientos históricos que estamos viviendo en el 2022, y en particular desde el inicio de la guerra de Rusia contra Ucrania en el mes de febrero, consideramos muy acertado que desde la academia se siga trabajando en el estudio de estas narrativas nacionalistas que se impulsan desde algunos videojuegos y sobre cómo todos los actores involucrados en ellas interactúan a la hora de detectar discursos identitarios.

Por otro lado, en sintonía con estudios sobre jóvenes, medios y política (Jenkins et al., 2016), los artículos “*Tatakae*: el giro espacial del animé en el contexto de la protesta social” de Joaquín Vargas Vargas y “Activismo y participación político-feminista en el *fandom* de *Harry Potter* en Argentina” de Roberta Aller, Paula Cuestas y David Ibarrola abordan la participación política de los jóvenes y los mecanismos que emplean para manifestar sus luchas por la justicia social, los cuales se alejan de los canales tradicionales de la política institucional. En ese sentido, ambos textos permiten constatar la apropiación y transformación de la afición por determinado producto de la cultura pop en instrumento de cohesión social, activismo y de expresión de protesta.

Vargas Vargas estudia los murales realizados por los otakus, fans del animé, durante las revueltas ocurridas en Santiago de Chile en el año 2019. En el ensayo, analiza las referencias a las historias y personajes de las series de animación japonesa y los mangas, y la resignificación que construyen los jóvenes en las pinturas, como una forma de llamado a la lucha *tatakae* o mecanismo de protesta social contra las violaciones a los derechos humanos y la censura del gobierno. De esta manera, el consumo privado se traslada a las calles e interviene el espacio público como forma de manifestar indignación, a la vez que revela procesos de identificación cultural.

Asimismo, Aller, Cuestas e Ibarrola exploran las intersecciones entre la afinidad por la saga de *Harry Potter* (HP) —a través la práctica del *quidditch*, deporte jugado por los personajes sobre escobas y con pelotas mágicas— y la participación en luchas y reivindicaciones en torno al movimiento de mujeres y demandas del activismo LGBTQ+ en Argentina. Los autores señalan que existe una tendencia a implicarse en causas sociopolíticas entre quienes son parte del *fandom* de HP. Justamente, principios como el respeto, el empoderamiento femenino, la lucha por la inclusión o el rechazo a la discriminación, presentes en la trama, son adaptados a los debates sobre género, clase y racismo que forman parte del contexto de los aficionados. En el caso del *quidditch*, en Argentina existe una reinterpretación de las reglas originales, que no consideran la autopercepción de género, lo que ha impactado positivamente en el movimiento de mujeres en el ámbito deportivo argentino. En efecto, ser fan abarca diversas prácticas, sentimientos y formas de vincularse que implican cierto sistema de valores. Así, las redes que se desarrollan pueden convertirse en canales de expresión ciudadana que sobrepasan la simpatía por una saga como la de *Harry Potter*.

El siguiente artículo del monográfico se titula “*The Secret History: un fandom clave de la Dark Academia*” y está escrito por la investigadora Lara López Millán. En el contexto de la pandemia del COVID-19, comunidades de fans o comunidades estéticas, como la Dark Academia, pero también la Light Academia, el Royalcore o el Cottagecore, despertaron un mayor interés en el público de la generación Z. Pero ¿por qué surge este interés en comunidades como la Dark Academia? López Millán nos adentra en los entresijos de este *fandom* estético, muy cercano al mundo académico, y radicado en una parte de la comunidad de lectores de la novela *The Secret History*, escrita por Donna Tartt en 1992. Existen varias definiciones sobre la Dark Academia, pero la autora del artículo nos recuerda que todas ellas cuentan con una naturaleza en común, centrada en contenidos híbridos entre la educación, las artes y la estética lúgubre. Partiendo de la comunidad estética de la Dark Academia formada en la red social Tumblr, el artículo que presentamos en este dossier pone el acento en el *fandom* de la novela *The Secret History* como elemento fundamental para entender esta estética y todos los elementos adscritos a ella. Se trata de una investigación académica conveniente dentro de los estudios de fans, porque es de los pocos trabajos en español (y también en otras lenguas) que se han realizado sobre estas populares comunidades estéticas. Por tanto, podemos hablar de un estudio pionero y que esperamos que sea tomado con atención por parte de la comunidad de investigadores e investigadoras del ámbito.

Este dossier se cierra con dos trabajos que exploran la labor de producción textual de los fans desde dos perspectivas muy distintas según el grado de fidelidad de las obras al canon presente en los productos culturales que las originan. Así, Luz Marina Delgado Díaz, Patricia Alexandra Ubillus Breña y Giancarlo Capello, con el artículo titulado “Omegaverse o la forja de un universo *fanfiction*”, abordan el análisis del Omegaverse, uno de los subgéneros de *fanfiction* más notables en la última década. Surgido como

una variante del macrogénero *slash*, en el que dos personajes del mismo sexo (con frecuencia masculino) mantienen una relación afectiva y sexual (Busse & Hellekson, 2006), el Omegaverse lleva al límite las convenciones generéricas y reglas internas de los mundos narrativos que los inspiran, al incorporar elementos fantásticos como el embarazo natural de uno de los miembros de la pareja protagonista. Esta premisa, un reto más dentro de la tradición de los llamados *AU* o *fanfics* de universo alternativo, permite a las fans escritoras explorar vínculos y jerarquías sociales más allá de los estereotipos de género impuestos a cada sexo, y proponer un mundo en el que sus habitantes y su posición social están determinados por las funciones reproductivas primarias y periodos de celo intenso que desarrollan a partir de la pubertad, a semejanza de lo que ocurre con los animales: los Alfa, individuos dominantes y sexualmente activos, y los Omega, caracterizados como seres sumisos y con la capacidad de procrear.

A partir de un estudio que cubre 76 relatos *multifandom* publicados en diversos sitios web que comprenden desde las principales plataformas y archivos de *fanfiction* (como Wattpad, A03 y Fanfiction.net) hasta webs centradas en Omegaverse o en *fandoms* concretos, los autores desgranar la evolución del subgénero desde su primera aparición en el 2009 hasta la actualidad. Los aportes de narratólogos como Genette y Todorov salpican la descripción del establecimiento de clichés y tropos, como el celo, la mordida para el interés amoroso, la inclusión de los Betas (un tipo de personaje inmune a la explosión de feromonas de Alfas y Omegas), o el coqueteo con otros géneros literarios como, por ejemplo, la parodia y el melodrama. Las hibridaciones con otros formatos expresivos, como el manga japonés, también es otra de las características destacadas por los autores y sirve como ilustración de la popularidad alcanzada por el Omegaverse. En apenas unos años, ha dejado de ser una creación sin ánimo de lucro para disfrute y consumo exclusivo dentro de las comunidades de fans, y ha dado el salto al terreno comercial con la publicación de historias originales por parte de editoriales especializadas. Una situación que da cuenta del momento de madurez en el que se encuentra el Omegaverse, para el cual los autores pronostican innovaciones menos profundas en próximas etapas.

A diferencia de lo que ocurre en la producción de *fanfiction*, marcada por el amateurismo de los autores, el carácter transformativo de las piezas con respecto al canon, y una asumida separación de las lógicas comerciales (Kohnen, 2014; Hofmann, 2018; Scott, 2019), la producción de *fan films* ha estado caracterizada históricamente por la cercanía con la industria cultural, la autoría masculina y unos conflictos más evidentes por el *copyright* (Roig, 2017). En esta línea, el trabajo "Estudio de los *fans films* sobre videojuegos como herramienta de apropiación del canon oficial", escrito por Guillermo Paredes-Otero, apunta a que los conocimientos y despliegue de medios técnicos necesarios para realizar *fan films* favorece la proliferación de creadores con experiencia previa en el sector audiovisual. Este es uno de los principales hallazgos de este artículo, con el que el autor se propone tender puentes entre la investigación sobre las prácticas de los fans y los estudios de mundos ludoficcionales. A través del análisis de contenido de

89 películas creadas por fans sobre sagas de videojuego, el autor indaga en los mecanismos de apropiación que aplican los fans a la hora de idear y ejecutar este tipo de obras, con especial atención al cumplimiento de los siete principios de las producciones transmedia acuñados por Jenkins (2009a, 2009b): expansión/profundidad, continuidad, inmersión, construcción de mundos, serialidad, subjetividad y *performance*.

La investigación confirma la tendencia afirmativa del canon en estas creaciones, con un claro dominio de las historias intersticiales o *fill-in-the-gaps*, que muestran escenas de los personajes ausentes en los videojuegos de los que proceden. De este modo, expanden la narrativa y profundizan en el punto de vista concreto de algunos personajes, sin alterar por ello la continuidad narrativa o el *mythos* del mundo ficcional. Asimismo, en lo que respecta a las cualidades específicas de los *fan films* basados en videojuegos, el autor subraya la influencia de las mecánicas interactivas presentes en los textos fuente sobre las películas derivadas. En concreto, se observa una simulación de las acciones y movimientos desarrollados por los personajes en el entorno videolúdico, que se traduce en la creación de efectos especiales adaptados en los *fan films*.

A modo de conclusión, con la publicación de este dossier de la revista *Contratexto* podemos afirmar que los estudios de fans, lejos de haberse quedado como una disciplina ajena a la comunidad iberoamericana, se está convirtiendo en un área de estudio en expansión y en búsqueda de miradas transnacionales que vayan más allá de marcos de análisis exclusivamente anglosajones. Produce una gran satisfacción que este ámbito de investigación esté cobrando cada vez más relevancia no solo dentro de los estudios de comunicación en toda América Latina, España y Portugal, sino también porque los estudios de fans están trascendiendo a las ciencias de la comunicación. Son cada vez más los trabajos interdisciplinarios que van abriéndose camino en el fascinante mundo de la investigación académica sobre audiencias y fans. Por ello, no podemos dejar de agradecer a los editores de la revista *Contratexto* por habernos brindado la oportunidad de contribuir a difundir el trabajo de nuevas voces dentro de este campo, y a los revisores, sin cuyos generosos comentarios este dossier y muchos otros no hubieran sido posibles.

María-José Establés

Universidad Nebrija, España

<https://orcid.org/0000-0001-9674-3981>

Mar Guerrero-Pico

Universitat Pompeu Fabra, España

<https://orcid.org/0000-0002-4887-2348>

Johanna Montauban Bryce

Universidad de Lima, Perú

<https://orcid.org/0000-0002-4206-8834>

REFERENCIAS

- Barker, M. (2017). Speaking of 'paratexts': A theoretical revisitation. *The Journal of Fandom Studies*, 5(3), 235-249.
- Busse, K., & Hellekson, K. (2006). Introduction. En K. Hellekson y K. Busse (Eds.), *Fan fiction y fan communities in the age of the internet* (pp. 5-42). McFarland.
- Chin, B., & Morimoto, L. (2013). Towards a theory of transcultural fandom. *Participations*, 10(1), 92-108.
- Fiske, J. (1992). The cultural economy of fandom. En L. A. Lewis (Ed.), *The adoring audience. Fan culture and popular media* (pp. 30-49). Routledge.
- Gómez-García, S., Chicharro-Merayo, M., Vicent-Ibáñez, M., & Durántez-Stolle, P. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma Steam. *index.comunicación*, 12(2), 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Routledge.
- Hofmann, M. A. (2018). Johnlock meta and authorial intent in Sherlock fandom: Affirmational or transformational? *Transformative Works and Cultures*, 28, 1-8. <https://doi.org/10.3983/twc.2018.1465>
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers. Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2009a). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling (Well, two actually. Five more on Friday). *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H. (2009b). The revenge of the origami unicorn: The remaining four principles of transmedia storytelling. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N., & Zimmerman, A. (2016). *By any media necessary: The new youth activism*. New York University Press.
- Jensen, J. (1992). Fandom as a pathology: The consequences of characterization. En L. A. Lewis (Ed.), *The adoring audience. Fan culture and popular media* (pp. 9-29). Routledge.
- Kohnen, M. (2014). 'The power of geek': Fandom as gendered commodity at Comic-Con. *Creative Industries Journal*, 7(1), 75-78. <https://doi.org/10.1080/17510694.2014.8.92295>

- Ming-Tak, M., & Wang, Y. (2021). How propagames work as a part of digital authoritarianism: An analysis of a popular Chinese propagame. *Media, Culture & Society*, 43(8), 1431-1448. <https://doi.org/10.1177/01634437211029846>
- Moreno, A. (2021). *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*. Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid.
- Moreno, A. (2022). Tecnonacionalismo. El videojuego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales. *Tiempo Devorado. Revista de Historia Actual*, 1, 33-58. <https://revistes.uab.cat/tdevorado/article/view/v7-n1-moreno/163-pdf-es>
- Roig, A. (2017). Películas realizadas por fans: ¿una categoría incómoda? *Palabra Clave*, 20(4), 979-1007. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.6>
- Scolari, C. A. (2013.) *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scott, S. (2019). *Fake geek girls. Fandom, gender and the convergence culture industry*. New York University Press.