



Fanfiction y mundos posibles*

Fanfiction and Possible Worlds

JAVIER RODRÍGUEZ PEQUEÑO

Universidad Autónoma de Madrid. Campus Universitario de Cantoblanco. Carretera de Colmenar Km. 15. 28049 Madrid (España).

Dirección de correo electrónico: francisco.rodriguez@uam.es.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0092-3820>.

Recibido/Received: 16-1-2024. Aceptado/Accepted: 12-3-2024.

Cómo citar/How to cite: Rodríguez Pequeño, Javier (2024). "Fanfiction y mundos posibles". *Castilla. Estudios de Literatura*, 15, pp. 680-697. DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.15.2024.680-697>.

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC-BY 4.0\)](#). / Open access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY 4.0\)](#).

Resumen: Este artículo se centra en la recreación de ficciones y el fenómeno del fanfiction en el campo de la Literatura para observar los procesos creativos y la naturaleza transformadora de la escritura de *fanfiction* y el decisivo papel de los lectores en la construcción de mundos posibles.

Palabras clave: fanfiction; mundos posibles; ficciones; imitatio.

Abstract: This article focuses on the recreation of fictions and the phenomenon of fanfiction in the field of Literature to observe the creative processes and the transformative nature of fanfiction writing and the decisive role of readers in the construction of possible worlds.

Keywords: fanfiction; possible worlds; fictions; imitatio.

INTRODUCCIÓN

Desde hace ya algunos años, asistimos al desarrollo y consolidación de fenómenos narrativos y culturales que encuentran una audiencia activa y creativa, con competencia no solo para recibir historias, sino también

* Este trabajo es resultado de investigación realizada en el proyecto de I+D+i de Generación de Conocimiento titulado «Transferencias en literatura y discurso: Poética, Retórica y perspectivas comparadas. Construcción y propuesta de una Teoría y Crítica Transferencial» (Acrónimo: TRANSFERRE. Referencia: PID2023-148361NB-I00), financiado por la Agencia Estatal de Investigación, el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades y cofinanciado por la Unión Europea.

para contarlas y compartirlas, en cualquier medio expresivo y en cualquier arte, ya sea literatura, cine, música, etc. Uno de ellos es la *fanfiction*: historias creadas sin ánimo de lucro por seguidores de determinadas obras literarias, cinematográficas o televisivas y que son publicadas en Internet. La *fanfiction* es un fenómeno en continuo desarrollo que hereda las tradicionales relaciones entre el autor y el receptor reinterpretándolas colectivamente en torno a una comunidad virtual que recupera la concepción creativa del mito y de la literatura oral (Quiroga Terreros, 2016).

1. DEFINICIÓN DE UN GÉNERO DE LOS LECTORES

Las *fanfiction*, *fanfics* o *fics*, son ficciones realizadas por *fans* o admiradores, seguidores, fanáticos que elaboran sus textos a partir de una obra ya creada (Martos 2006, p. 65), ya sean textos literarios, series de televisión, películas, videojuegos o incluso personas reales, de los que toman sus personajes, espacios, acciones, relaciones... y localizaciones, que amplían y modifican a su antojo. Carmen Morán los define como ficciones creadas sobre argumentos y personajes de una ficción preexistente y conocida de antemano por los autores y los posibles lectores (Morán, 2007, pp. 32-33; Morán y Gómez Trueba, 2017). Se puede hacer una *fanfic* dentro de cualquier comunidad de fans; es lo que llaman *fandom*, abreviatura de *fanatic* y de la terminación *-dom* que bien podría ser de *kingdom* o de *freedom* o de ambas (Rutherford-Morrison, 2016). Se satisfacen así los deseos de un lector que se convierte en autor de historias basadas en un texto primario cuyo mundo es ampliado a su antojo. Normalmente se hacen sobre obras que admiran, aunque se sienten insatisfechos o disconformes con algunas situaciones o simplemente les inspiran para crear a partir de ellas de una forma totalmente consciente y subordinada. Otras veces pretenden mejorar o concretar relaciones entre personajes, ya sean de una sola obra o de varias, lo que llaman *crossover* (González Rivas 2018: p. 104), y a veces son también una forma de manifestar su rechazo ante lo que consideran carencias o defectos de sus obras, como ocurre con el hecho de que en la serie de *Harry Potter* no haya ningún personaje LGTBI. Hay quien lo entiende como un “¿Qué pasaría si...?”, como dice Rainbow Rowell en su novela *Fangirl* (2013). De esta manera, el mundo original de esos personajes se modifica, se amplía o se

cambia (*alternative universe* o *AU*).¹ Por ejemplo, podemos leer centenares de versiones de Harry Potter, una centrada en la relación homosexual entre Sirius Black y Remus Lupin, otra en la que Harry estudia en un instituto normal o una aventura en la que la nave Enterprise y el Halcón Milenario se encuentran en el ciberespacio. De todos modos, hay *fanfictions* basadas en trabajos de ficción, pero también se escriben sobre personas reales (RPF: “Real Person Fiction”), resultando, evidentemente, también obras de ficción. En definitiva, se pueden encontrar *fanfics* dentro de cualquier *fandom* —comunidad de fans de algo o alguien— (Sessarego, 2018, p. 115). Es importante decir cuanto antes que las *fanfics* no pretenden imitar la obra original, sino que proponen versiones alternativas, bien para tratar aspectos no tratados en el original, o para hacer emerger nuevos significados de un mundo ya creado.

Uno de los principales estudiosos del género es Henry Jenkins, quien, a partir de la idea de cultura participativa, en la que los usuarios de los nuevos medios de comunicación son activos y creativos, manipuladores de significados (Jenkins, 2010: p. 37; Jenkins, Mizuko y Boyd, 2015), considera cinco dimensiones en el fenómeno *fandom*: su relación con un modo de recepción concreto, el activismo del espectador, su función como comunidad interpretativa, sus tradiciones concretas de producción cultural y su estatus como comunidad social alternativa (Jenkins, 2010, pp. 11-12). Es una forma de asaltar la cultura de masas reivindicando el derecho a usarla para sus propias creaciones, porque los fans alteran las jerarquías culturales, difuminado sus límites “al tratar los textos populares como si merecieran la misma atención y reconocimiento que los textos canónicos” (Jenkins, 2010, p. 30) y reconfigurando significados (Foucault, 1994, 1996; Barthes, 1994, 2010; Derrida, 2012). Según Jenkins,

los fans afirman de forma activa su dominio sobre los textos producidos en masa que proporcionan la materia prima para sus propias creaciones culturales y la base para sus interacciones sociales. En el proceso, los fans dejan de ser un simple público de los textos populares para convertirse en participantes activos en la construcción y circulación de significados textuales (Jenkins, 2010, p. 38).

¹ *Alternate Universe* (Universo alternativo) es una obra protagonizada por personajes de una serie que mantienen su carácter y descripción, pero son colocados en una historia o entorno diferente.

El fenómeno *fanfic* no es totalmente contracultural, porque, aunque no es del todo ajeno al sistema, tampoco quiere destruirlo. En este sentido se acerca más a la cultura popular o a la subliteratura, que efectivamente opera dentro del sistema, desde abajo, pero desde dentro. Sin embargo, la *fanfic* tiene unos rasgos contraculturales muy marcados, tanto que la definen, como el hecho de que se haga desde los márgenes sin pretensiones de alcanzar el centro (otra cosa es que luego ocupe ese lugar), que se caracteriza por su diferencia, despreciando su valoración y proclamando su ideología (Eagleton, 2000), fundamentalmente feminista y en favor de la visibilización de los diferentes colectivos LGTBIQ+ y que permanece al margen del mercado y de los medios de formación y de comunicación de masas. Uno de sus objetivos es precisamente superar la presión autoritaria del sistema y proclamar un mundo menos moralista, proponiendo nuevas actitudes y puntos de vista, construyendo en definitiva un espacio en el que mostrar y reafirmar su identidad (Costa, 2018). A modo de síntesis, me parece muy interesante la idea propuesta por Carmen Morán según la cual la *fanfiction* es un movimiento contracultural que utiliza la subliteratura como medio para ejercer una presión voluntaria sobre el canon y para cuestionar sus principios estéticos y críticos (Morán, 2007, p. 40; Morán, 2016).

Según María José Vega, internet es determinante tanto desde el punto de vista cualitativo como, sobre todo, cuantitativamente y en las relaciones autores-lectores (Vega Ramos, 2003; Morán, 2016; Morán y Gómez Trueba, 2017). Este fenómeno tiene lugar principalmente en Internet, tanto en páginas web especializadas como en cualquier tipo de plataforma generalista como blogs, *Tumblr* o *Twitter* —actualmente, *X*— o *YouTube* (Lama Odría, 2016). En las primeras se pueden incluir las obras en un catálogo o biblioteca según la obra en la que estén basadas y ponerles todo tipo de etiquetas para orientar a los lectores sobre lo que van a encontrar (género, relaciones románticas, personajes); al mismo tiempo, los usuarios de la página web pueden comentarlas, valorarlas (un sistema que llaman *reviews* que permite el contacto directo con los autores) y seguir al autor o al relato. Se publican periódicamente, aunque también existen *one-shots*, relatos de una sola entrega (Martos Núñez, 2006, p. 66). En las plataformas no específicas, también se da una estrecha relación entre el autor y los lectores, pero el diseño de la página no permite la categorización ni la especialización. Los autores son aficionados —la mayoría son mujeres de entre 15 y 30 años— (Quiroga Terreros, 2016, p. 28) y no tienen ánimo de lucro. Esto es importante porque es la base de la defensa de estos escritores

frente a quienes les acusan de vulnerar la ley de la propiedad intelectual (Espín Alba, 2018-2019; Sessarego 2018, p. 120). Es muy famoso el caso de la novela *Fangirl* (2013) de Rainbow Rowell, en la que la protagonista escribe una *fanfiction* sobre Simon Snow, un trasunto de Harry Potter, y más tarde, en 2015, Rowell adaptó esa historia y la publicó como una obra propia: *Carry On*. Se abrió entonces un interesante debate sobre si se trataba de algún tipo de *fanfiction* o *metafanfiction*, o una novela de ficción normal (Minkel, 2015).

Aunque la trilogía de Batman de Christopher Nolan u otras revisiones de películas o personajes anteriores, como se hace en *El joker*, se parecen mucho a los *fanfics*, la comunicación colectiva y la ausencia de contrato editorial diferencia estas obras de este fenómeno. La diferencia se muestra clara con *50 Sombras de Grey*, un *AU* (*alternative universe*) de *Crepúsculo*. E. L. James, la autora de la novela erótica, cambió los nombres de los personajes y, como el contexto es totalmente diferente, esquivó los problemas del *copyright* y al mismo tiempo su obra dejó de ser una *fanfic*, pues dejó de ser parte de la comunidad de fans o *fandom* (Sessarego 2018, p. 121). La creación y la comunicación colectiva, el *fandom*, es fundamental en este género, sin duda marginal, pero que puede entrar en el mercado editorial con gran éxito precisamente por el gran número de seguidores que arrastra.

El género no es tan nuevo como puede parecer. Su origen hay que buscarlo en Estados Unidos en la década de los 70 a raíz del éxito de la serie *Star Trek*, cuyos fans publicaban historias secundarias en revistas que ellos mismos editaban conocidas como *fanzines* (Sessarego, 2018). Hay quienes consideran que el origen es tan antiguo como la literatura misma, y arguyen, por ejemplo, que la *Eneida* es una *fanfic* de la *Odisea* y la *Iliada* (Martos Núñez, 2006) o que Jerónimo de Pasamonte con su *Segundo tomo del ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha* lo que hizo fue una *fanfic* de la novela de Cervantes, como son *fanfics* las continuaciones de la *Celestina* o de tantas obras clásicas. Lo cierto es que no podríamos entenderlo ni se hubiera popularizado tanto sin Internet, que le ha proporcionado espacios propios y especializados en los que es posible publicar y leer *fics*, como Fanfiction.net, Wattpad o Archive of Our Own (AO3), que son, más que archivos o bibliotecas digitales, sistemas de interrelaciones entre autores y lectores (Quiroga Terreros, 2016, p. 47).

No se trata, como dijo Umberto Eco (1985: p. 73), de que el lector pueda comprender, a través del análisis de una trama compuesta por diferentes efectos comunicativos, la forma originaria imaginada por el

autor, sino de crear a partir del propio entendimiento, de recrear si se quiere, de completar, de cambiar, evolucionar, modernizar. En definitiva, se trata de crear una obra diferente, inspirada en otra anterior pero distinta, suya (de ellos, pues la escritura puede ser colectiva) y nueva, pues completar, cambiar... es un ejercicio de creatividad a partir de la translación.

Hay que tener en cuenta que en la literatura popular y en la literatura oral, especialmente por tanto con anterioridad a la aparición de la imprenta, la figura del autor quedaba diluida frente a la del narrador, que era variable y modificaba su relato en función de las características y los gustos del público. La imprenta y el acceso a los libros contribuyó a la estructuración del orden social (Williams, 1992, pp. 23-28) y de alguna manera elimina esa acción de los receptores, que en una comunicación colectiva se hacían más presentes y participativos. Es posible que las nuevas formas de comunicación literaria, la escritura digital en la red, por ejemplo, hayan recuperado esa interrelación entre autores y lectores, modificando la forma canónica de leer y de escribir, diluyendo la figura del autor primigenio y convirtiendo al autor secundario en una especie de moderno juglar que propone historias a partir de sus vivencias para un público ávido de escucharlas, porque comparte gustos y la necesidad de intervenir en ellas. Esto supone el cuestionamiento del autor como ser omnipotente, supone negar la autoridad del autor, su poder sobre la historia y los personajes que ha creado, aunque paradójicamente los escritores de *fics* también quieren reconocimiento, y no solo de su *fandom*, sino también del mundo editorial, pues casi todos quieren ser *escritores*. Abandonan entonces el género *fanfiction*, pues no podemos considerar tal la actividad dentro del normal mercado editorial. El fenómeno *fanfiction* lo es siempre que no esté inserto en una actividad mercantil, siempre que sea aficionado. Es lógico y coherente con la autoría múltiple, casi de plaza pública, por lo que internet y las redes sociales son su mejor escenario.

De alguna manera es una forma de escritura que en pleno siglo XXI recupera la tradicional forma de creación a través de la imitación, denostada a partir del Romanticismo, pero absolutamente admitida e incluso necesaria en épocas anteriores (Martín Jiménez, 2015; García Galiano, 1992). Por eso no extraña que muchas de las discusiones a propósito de la *fanfiction* tengan que ver con el concepto de plagio, ya que el paradigma romántico sobrevaloró la originalidad y demonizó la imitación (Martín Jiménez, 2015, p. 60). Este fenómeno no hubiera sido posible sin internet, un elemento fundamental en la aparición y definición

del fenómeno *fandom*. Emilio Blanco sintetiza perfectamente estas cuestiones cuando habla de la pulverización, por parte del hipertexto, de las tres nociones esenciales del libro impreso: la autoría única, la noción de propiedad intelectual y la existencia de libros aislados físicamente (Blanco, 2003, p. 68).

Ese conjunto de historias creadas y publicadas en internet sin ánimo de lucro, de cine o televisión configuran un género y un fenómeno marginal interesante, porque se basa en la recreación o reinterpretación de las relaciones entre el autor y el receptor, rompiendo por un lado la autoridad del autor principal o normativo al conceder al colectivo de *fans* la potestad de crear, pero profesando al mismo tiempo un gran culto al creador o a la obra primera, por lo que no debe pensarse que desprecian la autoría y la originalidad. La *fanfiction* se mueve en un espacio situado entre la rebeldía por la insatisfacción ante determinados aspectos de una obra, que, sin embargo, ha fascinado a un lector que siente la necesidad de crear a partir de esa experiencia. El objetivo es ser original a partir de lo conocido. El fenómeno *fanfiction* es muy escrupuloso con eso, hasta el punto de que existe una especie de comisión, la Patrulla de Liberación Anti-Plagio (PLAP), que se dedica a la caza y eliminación virtual de autores que se dedican a publicar *fics* ajenos con su nombre.² Hacer *fics* no es copiar, es utilizar una obra para ser libre y crear a partir de ella, generalmente con gran respeto por la norma y con la originalidad como criterio. Libertad, originalidad y calidad son cuestiones fundamentales. Desde nuestro punto de vista, la legitimidad de los *fanfics* no es lo más importante; lo más problemático es su calidad literaria, muy irregular debido a la falta de control profesional sobre la publicación de las obras. Si quieren sobrevivir como movimiento, tienen que ser muy cuidadosos con esto y, para asegurar la calidad de los textos, existe también una figura, el *beta reader*, una especie de corrector o de editor que revisa las obras y da consejos al autor antes de publicarlo. También hay páginas web especializadas en señalar las buenas y las malas obras: *Los buenos fics y sus autores*³ y *Los malos fics y sus autores*.⁴ Incluso hay organizaciones como Organization for Transformative Works que dan asesoramiento

² Véase <https://antiinflamers7822.activoforo.com/t145-plap-patrulla-de-liberacin-anti-plagio-foro>.

³ Véase <https://www.fanfiction.net/u/5046843/Los-Buenos-Fics-y-Sus-Autores>.

⁴ Véase <https://malosfics.foroes.org/forum>.

legal, velan por la documentación histórica del fenómeno y facilitan la creación de los aficionados.⁵

2. LA FANFICTION Y LA RECREACIÓN

Internet no solo es una gran biblioteca, sino que es también un potente generador, un motor de creación literaria que se produce gracias a un particular proceso de recreación y de interpretación. Los *fics* nacen de la recreación y de la interpretación, en realidad nada nuevo. Así surgió la *Eneida* de una reinterpretación o lectura de la *Iliada* y la *Odisea*.

En Eco (1985) y en Barthes (1987) se aprecian explicaciones de este fenómeno: el lector como creador, como culminador del proceso creativo y la muerte del autor, idea esta no pretendida ni considerada por los escritores (y escritoras, la mayoría), pues, aunque difuminen la autoridad del autor sobre su obra, nunca dejan de ser *fans*, nacen como lectores-autores sin matar al autor. Pero sí comparten con Barthes la idea de que la obra no le pertenece al autor y de que su sino es desprenderse de ella para que la completen los lectores.

En 2009, el escritor argentino Pablo Katchadjian publicó doscientos ejemplares de una obra titulada *El Aleph engordado*, compuesta por el texto completo de la obra de Jorge Luis Borges en el que intercaló texto nuevo hasta alcanzar más del doble de páginas que el original. Lo que para Katchadjian era un ejercicio de creación posmoderna, para María Kodama, poseedora de los derechos legales de la obra de su difunto marido, era un plagio, motivo por el que le llevó ante los tribunales en un proceso que se alargó años y que terminó sin daño para Katchadjian. Una de las escritoras que intervino en su favor fue María Pía López, quien, entre otras cosas, dijo: “Apoyamos al autor porque nos pareció inaceptable la actitud de la demandante al considerar a Borges como su propiedad” (Repiso, 2017). A lo que podemos añadir las palabras del propio acusado:

Es obvio que no se pretende esconder un plagio de forma dolosa, que para eso se pensó la ley. El libro se titula *El Aleph engordado* y al final hay una explicación del trabajo que había hecho. Borges no es un monumento, es un escritor. La historia de la literatura es una constante revisión y reflexión sobre la tradición [...]. Toda la literatura es una versión constante de lo anterior” (Cué, 2015).

⁵ Véase <http://www.transformativeworks.org>.

Toda la literatura es una recreación de lo anterior, un eterno diálogo entre textos (Foucault, 1979) a los que los autores y los lectores pueden hacerles hablar de formas diferentes, reciclarlos, reconvertirlos, reformarlos, ampliarlos manipulando sus mundos y sus escenarios.

El caso es que la *fanfic*, como conjunto de obras pertenecientes al arte de lenguaje, esto es, el conjunto de texto literarios y no literarios que hacen un uso artístico del lenguaje (Albaladejo, 1996, 2000), se fundamenta en mecanismos interdiscursivos como el conjunto conceptual formado por operaciones translaticias como la analogía, la equivalencia, la polivalencia y la transferibilidad. Sin duda se explica también considerando las relaciones entre las obras literarias en las que hay transducción (Doležel, 1986), es decir, en procesos de transmisión dinámica tales como transferencia intercultural, transtextualidad, recreaciones, parodias, adaptaciones... de contenido o expresión de otras obras literarias. En este sentido, también está relacionado con la mencionada *imitatio* y la *retractatio* como procesos de creación literaria. También tiene fundamentos translaticios considerando el campo de las relaciones intersemióticas entre obras literarias y televisivas, musicales, cinematográficas, pictóricas, etc., como puede comprobarse en los innumerables *fanfics* de canciones o de series de televisión, del grupo Tokio Hotel o de la serie animada *¡Yuri on Ice!* por ejemplo. Probablemente la operación translaticia más evidente es la que tiene que ver con las relaciones entre los discursos no digitales y los discursos digitales (tanto literarios como no literarios), pues gran parte del fenómeno se basa en la translación digital de discursos (literarios, musicales, cinematográficos, etc.) no digitales, aunque también presenta operaciones entre discursos digitales.

3. LA FANFICTION Y LOS MUNDOS POSIBLES

Finalmente, nos interesa la relación entre los mundos reales y los mundos imaginarios. En este campo se incluyen la mimesis, la ficción y la verosimilitud y todos los tipos de ficción que producen y sus relaciones con la realidad efectiva, pues están basadas en la analogía, aunque en este sentido hay alguna diferencia entre las distintas concepciones de los mundos posibles, como veremos a continuación.

Las operaciones transtextuales son evidentes en las *fanfics*, en tanto que construyen un mundo diferente a partir de uno previo, y son interesantes además porque contribuyen a completar (nunca lo harán

totalmente) el mundo que propone el autor según la concepción de Lubomír Doležel, quien rechaza la lectura mimética de la literatura que se ha hecho tradicionalmente, incluso por autores modernos como Auerbach y Ricoeur, porque la realidad no es la única referencia de la literatura. Cree que el escritor puede crear, independientemente del mundo real, un mundo de ficción que nada tiene que ver con los demás. Doležel elaboró una teoría de los mundos posibles en el marco de un modelo de múltiples mundos (Doležel, 1997; 1999), rechazando las tradiciones mimética y pseudomimética. Parte de la convicción de que no se puede aceptar la existencia de un único mundo, ya que en ese caso habría que admitir que el resto de los mundos no son más que una copia, y considera que los mundos posibles existen de forma paralela, sin que se pueda establecer una relación jerárquica entre ellos, con lo que se niega la premisa que convierte al mundo actual en la referencia del arte.

Su teoría propone una forma diferente de considerar la mimesis y de observar su relación con el objeto artístico. Propone distintos tipos de mimesis,⁶ de entre los cuales el más interesante para este caso es la mimesis de mundos posibles, un tipo de ficción autónoma, que no representa ni depende de referentes de la realidad. Un ejemplo mencionado en *Heterocósmica* es el personaje de Hamlet. El nombre “Hamlet” no es autorreferencial. Esto significa que nos remite a una entidad que existe exclusivamente dentro del mundo ficcional, ya que fuera de él no existe una persona llamada Hamlet y con sus mismas características, y tampoco es la representación de un arquetipo del mundo extratextual. Y, sin embargo, este mundo posible comparte un mismo nivel ontológico con el mundo real. Hamlet existe solo porque Shakespeare lo ha creado, sin referente real ni arquetípico. Vale lo mismo para Harry Potter, John Snow o Gandalf.

⁶ Los otros tipos de mimesis de los que habla son: *mimesis real*: El objeto artístico es considerado una representación ficticia de lo real. Un particular ficcional, P(f), representa un particular real, P(r). P(f)->P(r). Así, la ciudad de París en las obras de Émile Zola o de Victor Hugo, por ejemplo, es una representación ficcional de la ciudad real de París, el personaje del cardenal Richelieu en la obra *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas es una representación ficcional del Richelieu histórico. Y *mimesis universal*: El objeto artístico es considerado una representación ficticia de un arquetipo de la realidad. P(f)->P(u). Por utilizar un ejemplo de autor, Raskolnikov, el protagonista de la novela *Crimen y castigo* de Dostoievski, no tiene un equivalente histórico, pero es la representación de un arquetipo real. Esto supone que la creación ficcional tiene que ver con un concepto preexistente, que es considerado real. Este tipo de mimesis contempla la existencia de arquetipos literarios como el héroe, el antihéroe, la damisela, etc. (Doležel, 1999).

La idea según la cual los mundos ficcionales son entidades autónomas con respecto al mundo convencionalmente asumido como “real” les otorga una existencia ontológica equivalente, siendo la diferencia no cualitativa sino de realización, en la medida en que cada mundo ficcional es una posibilidad. Y esto es lo que más nos interesa de su concepción para entender las *fits*: todo mundo ficcional existe sólo como posibilidad hasta que un lector lo actualiza, esto es, lo recrea y le da vida. Su existencia es el resultado de la actividad creadora del hombre. Los mundos ficcionales existen independientemente de la realidad (idea más que cuestionable en la práctica), no lo hacen al margen de su realización textual, pero las posibilidades son infinitas.

En el libro *Heterocósmica* se fijan una serie de reglas de los mundos posibles. La serie de mundos posibles es indefinida y diversa, ya que no dependen ni representan ni imitan el mundo real (prevalente lo llama Doležel), que sí es finito. La realidad es finita. Los mundos posibles, infinitos. Los mundos posibles son ontológicamente homogéneos: todos los mundos posibles son entendidos como un conjunto de posibilidades no realizadas, independientemente de su cercanía o lejanía con respecto a la realidad. Cualquier mundo posible es exactamente igual de posible que los demás: el mundo propuesto en la obra de J.R.R. Tolkien es igual de posible/ficcional que el mundo que presenta Benito Pérez Galdós en la serie de *Los episodios nacionales*, independientemente de que este último mundo posible parezca más realizable, más cercano al mundo real. Es decir, *El señor de los anillos* y *La Regenta* son igualmente ficticios (Martínez Bonati, 1983). O lo que es lo mismo, tan ficticio y tan posible es Madrid en la obra de Galdós como Hogwarts en la obra de la inefable Joanne Rowling.

Los mundos posibles de la literatura no tienen existencia real, solo textual, y, además (y esto es lo más interesante de la teoría de Doležel aplicada al *fandom*) están incompletos. Los textos muestran solo una parte del mundo posible, que es siempre más pequeña que la del mundo mostrado. ¿Tiene lunares Madame Bovary en la espalda? ¿Puede un lector contestar esa pregunta? ¿Puede imaginarlo y recrearlo? Este es el mecanismo de la *fanfiction* por el que además no se salen del sistema de mundos posibles y seguirían estando formados por enunciados verdaderos, porque dicen una verdad del mundo al que se refieren. De esta forma, un enunciado como “Eddard Stark muere decapitado” puede considerarse falso porque no ocurre efectivamente en la realidad, pero cualquier lector de la obra de George R. R. Martin tiene el conocimiento empírico de dicho acontecimiento, que además es coherente con el comportamiento de Cersei Lanister, la acusación

de traición y las circunstancias de Desembarco del Rey. Este enunciado es verdadero dentro del mundo de la ficción de *Canción de hielo y fuego*, ya que, en ella, este personaje muere de esta forma, no en combate ni envenenado, por ejemplo. Y también lo sería si un lector imagina otra situación en otra obra y la narra coherentemente. Puede crear una historia en la que la trama continúa con Eddard Stark vivo, creando una ficción diferente con el referente en la obra de Martin, pero explorando otras posibilidades, como, por ejemplo, que el sombrero seleccionador envíe a Harry Potter a Slytherin. Es algo que no contiene la ficción de J. K. Rowling, pero es perfectamente posible en otra ficción, como lo es describir aspectos no desarrollados en la norma, en la obra primera. Es la esencia de las *fic*s y está en la concepción de Doležel. Ahora bien, la construcción ficcional concreta y su relación con la realidad y el estudio de ambas se aprecia mucho mejor en la concepción de mundo posible de Tomás Albaladejo (1986), pues la autonomía de la ficción defendida por Doležel solo es total en sus propios límites, y no tanto en su relación con el mundo, que es solo teórica, siendo en la práctica muy difícil desligar la una de la otra, pues ni como lectores ni como productores podemos abstraernos de nosotros mismos, de nuestro contexto, de nuestra realidad, que necesariamente nos afecta y afecta a nuestras creaciones, creando vínculos entre la realidad y la ficción, en un sentido y en otro, y haciendo necesaria la analogía para su comprensión y análisis. En lo que sí hay consenso es en que toda ficción crea un mundo diferente del mundo empírico, real o prevalente, que ha sido creado precisamente por cada texto de ficción. A ese mundo solo se llega por medio de la ficción, que puede añadir, restar o cambiar algunas de las leyes físicas imperantes en el mundo real (como sucede en la ciencia ficción o en la novela fantástica). También puede conservarlas y construir un mundo que se asemeja al real (como ocurre en la novela realista). Lo único imprescindible para la creación de un mundo posible es que sea susceptible de ser imaginado y que, una vez imaginado, sea coherente (Albaladejo, 1986, pp. 58-62). Las relaciones de ese mundo y su estatuto ontológico varían en las distintas teorías, aunque la analogía está muy presente como operación fundamental en las *fanfics*, tanto en su relación con la obra normativa como en la relación entre el mundo real y el ficcional.

CONCLUSIONES

La *fanfiction* puede estudiarse como un tipo de transcendencia textual del texto o *transtextualidad* (Genette, 1989), pero en su consideración

poética es también muy interesante, por cuanto la pone en contacto con las dos teorías de los mundos posibles más clarificadoras en este aspecto: la de Tomás Albaladejo (1986) y la de Lubomir Doležel (1999), centrada la primera en la explicación de la construcción textual basada en la estructura de conjunto referencial, esto es, el conjunto de personas, acciones, lugares, ideas, etc., que constituyen su universo ficcional explicado en sus relaciones analógicas; preocupada la segunda por la pura posibilidad, por la no presencia en el texto, por la potencialidad. Así, los creadores de ficciones como la serie *Los favoritos de Midas* o la película *Enola Holmes* parten de un mundo ficcional construido previamente y en el que ven la posibilidad de ser generador de otras ficciones sobre las bases que asienta y consideran canónica. El guion de Mateo Gil, Miguel Barros, David Muñoz y Arantxa Cuesta para la ficción *Los favoritos de Midas* parte de un mundo previamente creado y fijado en una estructura de conjunto referencial por Jack London, modificando, ampliando, creando aquellos otros aspectos que producen una ficción diferente, en la que, a diferencia de la de London, son los ricos los que se asocian para mantener el orden social, político y económico y no los oprimidos los que se unen para revertirlo. La serie de 2020 es original porque aborda en otra época y desde otro punto de vista la conciencia de clase y el orden económico, pero no podría haber existido sin la novela de Jack London, ni ésta sin la situación concreta de la realidad de su tiempo, a partir de la que se explica. Del mismo modo, la película *Enola Holmes* (podríamos decir algo muy parecido de otras muchas películas, como *El secreto de la pirámide*, por ejemplo) debe gran parte de la contextualización del lector al mundo construido por Arthur Conan Doyle, en el que Sherlock Holmes emerge con una gran personalidad y grandes posibilidades. Son ficciones, estas y otras muchas, que excitan la dimensión creativa de los lectores, que no solo imaginan a partir de lo dicho, completando necesariamente la ficción primera, sino que se basan e inspiran en ella para crear otras ficciones. El germen creativo puede nacer de la necesidad de vivir aventuras diferentes con los personajes preferidos, de situarlos en otro contexto, de crear un pasado o un futuro o, también, puede surgir de la insatisfacción producida por una carencia de algún o algunos personajes o por un tratamiento inadecuado de los mismos, como la ausencia de personajes pertenecientes al colectivo LGTBI o la escasa diversidad en la saga de *Harry Potter*. Los autores de *fanfics* o de este tipo de ficciones no solo son activos en la reconstrucción del mundo del texto, en la reconfiguración como lectores del momento que Paul Ricoeur (1983-86) define como mimesis III, sino

que son activos como productores de un texto que nacería igualmente como mimesis I pero con motor en su mimesis III, que adquiere así el verdadero valor de reconstrucción. Son mundos creados a partir de otros; son textos provocados, inducidos y dependientes de otros textos y de la realidad que provoca esos textos.

Evidentemente, hay que entender por ficción no solo la producción de historias verosímiles que tienen apariencia de realidad. Una ficción es un artificio, una construcción realizada a partir de los instrumentos propios de cada arte. Esa construcción, ese mundo ficcional, ese artefacto se rige por sus propias reglas y leyes que pueden no ser e incluso contradecir las del mundo real efectivo. Pero eso no anula su relación con la realidad. La ficción tiene relación con la realidad, y a veces hasta un compromiso. Buena prueba de ello es la existencia de la censura, encargada de evitar precisamente esa relación cuando la realidad se ve amenazada por críticas o visiones poco convenientes para el poder. Los escritores se refieren a la realidad, aunque no lo hagan formal o materialmente, y el conocimiento que proporcionan de ella es tan grande o más que el proporcionado por filósofos, historiadores o periodistas. Los *fanfics* son textos que muchas veces se alejan de la realidad y hasta de la ficción más fantástica. Pueden transgredir incluso las reglas del mundo ficcional del que surgen y del que dependen, pero siempre mantienen un vínculo con él y con la realidad que se define por una traslación semiótica en la que la analogía une realidad y ficción.

BIBLIOGRAFÍA

- Albaladejo, Tomás (1986). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Albaladejo, Tomás (1996). “A propósito del receptor en el arte de lenguaje: de Retórica a Literatura”. *Salina. Revista de lletres*, 10, pp. 226-229.
- Albaladejo, Tomás (2000). “Retórica en sociedad: entre la literatura y la acción política en el arte de lenguaje”. En Elena de Miguel, Marina Fernández Lagunilla y Flavia Cartoni (eds.). *Sobre el lenguaje. Miradas plurales y singulares*. Madrid: Arrecife-Universidad Autónoma de Madrid-Istituto Italiano di Cultura, pp. 87-99.

Barthes, Roland (1987). “La muerte de un autor”. En *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, pp. 65-71.

Barthes, Roland (1994). *El placer del texto*. México: Siglo XXI.

Blanco, Emilio (2003). “El canon en la era electrónica”. María José Vega Ramos (ed.). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostrom, pp. 63-72.

Costa, Jordi (2018). *Cómo acabar con la contracultura*. Madrid: Taurus.

Cué, Carlos E. (2015). “La viuda de Borges denuncia a un autor por experimentar con ‘El Aleph’”. *El País*, 30 de junio. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2015/06/27/actualidad/1435399626_417380.html [07/01/2024].

Derrida, Jacques (2012). *De la gramatología*. Madrid: Siglo XXI editores.

Doležel, Lubomír (1986), “Semiotics of Literary Communication”. *Strumenti Critici*, 1, pp. 5-48.

Doležel, Lubomír (1997). “Mímesis y mundos posibles”. En *Teorías de la ficción literaria*. Madrid, Arco Libros, pp. 69-94.

Doležel, Lubomír (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.

Eagleton, Terry (2000). *The Idea of Culture*. Oxford: Blackwell.

Eco, Umberto (1985). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Espín Alba, Isabel (2018-2019). “Transmedia, fanfiction, contratos y derechos de autor”. En *Actas de derecho industrial y derecho de autor*, Tomo 39, pp. 189-208.

Foucault, Michel (1979). *Arqueología del saber*. Madrid: Siglo XXI.

Foucault, Michel (1994). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquet.

- Foucault, Michel (1996). *De lenguaje y literatura*. Barcelona: Paidós: I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- García Galiano, Ángel (1992). *La imitación poética en el Renacimiento*. Kassel: Publicaciones de la Universidad de Deusto-Edition Reichenberger.
- Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus. Disponible en <https://es.scribd.com/doc/89426188/Gerard-Genette-Palimpsestos> [16/12/2023].
- González Rivas, Claudia (2018). “El autor de fanfiction y la creación colectiva contemporánea”. *Altre Modernità/Otras Modernidades/Autres Modernités/Other Modernities*, 19, mayo de 2018, pp. 101-14.
- Jenkins, Henry (2010). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, Henry, Mizuko ITO y Danah BOYD (2015). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. John Wiley & Sons.
- Lama Odría, Mariana de (2016). *Fanfiction. Una red social en el espacio de la ficción*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Martín Jiménez, Alfonso (2015), “La imitación y el plagio en el Clasicismo y los conceptos contemporáneos de intertextualidad e hipertextualidad”. *Dialogía, revista de lingüística, literatura y cultura*, 9, pp. 58-100.
- Martínez Bonati, Félix (1983). *La estructura de la obra literaria*. Barcelona: Ariel.
- Martos Núñez, Eloy (2006). “Tunear” los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura” *Revista OCNOS*, 2, pp. 63-77.

- Minkel, Elizabeth (2015). "Rainbow Rowell's Carry On: meta-fanfiction, or simply a novel?". En *The Guardian*. Disponible en <https://www.theguardian.com/books/2015/oct/08/rainbow-rowell-carry-on-fangirl-fan-fiction> . [12/12/2023].
- Morán Rodríguez, Carmen (2007). "Li(ink)teratura de kiosko cibernético: Fanfictions en la red". *Cuadernos De Literatura*, 12 (23), 27-53. Disponible en <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6540> [15/12/2023].
- Morán Rodríguez, Carmen (2016). "Fanfiction y novela actual (notas para meterse en un jardín con Ortega al fondo)". Gabriela Cordone y Victoria Béguelin-Argimón (ed.). *Manifestaciones intermediales de la literatura hispánica en el siglo XXI*, Madrid: Visor, pp. 311-327.
- Morán Rodríguez, Carmen y Gómez Trueba, Teresa (2017). *Hologramas: realidad y relato del S. XXI*, Gijón: TREA.
- Quiroga Terreros, Débora (2016). *Formas emergentes de creación colectiva en la red: el fenómeno del fanfiction*. Madrid: Universidad Complutense. Tesis doctoral.
- Repiso, Jorge (2017). "Pablo Katchadjian, el hombre que dobló a María Kodama". *Diario Armenia*, 13 de junio. Disponible en: <https://www.diarioarmenia.org.ar/pablo-katchadjian-el-hombre-que-doble-a-maria-kodama> [07-01-2024].
- Ricoeur, Paul (1983-1986). *Temps et récit*. París: Seuil, 3 vols. (vers. esp.: *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Madrid: Cristiandad, 1987. *Tiempo y narración II*. Madrid: Cristiandad, 1987).
- Rowell, Rainbow (2013). *Fangirl*. St. Martin's Press. Traducido por Alfaguara en 2014.
- Rutherford-Morrison, Lara (2016). "Where did the word 'fandom' come from? Behind the term that changed the internet forever. *Bustle.com*". Disponible en <https://www.bustle.com/articles/144396-where-did->

[the-word-fandom-come-from-behind-the-term-that-changed-the-internet-forever](#) [30/09/2020].

Sessarego, Jéssica Laura (2018). “Nada de cuarta pared: la íntima relación autor-lector en la escritura de fanfiction”. *Altre Modernità/Otras Modernidades/Autres Modernités/Other Modernities*, vol. 19, mayo de 2018, pp. 115-28.

Vega Ramos, M. José (ed.) (2003). “Literatura hipertextual y teoría literaria”. En M. J. Vega Ramos. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostrium, pp. 9-19.

Williams, Raymond (1992). *Historia de la comunicación. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Bosch Casa Editorial.