



## FANDOM E INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA: heteronormatividad y disidencias en *Harry Potter* y *Crepúsculo*

MARIO DE LA TORRE-ESPINOSA 1<sup>1</sup>, JOSÉ MANUEL BLÁZQUEZ JORDÁN 1<sup>1</sup>

<sup>1</sup> University of Granada, España

---

### KEYWORDS

*Fandom*  
*Inteligencia artificial*  
*Literatura juvenil*  
*Harry Potter*  
*Crepúsculo*  
*Queer*  
*Fan art*  
*Estudios culturales*

---

### ABSTRACT

*El fandom ha venido creando narrativas e imágenes alternativas para expandir obras literarias, cinematográficas y videojuegos, fomentando una transmedialidad participativa como la defendida por Robert Pratten. Esto permite a los usuarios desarrollar tramas sugeridas o inexistentes, incluyendo relaciones amorosas entre personajes que van desde la heteronormatividad hasta lo homoerótico. Con la inteligencia artificial generativa, este fenómeno se mantiene, especialmente en casos como Harry Potter o Crepúsculo, donde el realismo logrado por esta tecnología está aportando innovaciones creativas que enriquecen las historias originales.*

---

Received: 31/ 08 / 2024

Accepted: 16/ 11 / 2024

## 1. Introducción

La aparición del internet 2.0 supuso la irrupción de las masas como productores en el escenario comunicativo internacional. Con el desarrollo creciente de las telecomunicaciones y la accesibilidad a los nuevos medios, la web se constituyó en una vía de comunicación donde la expresión dejaba de ser coartada de forma determinante por las condiciones materiales para favorecer la expresión de la ciudadanía. En la era que Manuel Castells (2009) denominó como autocomunicación de masas, donde cualquier persona con acceso a internet podía comunicarse logrando un gran alcance al mismo tiempo que también podía seleccionar qué mensajes quería recibir, el poder de los usuarios se multiplicó a la hora de generar contenidos, a menudo con un fin mercantil, como pueden ser los *influencers*. Pero todo visto siempre desde una cultura participativa («participatory culture») que, para Henry Jenkins,

is characterized by low barriers to artistic expression and civic engagement; strong support for creating and sharing creations with others; some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices; members who believe that their contributions matter; and members who feel some degree of social connection with one another. (Jenkins, 2018, p.18)

Pero si bien este tipo de comportamiento puede ser visto como solipsista, esta visión no responde realmente a la realidad de las dinámicas que se presentan en la red. Entre estas se halla la configuración de comunidades virtuales con intereses y gustos comunes. Esto es lo que sucede con el *fandom*, que, como recoge el Oxford Dictionary<sup>1</sup>, sería «The world of enthusiasts for some amusement or for some artist; also in extended use». Si bien, según este diccionario, su uso se registra desde 1903, lo cierto es que el nuevo contexto digital ha permitido que el sentimiento de pertenencia a una comunidad determinada propia del *fandom* se intensifique gracias a la eliminación de barreras geográficas y, fruto de la globalización, a una reducción de las distancias culturales. Y, lo más interesante, este tipo de agrupaciones no tiene un carácter pasivo como muchas veces se ha argumentado, sino que sus usuarios se caracterizan por una clara naturaleza participativa que puede oscilar entre un comportamiento igualitario en su organización horizontal, asociándose al concepto de *emirec* (Cloutier, 1973), o bien quedar bajo el dominio final de las grandes corporaciones, pudiéndose hablar del concepto de *prosumidor* tal y como lo analizan Roberto Aparici y David García-Marín (2018).

Los foros de las comunidades lectoras constituirían un claro ejemplo de ello en la cultura de la convergencia (Jenkins, 2008), donde se produjo un desarrollo temprano del *fandom*. Lo cierto es que las limitaciones de estos espacios físicos en sus orígenes se vieron aliviadas gracias al ámbito digital, un lugar propicio para compartir su pasión por estos títulos literarios: «los foristas transforman la lectura en una experiencia compartida, a través de ella interpelan a desconocidos a los que reconocen como iguales y con los que construyen su identidad de lectores, de jóvenes en calidad de lectores» (Lluch, 2007, p.200). Identidad y espacio digital, por lo tanto, se instituyen en dos condiciones básicas para el éxito de este tipo de propuestas que dirigen, asimismo, la propia lectura de los textos, ya que «No se lee de la misma manera un libro cuando se va a hablar sobre él en un grupo» (Aranda & Galindo, 2009, p.40). Iría también en la línea de Rob Cover cuando vincula identidad e interactividad, «giving us additional capabilities to adapt the very texts we read that provide us with cultural codes, norms and frameworks of identity itself» (2023, p.27).

Cuando hablamos de los participantes en el *fandom*, debemos tener en cuenta que estos actúan de acuerdo con sus propios intereses, aunque siempre en consonancia con los de la propia comunidad en la que se inserta. Esto quiero decir, según Henry Jenkins, que «los fans abrazan con entusiasmo sus textos preferidos e intentan integrar las representaciones de los medios de comunicación en su propia experiencia social» (2010, p.31). Dado esto, es básico observar cómo se potencia la inmersión propia de los medios digitales (Ryan, 2004), ya que al ajustar las narrativas creadas por estos seguidores (*fanfiction*, por ejemplo) se desarrolla un mundo ficcional determinado de acuerdo con la interpretación que se haya querido dar por dicha comunidad, siempre con el objetivo de sentirse más interpelados por el texto. Para ello, las novelas deben contar con vacíos interpretativos, que serán los que favorezcan que se generen *comunidades de interpretación* (Fish, 1980; Jenkins, 2008). Sobre las lecturas concretas que

<sup>1</sup> <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=fandom>

se puedan efectuar, es llamativo que se constate cierta tendencia a que el *fandom* respete el canon, haciendo que el *fanon*, o canon de los fans, sea muy similar (Jenkins, 2010, p.49; Gagliardi, 2021), teniendo en cuenta la importancia de que el canon sea controlado por el autor o quien detente los derechos mientras que el *fanon* es controlado por la comunidad de fans (Liebler & Chaney, 2007, p.15). Pero a pesar de ello, también encontramos divergencias al respecto, especialmente en narrativas que incluyen personajes que viven en la periferia, marginales o raros, cuya condición de desplazado funciona como resorte para la imaginación de los fans, como puede suceder con el *fanfiction* de sagas como las de *Harry Potter* o *Crepúsculo* (Duggan, 2022, p.154).

El secreto del *modus operandi* de esta comunidad, que queda configurada tanto por las interrelaciones como por las propias características de la red social en la que interactúan sus miembros (Booth, 2016), responde a la percepción de una organización horizontal que facilita diferentes maneras de participación, como puede ser el *crowdsourcing*. Para ello es importante que las restricciones comunitarias no coarten en exceso la libertad de expresión de los miembros. Las diversas variantes que las historias pueden ir adquiriendo durante sus diferentes momentos de expansión constituyen un tipo de transmedialización de carácter participativo, en consonancia con las ideas de Robert Pratten (2011), un ámbito, que como expresan Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Jordi Alberich-Pascual (2019, p.254), permanece aún muy poco explorado en la literatura académica.

Este tipo de expansiones transmediales de tipo participativo, como las efectuadas por el *fandom* en plataformas como Wattpad (García-Roca, 2019), con casos tan exitosos como el de *Cincuenta sombras de Grey* a partir de *Crepúsculo* en Fanfiction.net, se desarrolló cada vez más a medida que la accesibilidad a los nuevos medios se iba extendiendo, ya fuera a través de la participación en foros en la web o bien la creación de *fan art*, caso en el que nos centraremos en este trabajo. Si tradicionalmente esta modalidad creativa del *fandom* consistía en «manifestaciones artísticas que toman como base obras existentes en la cultura de masas» (Guerrero, 2014, p.251), incluyéndose ilustraciones a mano alzada o bien con editores gráficos, y tras su auge desde los noventa gracias a internet (Dawson, 2017; Jamison, 2013) requiriéndose hasta el uso de *data mining* para su análisis (Nguyen & et al., 2024), ahora encontramos que con la inteligencia artificial generativa (IAG) y un simple *prompt* se pueden obtener multitud de imágenes que pueden ser compartidas libremente por los usuarios, y además con un grado de realismo inusitado. Teniendo esto en cuenta, partimos de la hipótesis de que el desarrollo y la accesibilidad de la IAG hace que la pulsión por lo real del *fandom* se incremente con ejemplos que, siguiendo a Jenkins (2010, p.31), intenten ajustar las narrativas a su propia existencia, en este caso atendiendo a una cuestión tan importante para la vida como la sexualidad y sus formas de expresión afectiva. Es por ello que divisaremos cómo se produce una asimilación a un comportamiento heteronormativo al mismo tiempo que surgen formas de disensión, mostrando la diversidad sexual. Partimos de la idea de que este tipo de fenómeno es muy común en la cultural juvenil, donde el despertar sexual se tematiza en muchas de las producciones destinadas a estos usuarios, como puede verse en la *Chick Lit*, y donde la identificación con los personajes es clave para el éxito del producto. Uno de los indicadores de dicha celebridad lo constituye la generación de un *fandom* notable. A este respecto, las sagas *Harry Potter* y *Crepúsculo* constituyen dos casos notables: superventas literarios dirigidos al público más joven que serían adaptados con idénticos resultados a la gran pantalla (Soto Zaragoza, 2022), constituyéndose en ejemplos ilustrativos de la cultura popular de las dos primeras décadas del siglo XXI.

A este respecto, Leisa A. Clark, en el prefacio de su obra *Harry Potter and Convergence Culture. Essays on Fandom and the Expanding Potterverse*, recoge cómo la obra de J. K. Rowling constituye un auténtico elemento aglutinador e identitario para la generación *millennial* (Firestone & Clark, 2018, p.2), que además resulta en un caso de estudio muy interesante del modo de trabajo de los usuarios dentro de las dinámicas del *fandom* (Aref, Mehr & Pourkhatib, 2023; Firestone & Clark, 2018). Como muestra de su importancia en este ámbito, en Fanfiction.net (consulta el 20/08/2024), la plataforma de *fanfiction* más popular (Black, 2005; García-Roca, 2019), *Harry Potter* ocupa el primer puesto en número de comunidades (8 958), seguido de *Naruto* (4 937) y *Crepúsculo* (3 917). También resulta muy interesante ver cómo en el apartado de *crossovers*, la saga *Harry Potter* es la que más cuentas tiene (52 206), seguida de *Crepúsculo* (13 700), por lo que no resulta extraño que, en la categoría de hibridaciones, las producidas entre estos dos títulos ocupe el primer puesto (4 186).

Son múltiples los estudios que afirman que internet se constituye en un espacio para el desarrollo de narrativas alternativas donde lo *queer* emerge por ser un espacio seguro para el *fandom* y la expresión

de sexualidades no normativas (Llewellyn, 2022; Potts, 2015; Torre-Espinosa, 2021; Torre-Espinosa & Martín Villarreal, 2024). Esto es especialmente importante en estas comunidades, ya que «A concern for the canon, combined with authority and anonymity, can quickly transform communities into hostile spaces, especially for fans or characters that are traditionally Othered or marginalized, as some of the below examples show» (Schaefer Walton, 2018, p.239). Como afirma Henry Jenkins (2018, p.15), a aquellos cuya identidad de género, clase, raza y sexualidad coincide con los grupos dominantes les resulta más fácil identificarse con los textos de los medios de comunicación masivos, puesto que son ellos los destinatarios que los productores tenían en mente. El resto debe encontrar estrategias para relacionarse con los personajes y sus historias, de tal forma que se sientan interpelados y que el efecto de inmersión se produzca con mayor facilidad.

Así, frente al canon, que puede ser limitado en cuanto a la representación de la diversidad del género humano, el *fanon* plantea interpretaciones alternativas del texto y reduce otras que pueden contribuir a la opresión. Esto es especialmente relevante en narrativas que reduplican esquemas heteropatriarcales o eurocéntricos; por ello es importante que existan narrativas por parte del *fandom* que muestren ejemplos que disientan de la normatividad, abriendo las posibilidades de que los lectores se vinculen emocionalmente con los personajes:

Hero stories are gendered as well as school stories, and the heroism demanded for the protagonist of these narratives typically depends upon an alpha-male model of masculinity that systemically marginalizes most other characters, especially in relation to gender and sexual orientation difference. (Pugh & Wallace, 2006, p.261)

Como reacción a esta situación, el *fandom* ha venido actuando con prácticas como el *racebending* o el *genderbending*, es decir, los personajes que son representados de una manera determinada (normalmente héroes hombres cis blancos) cambian de raza o de género en el *fanfiction*. Resulta a este respecto muy interesante ver cómo en los textos literarios muchas veces se presupone el carácter caucásico de los protagonistas por defecto, fruto del eurocentrismo, y cómo este se refuerza definitivamente en los *castings* de sus adaptaciones a la televisión o al cine. Es por ello que encontramos reacciones diversas que centran, desde un punto de vista político, su atención en los cuerpos:

By allowing fans to center these disavowed bodies –bodies that are explicitly raced, queered, transed, crippled, or speculatively nonhuman –fan fiction allows fans also to recognize their own uncertain desires as well as multiple (dis)identificatory possibilities. [...] fans are able, perhaps more than other readers, to recognize the internal contradictions and slippages within identity categories, such as gender, race, nationality, or (dis)ability, and to realize, through fan fiction, the radical potentialities of these categories. (Duggan, 2022, p.156).

En cuanto al género, «The romance genre reigns supreme in fan fiction, and its pleasurable conventions balance the queer and homosocial energies of fandom with the heteronormative legacy of the couple form» (Vadde & So, 2024, p.20). Así, no solo se desarrollan las tramas sexo-afectivas heterosexuales, sino que encontramos divergencias diversas con géneros como el *slash* o *Boys Love*, «a romantic and/or sexual relationship between characters of the same gender» (Tosenberger, 2008, p.200), es decir, donde se desarrollan relaciones homosexuales entre los personajes masculinos de las narraciones objeto de un *fandom* determinado, o bien el *femslash* o *Girls Love*, en el caso de que sean mujeres las que protagonicen estas historias románticas. Este tipo de prácticas resultan fundamentales, por otro lado, para alterar las prácticas heteronormativas al desautomatizarlas, lo que permite elaborar otras proyecciones de la historia con una mayor diversidad sexual (Lothian, 2018) a partir de «an actualizaton of latent textual elements» (Jones, 2002, p. 82). Y resulta muy útil abordar si el carácter es erotizado, por la mostración de pornografía o de relaciones sexuales latentes, o si bien remiten al amor romántico.

Si bien los *Potterheads*, el *fandom* de *Harry Potter*, uno de los más activos, se han preocupado por cuestiones de raza (Seymour, 2018), lo cierto es que ha centrado su atención especialmente al tema del género (Oulton, 2022; Torre-Espinosa & Martín Villarreal, 2024) y su diversidad: «that of the many subversive impulses of the Harry Potter texts that fans have taken up, queer reigns supreme» (Duggan,

2022, p.154). Esta tendencia se incrementó con el *outing* del personaje de Dumbledore llevado a cabo por J. K. Rowling, permitiendo confirmar una lectura *queer* de la saga, ahora sancionada por la propia autora.<sup>2</sup> A pesar de lo liberador que pudo resultar este hecho, lo cierto es que su potencial carácter subversivo fue deslegitimado al constituirse en un caso de lo que Judith May Fathallah ha identificado como *legitimation paradox*, para definir cuando «the legitimation and revaluation of the Fanfiction and the Author Other—be it racial, sexual, or gendered— is enabled and enacted through the cultural capital of the White male» (2017, pp.9-10), en este caso sustituyendo el género de la autora de la saga. Teniendo en cuenta las acciones de Rowling alineadas con el movimiento TERF, no es de extrañar que surgieran voces críticas y vieses una cierta ironía en este apoyo al colectivo LGBTIQ+.

Algo similar podríamos decir de *Crepúsculo*, a partir de las novelas de Stephanie Meyer, en cuanto a su heteronormatividad, que suma a su consideración de *Chick Lit* la tradición del vampirismo (Ames, 2013). La relación amorosa entre Bella y Edward, el embarazo de ella y el parto, así como la posterior conversión de ella en vampiro, generó un interesante debate sobre la construcción de la idea de maternidad y si este era un elemento liberador (embarazo por trama) o identitario (embarazo por sumisión a él) (Lindén, 2013). Pero a pesar de estos indicios de heteronormatividad, el audaz *fandom* de *Crepúsculo* (Isaksson, 2014) ha venido realizando lecturas *queer* de la saga, sobre todo porque «the *Twilight* narrative, whether intentionally or unintentionally, partakes in aesthetics, traditions, and figures traditionally perceived to be associated with queer and/or gay culture» (McFarland, 2013, p.26). Así, se han desarrollado historias de *femslash* (Bella con Alice) o de *slash* (Edward con Jacob), por ejemplo.

Partiendo del hecho de que en la cultura de la convergencia los usuarios interactúan, a veces, con resultados imprevisibles (Jenkins, 2008, p.14), veremos cómo la irrupción de la inteligencia artificial generativa ha contribuido, o no, a facilitar la expresión de los fans en general, sin pasar por alto los problemas legales y éticos detectados (Andrews, 2022; Franganillo, 2023; Readelly, 2024). En este trabajo pretendemos ver cómo la IAG ha sido utilizada para desarrollar los universos de estas sagas, en concreto las relaciones amorosas presentes, bien apoyando la lectura propia del canon (heteronormativo) o bien proponiendo alternativas (*queer*), usando para ello imágenes de gran realismo realizadas con IAG.

## 2. Objetivos

El presente artículo tiene como objetivo principal estudiar las imágenes sexoafectivas desarrolladas con IAG sobre sagas literarias y cinematográficas para analizar las conductas llevadas a cabo por el *fandom* de narrativas juveniles. Para ello se tendrá en cuenta dos cuestiones principales: la selección de personajes y las relaciones sentimentales que se muestran en ellas. Gracias a ello, buscamos entender cómo se actúa de acuerdo con estas prácticas de apropiación de los mundos ficcionales por parte de los fans, si bien reforzando las ideas que se manifiestan en los textos originales, o bien rompiendo con ello gracias a la representación de nuevas tramas amorosas. Por último, pretendemos comprobar si la IAG está siendo empleada para generar comunidades de interpretación (Fish, 1980; Jenkins, 2008) que apoyan el canon, bajo su forma cisheterosexual, o si bien si el *fanon* actúa de forma divergente respecto a ello, comparando con estudios previos en torno a la representación en cuanto a la normatividad sexual.

## 3. Metodología

Para llevar a cabo este estudio se acudirá a la metodología del estudio de caso. Partiendo del hecho de que abordaremos un fenómeno contemporáneo, las expansiones transmediales con IAG desde una perspectiva empírica, nos acogemos a la definición de Gerring: «A case study is an intensive study of a

---

<sup>2</sup> Las declaraciones de la autora británica permitía confirmar las lecturas *queer* efectuadas sobre Dumbledore: “The omissions of any mentions of Dumbledore’s sexual identity as well as the general avoidance of portraying sexuality in any form give fanfiction writers the opportunity to close these gaps with narratives that reflect their own (queer) reading of the text” (Brottrager *et al.*, 2023, p.626).

single case or a small number of cases which draws on observational data and promises to shed light on a larger population of cases» (2017, p.28). Para ello nos centraremos, de modo intensivo y no extensivo (Gerring, 2017), en lo ocurrido en dos sagas juveniles de gran éxito como *Harry Potter* y *Crepúsculo*, para mostrar ejemplos del empleo de la IAG en el *fan art* donde se desarrollan tramas amorosas. El fin es encontrar lo paradigmático de estos ejemplos a través de un análisis que combina lo cuantitativo con lo cualitativo, ya que estas dos perspectivas no solo no son incompatibles, sino que se presentan complementarias para producir conocimiento relevante y útil (Maggetti, 2018, p.2). Como ejemplo del interés del *fandom* por el empleo de la IAG en sus *fancfiction*, resulta ilustrativo que en Archive of Our Own, el célebre repositorio de *fanfiction*, al buscar *Harry Potter + AI* se recuperen 508 resultados, y con *Twilight + AI* un total de 102.

Para la selección de las imágenes se recurre a la búsqueda de ejemplos en Pinterest con las palabras clave «Harry potter», «Twilight», «AI» y «Love». Tras probar en Instagram o Tumblr se decidió apostar por esta red social de tableros *online* por su uso extendido entre las comunidades *fandom*, la forma de mostrar los resultados, así como el número de usuarios activos en el segundo trimestre del 2024 (522 millones según Statista). Para asegurar una búsqueda lo más neutra posible, se generó una nueva cuenta de usuario. Una vez hecha la búsqueda, se seleccionan las primeras 100 imágenes recuperadas. Acto seguido, se analizan las imágenes, teniendo en cuenta que, entre los *Potterheads*, por ejemplo, «son especialmente relevantes las historias en las que se narran relaciones sentimentales protagonizadas por Draco Malfoy, Hermione Granger o Harry Potter» (García-Roca, 2019, p.94). Atenderemos también a la cuestión de que, si bien es cierto que se ve una clara disposición conservadora al refuerzo de la heterosexualidad presente en ambas sagas (Ames, 2013; Duggan, 2022; Durham, 2011; Pugh & Wallace, 2006; Schaefer Walton, 2018; Vogels, 2017), no es menos cierto que han surgido intentos desde el *fandom* para romper con esta situación.

Por último, se realiza una selección de aquellas imágenes generadas con IAG para proceder al análisis de sus aspectos visuales más significativos según nuestro objeto concreto de estudio, así como el texto que las acompaña en el caso de que sea significativo. Para estructurar esta fase de investigación se dividen los resultados entre los correspondientes a los desarrollos a partir de *Harry Potter* y los de *Crepúsculo*, con el fin de encontrar las posibles semejanzas y diferencias entre estas dos sagas juveniles. Se pondrá especial atención a si las imágenes afirman o transforman la orientación sexual de los protagonistas. Para la identificación de los personajes, atenderemos a lo que ha observado Jessica Seymour (2018) en torno a cómo la comunidad destaca una serie de características físicas de cada personaje cuya representación posibilita su identificación (2018, p.338). Gracias a esta pulsión por imitar «real» podemos reconocer a los personajes rápidamente en el *fan art* de un simple vistazo. Es lo que ocurre con el *fan art* de Harry Potter, donde la caracterización de las gafas redondas del protagonista y su cicatriz en la frente nos permiten asociar cualquier representación visual con su identidad de forma rápida. Pero más allá de estos rasgos físicos que podemos encontrar ya desde las novelas, lo cierto es que el poder iconográfico del cine hace que, para los seguidores, se fije la identidad visual con el actor y su caracterización en el filme, especialmente si este ha tenido un gran éxito, como es el caso de las películas sobre las aventuras en el Colegio Hogwarts. Es por ello por lo que también analizaremos si se produce una representación de acuerdo al *casting* de las películas o se crean otras representaciones diferentes.

## 4. Resultados

En el siguiente apartado vamos a dejar constancia de las diferentes formas en las que el *fandom* ha expandido los universos narrativos contenidos en *Harry Potter* y *Crepúsculo*. Para ello atenderemos, en un primer momento, a los resultados de la búsqueda e identificación de casos a estudiar. A continuación, observaremos si se respeta la heterosexualidad de la saga o bien se produce un cambio en cuanto a la orientación sexual de los personajes. Además, se señalará si se emplea el reparto y su caracterización en las adaptaciones al cine o si bien se crean nuevas formas de representación.

### 4.1. Harry Potter

La comunidad de *Potterheads* llevó a cabo una serie de ejemplos culturales de forma rápida, transnacional y cooperativa. Gracias a ello, desarrolló una gran cantidad de ejemplos sobre los personajes y las tramas de la saga, donde las «shipping war», es decir, las discusiones acerca de las

relaciones entre los personajes (por ejemplo, si Hermione estaba enamorada de Harry o no), constituían una parte importante de la actividad del *fandom*. Todo se realizaba desde una clara heteronormatividad (Schaefer Walton, 2018), hasta el punto de que un caso llamativo en este tipo de narrativas sería la expansión con la inclusión de nuevas generaciones de personajes fruto de relaciones heteronormativas. Sería el caso de James Potter, hijo de Hermione y Harry.

Resulta curioso que en la búsqueda *Harry Potter + AI* en Pinterest encontremos, entre sus primeras 100 imágenes, solo relaciones amorosas de *slash* (Figura 1). Lo llamativo es que la pareja que aparece representada esté formada por Harry Potter y su archienemigo Voldemort, en concreto apareciendo en un total de 5 imágenes. En primer lugar, hay que destacar lo supuestamente irónico de estas imágenes, dada su condición de rivales, así como una diferencia de edad que problematiza estas imágenes. Y, en un segundo momento, resalta el hecho de recurrir a intertextualidades con otros textos, en este caso filmicos. En una imagen se les puede ver comiendo espaguetis con albóndigas, como en la famosa escena de la película de Disney *Dama y vagabundo*. Y, por otro lado, se les puede ver en la proa del Titanic emulando la famosa escena de la película homónima de James Cameron, con los dos mirando al frente con los brazos abiertos. También aparece en la dramática escena del tablero flotante, pero en este caso con Harry aparentemente muerto ante la desesperación de Voldemort. En cuanto al contacto físico entre ellos, en una aparecen besándose frontalmente, mientras portan una rosa, y en otra Voldemort abraza apasionadamente por detrás al joven mago. Resulta también curiosa la fotografía de Ron Weasley en actitud amanerada mientras fuma y mirando sensualmente a cámara, aportando una curiosa visión *queer* del personaje. En este caso podemos ver cómo todas las imágenes toman como modelo los personajes de las películas y cómo se produce una disensión respecto a la visión heteronormativa de la saga en estos primeros resultados de la búsqueda. También es destacable el realismo de las mismas. Solo la imagen de Ron muestra una estética propia de la AIG, aunque el resultado es bastante realístico.

**Figura 1.** Resultados de *Harry Potter + AI*.



Fuente: Pinterest, elaboración propia a partir de los resultados, 2024.

A la hora de acotar la búsqueda para encontrar ejemplos más claros para el interés de nuestro estudio, se buscó *Harry Potter + AI + Love*. Para la selección de los primeros 100 resultados generados claramente con IAG, se puede ver cómo se respetan las relaciones heteronormativas. Del total, 60 imágenes muestran parejas en actitudes cariñosas. De ellas, todas son heterosexuales salvo 2, una entre Severus Snape y Harry, y otra con Ron y Harry (Rarry para el *fandom*) (Figura 2). En la primera aparecen en actitud apasionada, siendo el joven abrazado por detrás, y en la otra se besan de perfil. Si bien en la primera se constata la utilización de la película para la generación de la nueva imagen por IAG resultando una imagen de efecto realista, en la segunda se recurre a la ilustración, con elementos que identifican claramente a los personajes gracias a su valor iconográfico (Schaefer

Walton, 2018): Harry Potter con sus gafas y pelo negro y Ron Weasley por su pelo pelirrojo. Del resto, vemos cómo 26 resultados muestran a la pareja formada por Draco y Hermione (Dramione para el *fandom*), el mismo número del formado por Harry y Hermione (Harmione para el *fandom*). A continuación, resulta interesante la apropiación del personaje de esta para unirla con Severus Snape, con 4 imágenes, lo que resulta un ejemplo de fetichización de la joven en brazos de un hombre adulto, aunque es algo que no ha despertado especial polémica entre el *fandom* (Kroner, 2013). Por último, Harry aparece con Ginny Weasley en dos imágenes. Resulta también curioso que solo en una imagen de Harry con Hermione aparezca descendencia, ya que esta es uno de los desarrollos más curiosos por parte del *fandom*:

Indeed, at the end of *Deathly Hallows*, Ron and Hermione are married with two kids, and Harry and Ginny are with three. In short, part of what keeps the series itself and, consequently, fan communities like MuggleNet and Leaky heteronormative, is the concern with the main characters' reproductive future; the 'second generation' of Hogwarts –meaning the Weasley and Potter kids, one of whom almost inevitably dates Draco Malfoy's son– is one of the most popular fanfiction topics. (Schaefer Walton, 2018, p.246)

**Figura 2.** Selección de resultados de *Harry Potter + AI + Love*.



Fuente: Pinterest, elaboración propia a partir de los resultados, 2024.

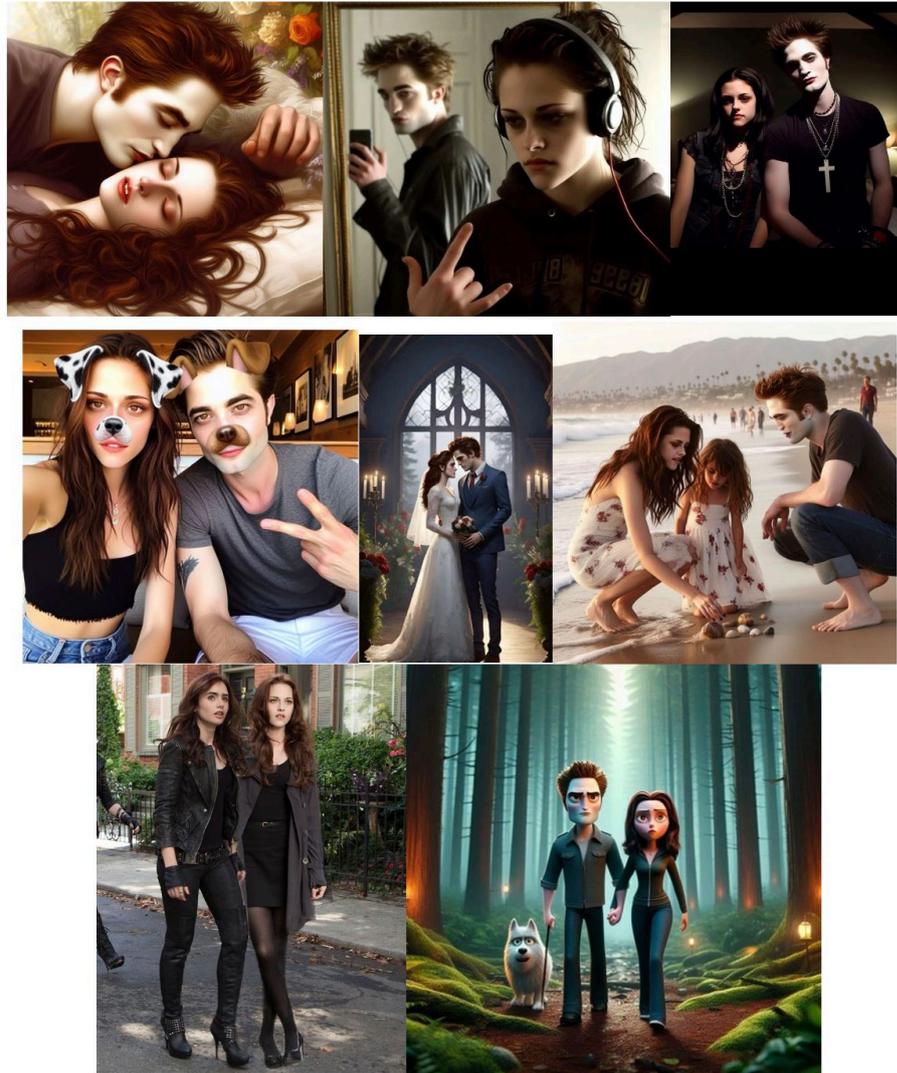
#### 4.2. Crepúsculo

Los resultados respecto a *Crepúsculo* difieren notablemente de los de *Harry Potter*, sobre todo por la propia naturaleza de los textos literarios. Nos encontramos con un ejemplo de literatura para jóvenes que podría encuadrarse dentro del género *Chick Lit* es decir, literatura romántica para chicas. Es por ello por lo que, al realizar la búsqueda *Twilight + AI*, recuperamos un total de 32 imágenes en las que observamos parejas en actitud amorosa o imágenes que revelan cuestiones de género. En el 29% de los casos, además, aparecen Bella y Edward, la pareja protagonista (Figura 3). A este respecto es muy curioso cómo aparecen siempre llevando la iniciativa él, además en actitud sensual en ocho de ellas. Resulta destacable también cómo el *fandom* intenta reconstruir la cotidianeidad de estos dos jóvenes asimilándolos a sus prácticas actuales. Es por ello por lo que, en 7 de ellas, se les pueda ver tomándose un *selfie*, ya sea alargando el brazo o bien usando el reflejo en el espejo. Esto último resulta algo sorprendente, dada la imposibilidad de los vampiros para reflejar su imagen, algo que muestra una cierta ironía, como en las dos fotografías donde Edward porta una colgante con una gran cruz sobre el pecho, otro elemento que repelen estos seres. También es curioso cómo usan filtros con hocico y orejas de perro.

La orientación heterosexual es especialmente remarcada, además de en las imágenes citadas, en una de la boda de la pareja y en otra en la que se les puede ver con su hija en la playa. El carácter

maternal de Bella también se refleja en una imagen donde abraza a su bebé. Supone todo esto un refuerzo de la heteronormatividad de las obras que solo se rompe en una instantánea donde se ve a Kristen Stewart, la actriz que interpreta a Bella, paseando con Lily Collins, quien pudo haber encarnado a ese personaje. Esto nos sirve para señalar que en prácticamente todos los casos se toma como referencia para la generación de imágenes los actores y escenas de las películas de la saga, salvo en una donde se intenta asimilar a la estética de Pixar a la pareja protagonista de la saga de Stephanie Meyer. A pesar de este último ejemplo, el objetivo parece haber sido realizar imágenes con un efecto realista, especialmente en las que simulan ser selfis.

Figura 3. Selección de resultados de *Twilight + AI*.



Fuente: Pinterest, elaboración propia a partir de los resultados, 2024.

En cuanto a los resultados de la búsqueda *Twilight + AI + Love* vemos que siguen apareciendo imágenes que ilustran la relación entre Bella y Edward, aunque encontramos mucho ruido al realizar la búsqueda, como en las 5 correspondientes a *Crónicas vampíricas*, otra saga protagonizada por vampiros a partir de las novelas de Lisa Jane Smith, y donde vemos a la pareja protagonista formada por Elena y Damon. Del resto, en un 47% de los casos se muestran relaciones sexoafectivas. De ellas, 29 están relacionadas con la pareja entre Bella y Edward, y solo una trata la boda entre Jacob y Bella.

De todas las imágenes, en 9 aparece el tema de la maternidad representada a través de embarazos, bebés o niños pequeños. La más curiosa es una en la que se ve a Edward y Bella con su hija Renesmee, tanto de adulta como de bebé (Figura 4). Así, el 100% son representaciones heteronormadas. Igualmente, siempre encontramos que se usa el reparto de las películas para la generación de las imágenes a través de la IAG. Solo en una, al estilo del anime, aparece el personaje de Edward portando su hija.

Figura 4. Selección de resultados de *Twilight + AI*.



Fuente: Pinterest, elaboración propia a partir de los resultados, 2024.

## 6. Conclusiones

Tras revisar los ejemplos señalados del *fandom* de *Harry Potter* y de *Crepúsculo*, podemos advertir que, en términos generales, nos hallamos ante ejemplos que demuestran cómo la heteronormatividad de las novelas, reforzadas por las películas, sigue presente en las imágenes generadas con IAG. A este respecto vemos cómo las *comunidades de interpretación* más habituales siguen ejerciendo una notable influencia sobre la percepción de los personajes, y en consonancia con el canon. Así, podemos concluir que el *fanon* es resultado de un comportamiento conservador donde no se disiente apenas.

Solo hay que destacar cómo en el caso de *Harry Potter* sí existe una disensión respecto a ello, gracias a las relaciones entre el protagonista y Severus Snape y, por otra parte, con Ron Weasley, lo que introduce un carácter *queer* muy propio de los *Potterheads*, como hemos señalado. También es interesante la ironía por parte de los fans al generar, a través del *fan art*, un romance entre Harry y Dumbledore, mostrando lo subversivo que pueden llegar a ser los seguidores de la saga. Pero, en general, el comportamiento es muy similar a lo que se venía produciendo antes de la utilización de la IAG.

Vemos también cómo el imaginario visual de las sagas literarias, gracias a su transmedialización a través del cine, hacen que se fije una visión de los personajes y ambientaciones muy concreta, la desarrollada en los filmes. Esto nos lleva a reflexionar si realmente la IAG, al alimentarse de imágenes ya creadas, coartará la innovación por parte del *fandom*, donde paradójicamente las limitaciones técnicas de los seguidores habrían podido actuar como resorte para la innovación respecto a las representaciones ya existentes. Aunque hay que resaltar el grado de realismo que se logra, uno de los motivos que parece haber guiado a los fans a trabajar con la IAG.

Una futura línea de investigación podría relacionarse con la manera en la que actúa la inteligencia artificial generativa en el caso de narrativas textuales. A lo largo de esta

investigación se ha podido constatar que ya se están publicando textos en plataformas como Wattpad. También resultaría interesante analizar qué sucede en otras redes sociales dadas las limitaciones de Pinterest para realizar búsquedas que ofrezcan resultados realmente representativos para estudios como el aquí realizado, y que no admite imágenes claramente sexuales gracias a la moderación de la red social, lo que excluye ejemplos de *slash*, por ejemplo, muy explícitos en cuanto al sexo y que constituye una vía de desarrollo clara por parte del *fandom*.

Lo que queda claro es que el empleo de la IAG por parte de los seguidores supone una revolución que abre nuevas posibilidades para las expansiones transmedia, especialmente para aquellos ejemplos de la cultura popular que cuentan con un gran número de fans. Y donde las propias limitaciones artísticas de los usuarios se ven minimizadas por las facilidades de esta nueva herramienta, cada vez más eficaz y accesible. Con el paso del tiempo, veremos si sirve para desarrollar innovando, produciendo una desviación respecto al canon, o si bien el *fanon* puede renovar el imaginario sobre sagas de este tipo durante su proceso de transmedialización.

## 7. Agradecimientos.

Este artículo pertenece al proyecto I+D FicTrans «Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea» (2022-2025) (PID2021-124434NB-I00). «PROYECTOS DE GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO», programa estatal para impulsar la investigación científico-técnica y su transferencia, del Plan estatal de investigación científica, técnica y de innovación 2021-2023, Ministerio de Ciencia e Innovación.

## References

- Ames, M. (2013). Twilight Follows Tradition: Analyzing "Biting" Critiques of Vampire Narratives for their Portrayals of Gender & Sexuality. En M. A. Click, J. S. Aubrey & E. Behm-Morawitz, *Bitten by Twilight: Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise* (pp. 37-53). Peter Lang.
- Andrews, P. CS. (2022). 'Are Di would of loved it': reanimating Princess Diana through dolls and AI. *Celebrity Studies*, 4(13), 573-594. <https://doi.org/10.1080/19392397.2022.2135087>
- Aparici, R. & García-Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar*, 26(55), 71-85. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Aranda, J. & y Galindo, B. (2009). *Leer y conversar. Una introducción a los clubes de lectura*. Trea.
- Aref, M., Mehr, A. A., & Pourkhatab, Z. B. (2023). An Examination of Jenkins' Theory of Cultural Convergence in the Context of Audience Participation: A Study of Multimedia Storytelling in the Harry Potter Film Series. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*, 3(5), 699-703. <https://www.multiresearchjournal.com/admin/uploads/archives/archive-1696071062.pdf>
- Black, R. (2005). Access and affiliation. The Literacy and Composition Practices of English-Language Learners in an Online Fanfiction Community. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(2), 118-128. <https://doi.org/10.1598/JAAL.49.2.4>
- Booth, P. (2016). *Digital Fandom 2.0. New Media Studies*. Peter Lang.
- Brottrager, J., Doat, J., Häußler, J. & Weitin, T. (2023). Character Shifts in Harry Potter Fanfiction. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, (53), 623-654. <https://doi.org/10.1007/s41244-023-00310-5>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza.
- Cloutier, J. (1973). La communication audio-scripto-visuelle. *Communication et langages*, 19(1), 75-92. <https://doi.org/10.3406/colan.1973.4033>
- Cover, Rob (2023). *Identity and digital communication. Concepts, theories and practices*. Routledge.
- Dawson, A. (2017). A short history of Fanfiction. *Ya Hotline*, (104), 13-15. <https://ojs.library.dal.ca/YAHS/article/view/6944>
- Duggan, J. (2022). Transformative Readings: Harry Potter Fan Fiction, Trans/Queer Reader Response, and J. K. Rowling. *Children's Literature in Education*, (53), 147-168. <https://doi.org/10.1007/s10583-021-09446-9>
- Durham, M. G. (2011). Blood, lust and love: Interrogating gender violence in the *Twilight* phenomenon. *Journal of Children and Media*, 6(3), 281-299. <https://doi.org/10.1080/17482798.2011.619549>
- Fathallah, J. M. (2017). *Fanfiction and the Author. How Fanfic Changes Popular Cultural Texts*. Amsterdam University Press.
- Firestone, A. & Clark, L. A. (2018). *Harry Potter and Convergence Culture. Essays on Fandom and the Expanding Universe*. McFarland & Company.
- Fish, S. (1980). *Is There a Text in this Class?* Harvard University Press.
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *methaodos.revista de ciencias sociales*, 11(2), m231102a10. <http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- Gagliardi, L. (2021). Canon, semiosis y obras derivadas: los fan films de *Harry Potter*. *Question/Cuestión*, 3(69). <https://doi.org/10.24215/16696581e584>
- García-Roca, A. (2019). La lectura digital como actividad social y creativa: los fanfictions de Harry Potter. En J. de Amo Sánchez-Fortún (Coord), *Nuevos modos de lectura en la era digital* (pp. 75-96). Síntesis.
- Gerring, J. (2017). *Case Study Research: Principles and Practices (Strategies for Social Inquiry)*. Cambridge University Press
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de *Águila Roja* y *Juego de Tronos* en España. *Comunicación y Sociedad*, 21, 239-267. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i21.578>
- Isaksson, M. (2014). Negotiating contemporary romance: *Twilight* fan fiction. *Studies in Communication & Culture*, 3(5), 351-364. [https://doi.org/10.1386/iscc.5.3.351\\_1](https://doi.org/10.1386/iscc.5.3.351_1)
- Jamison, A. (2013). *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. Smart Pop.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Paidós.
- Jenkins, H. (2018). Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. En P. Booth (Ed), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 13-26). John Wiley & Sons.
- Jones, S. G. (2002). The Sex Lives of Cult Television Characters. *Screen*, (43), 79–90. <https://doi.org/10.1093/screen/43.1.79>
- Kroner, S. (2013). Romance, Incest, Rape, and Torture: The Sexual Awakening of the Harry Potter Fandom. *Inklings Jahrbuch für Literatur und Ästhetik*, (31), 260-275.
- Liebler, R. & Chaney, K. (2007). Canon vs. fanon: folksonomies of fan culture. *MIT media in transition*, 5, 1-16. [https://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit5/papers/Chaney\\_Liebler\\_MIT5.pdf](https://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit5/papers/Chaney_Liebler_MIT5.pdf)
- Lindén, C. (2013). Virtue as Adventure and Excess: Intertextuality, Masculinity, and Desire in the Twilight Series. *Culture Unbound. Journal of Current Cultural Research*, 5, 213–237. <http://www.cultureunbound.ep.liu.se>
- Llewellyn, A. (2022). “A Space Where Queer Is Normalized”: The Online World and Fanfictions as Heterotopias for WLW. *Journal of Homosexuality*, 13(69), 2348-2369. <https://doi.org/10.1080/00918369.2021.1940012>
- Lluch, G. (2007). La literatura juvenil y otras narrativas periféricas. En P. C. Cerrillo Torremocha & C. Cañamares Torrijos (Eds), *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores* (pp. 193-210). Universidad de Castilla La Mancha.
- Lothian, A. (2018). *Old Futures: Speculative Fiction and Queer Possibility*. NYU Press.
- McFarland, J. (2013). Triangulated desire in Meyer's *Twilight*: A Queer Dynamic. *Journal of Dracula Studies*, 1(15), art. 2. <https://research.library.kutztown.edu/dracula-studies/vol15/iss1/2>
- Maggetti, M. (2018). Mixed-Methods Designs. En C. Wagemann, A. Goerres & M. Siewert (Eds), *Handbuch Methoden der Politikwissenschaft* (1-18). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-16937-4\\_12-1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-16937-4_12-1)
- Nguyen, D. & et al. (2024). Big data meets storytelling: using machine learning to predict popular fanfiction. *Social Network Analysis and Mining*, 14, 58. <https://doi.org/10.1007/s13278-024-01224-x>
- Oulton, H. (2022). Harry Potter and the Social Construct. Does Gender-Swap Fanfiction Show Us That We Need to Re-consider Gender Within Children's Literature? *Children's Literature in Education*, (55), 465–482. <https://doi.org/10.1007/s10583-022-09518-4>
- Potts, A. (2015). ‘LOVE YOU GUYS (NO HOMO)’. How gamers and fans play with sexuality, gender, and Minecraft on YouTube. *Critical Discourse Studies*, 2(12), 163-186. <https://doi.org/10.1080/17405904.2014.974635>
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*. CreateSpace.
- Pugh, T. & Wallace, D. L. (2006). Heteronormative Heroism and Queering the School Story in J. K. Rowling's Harry Potter Series. *Children's Literature Association Quarterly*, 3(31), 260-281. <https://doi.org/10.1353/chq.2006.0053>
- Redaelly, R. (2024). Intentionality gap and preter-intentionality in generative artificial intelligence. *AI & Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02007-w>
- Remenyi, D. (2012). *Case Study Research*. Academic Publishing International.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Paidós.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich-Pascual, J. (2019). Introducción. Monográfico Narrativas transmediales: entre la industrialización de la mitología y la creación colaborativa. *Pasavento. Revista De Estudios Hispánicos*, 7(2), 253–258. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.718>
- Schaefer Walton, S. (2018). The Leaky Canon: Constructing and Policing Heteronormativity in the Harry Potter Fandom. *Participations, Journal of Audience & Reception Studies*, 1(15), 231-251. <https://www.participations.org/15-01-13-walton.pdf>
- Seymour, J. (2018). Racebending and Prosumer Fanart Practices in Harry Potter Fandom. En P. Booth (Ed), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 333-348). John Wiley & Sons.

- Soto Zaragoza, J. (2022). La adaptación cinematográfica de Harry Potter y la piedra filosofal: el equilibrio entre filtrar y mostrar. *Impossibilia. Revista Internacional De Estudios Literarios*, (24), 187–208. <https://doi.org/10.30827/impossibilia.vi24.25246>
- Torre-Espinosa, M. de la (2021). Construcciones identitarias LGBTIQ en el ámbito digital. En F. Sierra Caballero & J. Alberich Pascual, *Cultura digital, nuevas mediaciones sociales e identidades culturales* (pp. 133-159). Comunicación Social.
- Torre-Espinosa, M. de la & Martín Villarreal, J. P. (2024). *Fanfiction queer: espacios seguros de resignificación en el ámbito digital*. En M. I. Morales Sánchez, P. Costa & Â. Balça (Eds), *Literatura y prácticas digitales: una mirada interdisciplinar alrededor de la formación literaria* (pp. 273-292). Tirant Humanidades.
- Tosenberger, C. (2008). "Oh my God, the Fanfiction!": Dumbledore's Outing and the Online Harry Potter Fandom. *Children's Literature Association Quarterly*, 33(2), 200-206. <https://doi.org/10.1353/chq.0.0015>
- Vadde, A. & So, R. J. (2024). Fandom and Fictionality after the Social Web: A Computational Study of AO3. *MFS Modern Fiction Studies*, 1(70), 1-29. <https://doi.org/10.1353/mfs.2024.a921546>
- Vogels, C. (2017). Is Edward Cullen a "good" boyfriend? Young men talk about *Twilight*, masculinity and the rules of (hetero)romance. *Journal of Popular Romances Studies*, (6), 1-20. <http://www.jprstudiesest.dreamhosters.com/wp-content/uploads/2017/12/IECAGB.12.2017.pdf>