

Los trabajos de fans como crítica

Belén García de Pablos

Tutor: Antoni Roig

Curso académico: 2010-2011 2º Semestre

Máster: Sociedad del Conocimiento y la Información

Especialidad: Cultura, Comunicación y Sociedad

Índice

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1 Definición de la investigación y metodología.....	4
1.2 La importancia del significado.....	6
1.3 Los trabajos creados por fans.....	8
1.4 Aspecto legal.....	10
2. LOS FANS ¿QUIÉNES SON?.....	15
2.1 Audiencia activa	15
2.2 Fans y "otros críticos": Diferencias en su relación con el texto base.....	17
3. IMPORTANCIA DE LA CRÍTICA.....	21
3.1 ¿Qué se critica?: Fondo y forma.....	21
4. LOS FANS COMO CRÍTICOS.....	24
4.1 Historia.....	24
4.2 Tipos de crítica en los trabajos derivados realizados por fans.....	26
4.2.1 Traicionados por el autor.....	27
4.2.2 Desacuerdo con contenido del texto.....	31
4.2.3 Crítica social a partir de un texto.....	35
4.2.4 Estudio de personajes.....	39
4.2.5 Trabajos derivados realizados por fans como intentos de corregir el texto base.....	42
4.2.6 Trabajos realizados por fans para ahondar en el texto base.....	44
5. EL FANDOM ¿ESCUELA DE UNA AUDIENCIA CRÍTICA?.....	48
6. CONCLUSIONES.....	52
GLOSARIO.....	57
BIBLIOGRAFÍA.....	60

Agradecimientos:

En primer lugar me gustaría agradecer a mi familia su paciencia, su apoyo y sobre todo, su amor; si no fuera por ellos nunca podría haberme lanzado a la aventura de realizar este máster.

También me gustaría agradecer su ayuda a Antoni Roig, sin cuyos acertados consejos este trabajo no sería lo que es hoy.

Por último, tengo que agradecer la colaboración de los fans que me han ayudado en el transcurso de este trabajo, muy especialmente Winterhill, quien me ha apuntado en diversas direcciones muy útiles para realizar el trabajo.

RESUMEN

Habitualmente se piensa que los fans y los trabajos hechos por fans se basan únicamente en la adoración de éstos por los textos de origen, pero esto no es cierto: los fans son muchas veces los críticos más feroces ya que, al conocerlos tan bien y formar parte de una comunidad en torno al texto, son capaces de encontrar recursos (literarios, cinematográficos, etc) recurrentes que muchas veces contienen elementos machistas, racistas o similares, que los fans pasan a criticar; en otros casos es el mismo texto el que les permite hacer una crítica de la sociedad; y en otros, los fans se sienten traicionados por el autor del texto base y pasan a criticar la actitud de éste.

Estas críticas pueden realizarse de muy distintas maneras: ya sea por medio de textos escritos en las que se analiza el texto base, por medio de relatos, películas, cómics, vídeos u otros en los que se expone la crítica.

Son en los trabajos creativos (relatos/películas/vídeos) realizados por fans en los que nos centraremos, ya que son los que se alejan más de la crítica tradicional y, aunque formalmente algunos de ellos puedan estar más cerca de la parodia o la sátira, el fondo normalmente se aleja de ellas tanto por la relación de los fans con el texto, como por el contenido de las mismas.

Palabras clave: crítica, trabajos de fans, transformación, fair use, fans

ABSTRACT

It is common to think that fanworks are born from the love fans have from the source text. That is not true: many times, fans are the most ferocious critics since they know the text thoroughly and belong to a community that revolves around it, they are able to find tropes (literary, cinematographic...) that sometimes involve sexism, racism or the like, that the fans themselves criticise. Other times, the source text allow them to critic society, and other times fans feel betrayed by the author/producer and they criticise their attitude.

This criticism can be made in different ways: whether by means of written texts in which they analyse the source text, or by stories, films, comics, videos in which they state their opinions.

This paper will focus on fanworks (stories, films, videos...) since they are far from traditional criticism and, though some of them can be formally close to parody or satire, the scope is different both because of the relationship of fans with the text and because their content.

Keywords: criticism, fanworks, transformative works, fair use, fans

1. INTRODUCCIÓN

Abrimos un vídeo y vemos unas imágenes en las que gente de etnia oriental y vestidos con ropajes asiáticos realizan la ceremonia del té, compran en un mercado callejero, trabajan en las vías de un tren, una Geisha espera en una habitación flanqueada por paneles de arroz... Cuando el video termina, aparece un texto “*There is only one Asian actor with English dialogue in all of Firefly.*” / “*She plays a whore.*”¹ (“Sólo hay un actor asiático con diálogo en inglés en todo Firefly” / “Interpreta a una prostituta”).



Figura 1: Fotograma de "How Much Is that Geisha in the Window"

La autora claramente intenta destacar cómo una cultura (en este caso la oriental) es utilizada por una serie protagonizada por personajes caucásicos, como mero decorado, y que el único momento en el que un miembro de esa cultura participa con diálogo, el personaje es una prostituta.

Mientras que el mensaje que la autora pretende ofrecer es claro, el modo en el que lo hace no: en vez de escribir un ensayo sobre cómo los personajes orientales son ninguneados en la serie pese a las claras influencias en la imaginaria, esta fan ha decidido realizar un *fanvid*² con imágenes de la serie para lanzar su mensaje. De hecho, el efecto del vídeo es tan poderoso que necesita muy pocas palabras para explicar su objetivo y las notas "explicativas" sobre el mismo —"*Fuck you Joss, you racist asshole—an ode to the invisible Asians of Firefly*"

1 Lierdumoa. "How Much Is that Geisha in the Window". 2008. <http://mcposse.com/hmitgitw/> (10 de noviembre de 2010)

2 **Fanvids (o vids):** Se trata de vídeos musicales realizados con clips de películas y series de televisión. Aunque el significado de estas palabras se explica dentro del texto, para facilitar la búsqueda, al final del documento se incluye un [glosario](#) en el que se explica el significado de gran parte del lenguaje utilizado por los fans dentro en sus comunicaciones. Aún así, se han incluido las definiciones a pie de página para facilitar la lectura del texto.

("Jódete Joss³, gilipollas racista. Una oda a los asiáticos invisibles de Firefly")— son innecesarias para su comprensión debido a la potencia que poseen las imágenes.

El fenómeno de la audiencia activa y por extensión los fans (que son los más activos de esa audiencia), ha hecho que películas, series de televisión, libros, videojuegos, etc., sean sujetos a distintas interpretaciones y miradas de las que se producían habitualmente a través de los medio tradicionales. Estas interpretaciones dan lugar a críticas del texto fuente (como en el ejemplo anterior) o de la sociedad a través del mismo, además de que, debido al vínculo afectivo que se crea entre los fans y el texto, estos pueden llegar a sentirse traicionados por diversas decisiones de los productores/autores.

Recientemente los fans de la serie de televisión "*Torchwood*", un spin-off⁴ de "*Doctor Who*", mostraron su desacuerdo con la muerte de uno de los personajes de la misma⁵, llegando incluso a crear la campaña "Save Ianto Jones"⁶ y han realizado por medio de cartas, dibujos, flores, etc un monumento conmemorativo en Cardiff dedicado a su memoria. Los fans realizaron todo tipo de trabajos derivados como dibujos, *fanfics*⁷ o fanvids en los que homenajeaban a Ianto Jones o "arreglaban" lo sucedido en el episodio para que volviera a la vida. El episodio de su muerte se emitió en julio de 2009⁸ y un año después, Steven Moffat⁹ tenía que anunciar públicamente en su Twitter que no lo resucitaría puesto que no era el creador del personaje¹⁰, y las reacciones a la muerte de este personaje han sido catalogadas no sólo en Internet, sino que periódicos y revistas se han hecho eco de las quejas de estos fans con la decisión de los creadores.

Otro tipo de acciones son las campañas de los fans de Harry Potter en contra de la censura de los libros (los de Harry Potter y otros) que están ampliamente documentadas por Henry Jenkins (Jenkins 2008). Son otro tipo de crítica en las que los fans utilizan las similitudes de nuestro mundo con el mágico de Potter para vencer a su enemigo, en este caso la censura, por medio de recogidas de firmas, escritos basados en el universo de Potter, etc.

Por otro lado, sabemos que muchos fans realizan una serie de trabajos derivados en los que desarrollan el universo del texto de origen, trasladan a los personajes a un universo distinto, se centran en el romance o la pornografía...

3 Joss Whedon, creador, director y productor de la serie

4 **Spin-off**: Producto cultural derivado de otro existente, normalmente incluyendo un cambio del punto de vista.

5 http://en.wikipedia.org/wiki/Ianto_Jones#Public_reaction_to_death

6 <http://www.saveianto.com/cardiff-shrine.html>

7 **Fanficción** (*fanfiction*, *fanfics*, *fics*): Estos relatos escritos por fans basándose en libros, películas, series de TV o videojuegos.

8 http://en.wikipedia.org/wiki/Children_of_Earth

9 <http://www.imdb.com/name/nm0595590/> Actual persona al frente de "*Doctor Who*", de la que *Torchwood* es un spin-off

10 http://twitter.com/#!/steven_moffat/status/6272909303611392

Pero pocas veces vemos que ambos comportamientos muchas veces están relacionados y esos trabajos derivados (*fanworks*¹¹) contienen una crítica: al texto, a la sociedad, a la cultura audiovisual actual, estudios de personajes, etc.

La importancia de que los trabajos derivados realizados por fans (una parte de ellos) sean considerados críticos, puede tener influencia con su estatus legal se modificaría ligeramente hacia el lado de la legalidad, que actualmente es dudosa en distintas legislaciones. Esto ya ha empezado a reconocerse en algunos estamentos, como veremos más adelante. Además, los trabajos de los fans suelen verse como algo inferior incluso dentro de los propios fans—el escalón más bajo de Geek Hierarchy son los escritores de fanfics de un tipo muy específico, pero fanfiction al fin y al cabo¹²— (Hellekson and Busse, 2006).

Durante el trabajo tendremos que definir qué se entiende por "fan", ya que hay multitud de parodias¹³ que no provienen de los fans aunque sea transformaciones de un texto determinado y críticas tan feroces como la de Lierdumoa anteriormente explicada que nos hacen preguntarnos si es una fan o no, ya que estamos acostumbrados a creer que los fans aman el texto y sus trabajos derivados sólo funcionan en esta línea. En el texto incidiremos en la relación afectiva (amor, odio, admiración, etc.) que los fans tienen con el texto y que posiblemente sea la única característica que tienen en común entre ellos.

1.1 Definición de la investigación y metodología

En definitiva, nos centraremos en por qué los trabajos realizados por fans con una actitud crítica son importantes explicando la problemática existente (sobre todo en materia de copyright), posteriormente intentaremos identificar al fan, para finalmente centrarnos en los fans como críticos por medio de trabajos transformativos. Dentro de este último punto analizaremos los tipos de crítica, sin importar el tipo de medio que utilizan: vídeo, relato, cómic, etc.

Para mantener el trabajo dentro de una longitud aceptable vamos a centrarnos además únicamente en aquellos trabajos que tienen una actitud de crítica negativa hacia el texto base, la sociedad, la cultura audiovisual, el *fandom*¹⁴, etc., utilizando para ello fanworks. La razón para realizarlo así, es que hay múltiples estudios que se centran en trabajos de fans en los que no se ataca el texto base (se juega con él o se alaba, pero no se ataca), aunque puedan

11 **Fanwork**: Trabajo realizado por un fan (fanfiction, fanvids, mods, fanart...).

12 Como recuerdan Hellekson y Busse (2006), la tabla no deja de ser sino una broma, pero es muy reveladora en cómo los mismos fans se ven los unos a los otros. <http://www.brunching.com/geekhierarchy.html>

13 Una de las últimas muestras la hemos tenido recientemente durante la campaña para las elecciones catalanas, en la que uno de los candidatos realizó una imitación de "La vida de Brian" de los Monty Python: <http://www.youtube.com/watch?v=p9CwWPDsHfY> (25 de noviembre de 2010)

14 **Fandom**: Conjunto de fans con intereses similares que participan en actividades e interactúan ya sea por medio de discusión o por medio de trabajos creativos. A veces se usa el término para grupos cerrados ("el fandom de Star Wars") o en general para hablar de los fans.

considerarse críticas o análisis sobre el mismo. Estos textos críticos son además, como veremos más adelante, los que pueden dotar de una mayor validez legal a los fanworks.

El estudio se va a realizar analizando las relaciones de los fans con el texto base y entre ellos por medio de los fanworks. Para ello analizaremos distintos ejemplos de trabajos realizados por fans viendo qué tipo de crítica ofrecen y qué valor cómo tal tienen este tipo de trabajos para posteriormente ver cómo responde el fandom a dicha crítica (e incluso si hay una posible respuesta distinta de personas ajenas al mismo). Además veremos qué motiva el que los fans realicen esos fanworks críticos.

En definitiva va a existir un análisis principalmente cualitativo de las relaciones entre la codificación/descodificación que se establecen en los distintos trabajos creados por fans e intentaremos estudiar el circuito de la cultura que se produce en torno a los objetos culturales y que lleva a los fans a realizar críticas del texto base. Para ello observaremos no sólo las creaciones críticas sino también las reacciones de otros fans a las mismas.

Además, deberemos tratar de establecer qué podemos entender que es un fanwork y qué no (ya que hay multitud de parodias que no tienen por qué provenir de fans), en esta misma línea deberemos distinguir quién es un fan y quién no. Esto realizaremos analizando la literatura ya existente sobre el tema para lo que también será necesario incidir en la relación afectiva de los fans tienen con el texto base y con el propio fandom, y que les lleva a realizar no sólo estas creaciones, sino también críticas.

En cuanto a los trabajos de fans que vamos a analizar han sido elegidos por distintos motivos: algunos de ellos han sido analizados académicamente debido a su importancia e incluso dos de ellos han sido utilizados (entre otros) ante la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos para defender la validez de los trabajos de fans frente a posibles casos de copyright. Todos los trabajos enviados (todos vídeos) a la Biblioteca del Congreso eran muy interesantes, por lo que la selección fue complicada pero necesaria, ya que es necesario incluir otro tipo de trabajos de fans porque se podría dar la falsa impresión de que sólo los vídeos de fans realizaban críticas. Por eso se han incluido además fanfics, cómics, e incluso un *RPG*¹⁵.

La elección de estos otros trabajos se ha realizado debido a la importancia que los mismos tuvieron entre los fans, a la importancia que tuvo el hecho que los provocó en el fandom y en algunos casos a recomendaciones de algunas fans. La mayor parte de los trabajos elegidos combinan estos factores, aunque ya explicaremos en su momento el contexto en que nace cada uno de ellos y por qué se realizó la elección de los mismos.

En resumen vamos a investigar fanworks, concretamente fanworks que ofrecen críticas negativas de un texto base y trataremos de responder a las preguntas de ¿Qué tipo de crítica ofrecen? ¿Qué valor crítico tienen? ¿Qué respuesta (dentro y fuera del fandom) obtienen?

15 **RPG**: Siglas de *Role Playing Game*. Juego de rol.

¿Qué motivaciones provocan la realización de estos fanworks? Y ¿Cómo negocian las fans su relación con el texto base que critican?

1.2 La importancia del significado

Los estudios culturales se centran en qué es la cultura, por qué es importante y su impacto en la sociedad (Williams, 1985). Estudian cómo ciertas partes de la cultura (un libro, una película, un videojuego...) construyen y reflejan las ideas de la sociedad sobre conceptos clave como moralidad, sexualidad o sistema político (Hunter, 2005).

La elaboración de la identidad cultural supone un reflejo de la influencia de múltiples discursos y códigos transmitidos por los media. La elaboración de la identidad está muy influida por los medios, que construyen nuestras percepciones cotidianas de los otros y de nosotros mismos, explica Tubella, que además añade (Tubella, 2009):

"Las personas viven en un contexto simbólico, un mundo de significados, y es evidente que los medios de masa desempeñan un papel decisivo en la percepción y actitud de las personas"

No es la única en creer que esto es así. El rol de las representaciones en los medios de situaciones que tienen que ver con raza y cultura ha sido el centro de múltiples estudios. En uno de ellos (Beeman 2007) se estudia la segregación emocional que muestran los personajes negros en las películas estadounidenses y la objetivación que sufren las mujeres de color, así como la influencia que ello provoca en la sociedad.

En esta misma línea (Liu and Mills 2006) las minorías no son criticadas de modo explícito por ser minorías; en lugar de ello las críticas racistas se centran en el modo en el que las minorías trasgreden los valores tradicionales de la cultura dominante. De este modo, la discriminación puede articularse diciendo que la minoría ha hecho algo para merecerla, ya que la cultura dominante es un reflejo de la sociedad "normal" (sin tener en cuenta su influencia en la misma).

Esta dualidad en la que la cultura refleja e influencia a la sociedad crea una reflexión sobre el poder que ello conlleva y cómo puede ser usado (McQuail, 2005). Hall (1986) lo expresa de otro modo cuando dice que las ideologías son los

"marcos en los que se encuadra el pensamiento y cálculo sobre el mundo: las ideas que la gente usa para establecer cómo funciona la sociedad, cuál es su sitio en la misma y qué deben hacer"¹⁶.

16 "the frameworks of thinking and calculation about the world—the ideas which people use to figure out how the social world works, what their place is in it, and what they ought to do"

La ideología en relación con los estudios culturales se entiende mejor a través del concepto de hegemonía: el control que un grupo (el que se encuentra en el poder) tiene sobre otro (Gramsci, 1971). Éste autor afirma que la hegemonía es un modo de hacer que la gente que no se encuentra en el poder vea la falta del mismo como normal. La hegemonía hace que se produzca una asimilación más rápida de la ideología. En nuestro caso el grupo dominante son los productores de productos culturales (productoras de cine y televisión, o de videojuegos); autores de libros o en definitiva, todos aquellos que poseen los derechos de producción y explotación de este tipo de productos. Éstos están (al menos en principio) en una situación hegemónica sobre los consumidores.

En resumen podemos centrarnos en dos aspectos muy relacionados: cómo la cultura influencia a la sociedad (y viceversa) y cómo el poder se consigue y mantiene a través de la ideología y la hegemonía.

Es este escenario donde entran los fans, que realizan sus propias obras e interpretaciones partiendo de otras. El crítico Hal Foster (Foster, 1985) dice que los artistas que se apropian de materiales intentan encontrar la limitación de su poder en el proceso de devolver los significados a los símbolos con el objetivo de desbaratar el "monopolio del código" construido (probablemente) por una élite de productores culturales. Foster invoca así la afirmación de Baudrillard de que el "privilegio semiótico representa la última fase de dominación" (Baudrillard, 1981) y mantiene que la apropiación puede desbaratar "el dominio del proceso de significación" de la burguesía (Foster, 1985).

Los miembros de la audiencia "descodifican" el texto de distintos modos (Hall, 1980). La descodificación está relacionada con cómo la audiencia consume un texto y lo interpreta, mientras que la "codificación" la realizan los realizadores del producto y le dan significado. Podemos hablar de varios tipos de descodificación: habitualmente el significado no se cuestiona, pero existen otras descodificaciones en las que la audiencia toma el significado pretendido pero "negocia" el significado según sus gustos, y por último existe una lectura del texto en la que la situación social de la audiencia y el significado pretendido entran en conflicto; es en este momento cuando se produce una lectura opuesta del texto, en el que el receptor se reapropia del texto y lo usa para sus propios fines.

En defensa de esta postura se manifiesta Lim, una *vidder*¹⁷, en una entrevista (Coppa, Tushnet, and Lim, 2009):

*"Los media parecen creer que poseen las cosas con las que han bombeado en mi cerebro durante 27 años (...) Me parece absurdo que la televisión pase tanto tiempo y dinero colonizando cuidadosamente mi mente. Pero es mi mente."*¹⁸

17 **Vidder**: Persona que realiza *Fanvids*.

Este proceso está asociado (Wees, 2002) con la idea de Umberto Eco de la "descodificación aberrante" en la que el lector elige leer "*el texto de un modo impredecible, produciendo una desviación del significado*" (Hanes, 2000). De este modo, los fans, con sus trabajos, crean una "descodificación aberrante" leyendo el texto de modo distinto al pretendido originalmente por el autor. (Jung, 2004). De hecho, puede decirse que gran parte de los trabajos creados por fans son un intento de negociar con el texto base, algunos simplemente se quedan en un punto medio sin ignorar la ideología del texto, mientras que otros llegan a una descodificación aberrante completamente opuesta al significado original.

Por otro lado la teoría del circuito de la cultura gira en torno a la idea de que hay varios momentos clave, cuyo significado es construido socialmente, en la construcción cultural. Dichos procesos se clasifican en representación, producción, consumo, identidad y regulación. Estas fases están interrelacionadas entre sí y todas tienen importancia en la construcción del significado:

- La representación se centra en la formación del significado. Se centra en la creencia de que la cultura nos representa y además define quiénes somos.
- La producción es similar a la idea de Hall de codificación, dónde los productores incluyen un significado al texto.
- El proceso de consumo es en el que el consumidor decide qué significado toma de un producto cultural.
- La identidad se centra en cómo una persona se reconoce en el texto.
- La regulación está relacionada con el control, y en cómo los productos culturales se gestionan y dirigen.

En estos parámetros son en los que se mueven los fans, sin poder de decisión sobre el contenido de los productos que consumen, pero con amplia libertad sobre el modo en el que pueden descodificarlos y sobre el modo de crear productos basados en esos textos.

1.3 Los trabajos creados por fans

El fenómeno fan es anterior a Internet, y durante años se han realizado diversos productos como los *fanzine*¹⁹, puede considerarse que con la llegada de la Red el fandom ha explotado. Una de las características de Internet es que facilita que diversas personas con

18 "*The media seems to think they own the things they've pumped into my brain in 27 years (...) It seems to me ludicrous that television spends so much time and so much money carefully colonizing my mind. But it is my mind.*"

19 **Fanzine:** Revista elaborada por fans que puede contener fanficcion, fanart, análisis, etc.

habilidades y gustos similares se unan para realizar proyectos, además de que la difusión de las obras individuales puede tener una audiencia mundial. Una gran cantidad de estas creaciones son de acceso gratuito. Así, se crean programas informáticos, *mods*²⁰ para juegos, música, películas, literatura... que se ofrecen sin esperar recibir ningún tipo de compensación económica a cambio.

Una parcela particular de estas creaciones son aquellas creadas por fans (*fanworks*), en ellas, los autores "juegan" con personajes provenientes de series de televisión, libros o películas, cuyo copyright no poseen. El tipo de obras producidas es tan variado como las que usan como fuente: *fanvids*, fanficciones, dibujos, cómics, relatos (cuya longitud va desde historias de 100 palabras a verdaderos libros).

Los estudios relacionados con los trabajos elaborados con los fans son relativamente nuevos, siendo Bacon-Smith (Bacon-Smith, 1992) y Jenkins (Jenkins, 1992) los primeros en estudiar los fanfictions. Ambos autores llegan a unas conclusiones similares sobre los fanfictions: la mayor parte de las escritoras son mujeres y se centran en los hechos y relaciones del mundo más que en el proceso externo de la escritura, introduciéndose en un mundo ficticio, utilizando éste para sus propios objetivos (para reescribirlo), mientras que los fans masculinos "respetan" más la autoridad del autor (Ibid) y al no ampliar o expandir el universo existente, lo que hacen son parodias.

Estas creaciones tienen muy diversas posturas con respecto a la obra original: crítica, expansión del universo, creación de un universo alternativo donde los personajes se comportan de modo distinto a la fuente original, etc.

Podemos ver varios ejemplos de estos trabajos:

Películas (fanfilms²¹): Desde hace tiempo los fans vienen creando sus propias películas, ejemplos de las realizadas por los fans de Star Wars podemos encontrar una amplia selección en Theforce.net²². Pero la película creada por fans que mayor repercusión ha tenido recientemente ha sido "*The hunt for Gollum*"²³ basada en los apéndices de la novela "El Señor de los Anillos" y diversos pasajes de su primera parte ("*La Comunidad del Anillo*"). Visualmente está muy influenciada por la adaptación cinematográfica de Peter Jackson aunque la producción fue totalmente amateur. Los autores de esta película de 40 minutos llegaron a un acuerdo con Tolkien Enterprises²⁴, en el cual se les aseguró que mientras la película no se realizase con fines lucrativos, no tendría problemas (Masters, 2009).

20 **Mods:** Modificación de un videojuego en el que se cambia el aspecto de los personajes, los entornos, los sonidos... En muchos casos estas modificaciones están relacionadas con algún otro producto cultural.
http://en.wikipedia.org/wiki/Mod_%28computer_gaming%29

21 **Fanfilm:** Película o cortometraje realizada por fans teniendo como base un texto ya existente.

22 http://www.theforce.net/fanfilms/allfilms/allfilmsa_g.asp

23 <http://www.thehuntforgollum.com>

24 Middle-earth Enterprises, anteriormente Tolkien Enterprises, es la propietaria de los derechos exclusivos a nivel mundial sobre ciertos elementos de los dos libros más famosos de J. R. R. Tolkien: "*El Señor de los Anillos*" y "*El Hobbit*".

Mods: En otro tipo de trabajos de fans, la creación de mods para juegos, han salido diseñadores profesionales para juegos. De hecho, algunos mods han sido comprados por las propias compañías originarias de los juegos y han obtenido un éxito comercial. Jenkins (2008) señala que de los trabajos creados por fans, la comunidad que crea mods es probablemente única, en tanto en cuanto es probablemente la única en la que los trabajos creados por amateurs son utilizados directamente por compañías y distribuidos directamente (Jenkins, 2008). De hecho, la industria de los videojuegos a menudo funciona de ese modo: compañías que empiezan crean productos que son básicamente mods y posteriormente pagan una licencia a la compañía que produce el juego original (al que normalmente se le conoce como el "motor"²⁵) para poder distribuir el juego legalmente (De Kosnik, 2009).

Fan ficciones: Este tipo de trabajos es muy antiguo y habitual en literatura, como el *"Segundo tomo del Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha"* de Alonso Fernández de Avellaneda, que se remonta al siglo XVII.

Fanvids: Se trata de un modo de expresión surgido en los años 70, principalmente procedente de los fans de *"Star Trek"* (o quizá habría que decir "las" fans, debido a que la mayor parte de las fuentes coinciden en que se trata de una actividad eminentemente femenina) (Coppa, 2008).

Según la clasificación de los tipos de autoría que realizan Chaney y Lieber (2007), estos trabajos se corresponden con una autoría colaborativa^{26 27}.

Hay que señalar además, que la cultura en la que se producen los distintos trabajos creados por fans, tiene género (o por lo menos muchos de sus resultados comerciales). Para (Hellekson 2009) este tipo de intercambio hace que las mujeres tengan un medio que no es posible en los modelos tradicionales patriarcales. Esto es importante, porque plantea una diferencia en el tipo de fanwork obtenido, que hay que tener en cuenta más a delante, cuando tengamos que establecer quiénes son fans y qué puede considerarse un fanwork.

1.4 Aspecto legal

Los derechos de autor nacen poco después de la imprenta, en un intento de controlar la producción de la misma, siendo Antonio de Nebrija el primer autor en reclamar sus derechos.

25 http://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine; http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine

26 Este tipo de autoría es el que ocurre en los juegos de rol, en los trabajos creados por fans (o en las obras creadas a partir de trabajos cuyos derechos han expirado, si queremos hacer esta distinción). La autoría colaborativa parte de un trabajo creado por otro, que es llevado en una nueva dirección por un grupo de gente. Los otros tipos de autoría son: Autor único, Un creador/diversos autores, Múltiples creadores y autores y Autoría corporativa.

27 Es interesante leer esta lista, compilada por las propias fans, sobre libros, películas, etc, cuyo origen es muy similar al de los fanworks (aunque se mueven en una economía mercantil): <http://bookshop.dreamwidth.org/999259.html>

Actualmente los derechos de autor están vigentes durante toda la vida del autor y 70 años después de su muerte, cuando pasan a dominio público.

La apropiación de imágenes de películas para realizar trabajos transformativos es controlada por medio de la ley de copyright y por restricciones en la comunicación. Estas restricciones son realizadas por organizaciones gubernamentales como la Comisión Federal de Comunicaciones estadounidense²⁸ y corresponderían a la quinta fase (regulación) de la teoría del circuito de la cultura.

Dentro de la lucha de poderes de la que hemos hablado anteriormente, los productores intentan mantener su control sobre la decodificación del mensaje por medio del copyright, asegurándose de este modo la hegemonía sobre el mensaje (aunque este proceso no sea consciente). La legislación es el método más efectivo con el que cuentan los productores culturales para mantener su posición de dominio no sólo sobre los beneficios económicos sino también sobre los símbolos y sobre el significado unívoco de las obras.

Hay diversos modos en los que la reproducción parcial de un texto o su transformación suelen ser legales bajo distintas legislaciones, ya sea por medio del derecho de cita, parodia²⁹, *fair use*³⁰, etc.

Es necesario señalar aquí que según el Tribunal Supremo de los Estados Unidos, existe una diferencia legal entre la parodia y la sátira. Según este tribunal la parodia, al distorsionar los elementos del original, provoca que los lectores reflexionen sobre los mensajes del texto original, mientras que la sátira usa el texto base para evitar tener que trabajar en la creación de algo nuevo y no provoca que los lectores vuelvan a examinar el original (Tushnet, 2007). Es decir, que para aceptar un trabajo como *fair use* no vale con añadir cosas nuevas al texto fuente, sino que es necesario atraer la atención del lector sobre el texto original, de acuerdo con la diferencia de parodia/sátira. No vamos a usar esta nomenclatura en el presente trabajo, pero sí vamos a tener en cuenta la diferencia que hace que un trabajo transformativo sí pueda considerarse legal y otro no.

En algunas legislaciones –como la estadounidense– los trabajos derivados realizados por fans se encuentran en un vacío legal en el que los problemas legales se estudian caso a caso. El caso español en principio parece ser más claro, ya que según la Ley de Propiedad Intelectual³¹ (LPI) nadie podrá transformar una obra sin autorización previa del autor; a efectos de la LPI, una transformación de una creación supone "*su traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma de la que se derive una obra diferente*" (artículo 21 LPI).

28 Un listado de estas organizaciones puede verse en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_telecommunications_regulatory_bodies

29 <http://www.cedro.org/limites.asp>

30 **Fair use:** En el derecho anglosajón se permite un uso de material protegido por derechos de autor para uso académico o informativo

31 http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/rdleg1-1996.11t2.html

En el caso de los personajes, no está muy claro de hasta que punto están protegidos “*en algunas obras determinados contenidos también quedan protegidos (argumento o personajes)*” (Bondía Román, 1997) principalmente están protegidos en aquellos contenidos como los cómics en los que el diseño del personaje está completamente unido al producto final. En el mismo sentido se decanta (Ulmer, 1972):

“[E]l caso de las obras de poesía o de ficción pone de relieve que el derecho de autor también comprende ciertos elementos del contenido de la obra”. (...) “El contenido creado, el carácter de los personajes, el desarrollo de la intriga, la trama de los elementos, etc..., todo ello puede ser protegido por el derecho de autor”.

Lo que podría llevar a conclusiones tan extremas como la siguiente (Ibid):

“[E]l contenido creado, el carácter de los personajes, el desarrollo de la intriga, la trama de los elementos, etc..., todo ello puede ser protegido por el derecho de autor, es decir que toda adaptación, como es el empleo de la intriga para una película, constituye falsificación.”

Pero en la legislación española sí que se permiten ciertas transformaciones, concretamente la parodia está protegida por el artículo 39 de la LPI³²:

"No será considerada transformación que exija consentimiento del autor la parodia de la obra divulgada, mientras no implique riesgo de confusión con la misma ni se infiera un daño a la obra original o a su autor."

Esto se deriva de una teoría de "derechos morales" que propone una conexión única entre el autor y el texto, en la que cualquier insulto para el texto, lo es para el autor (Tushnet 2007). De modo que esta teoría parece intrínsecamente en conflicto con las libertades que se toman los fans con los textos base.

Pero Internet y por tanto todas las interacciones que en la red se mueven, incluidos los fans, circulan en la arena global, por lo que es necesario estudiar qué ocurre en otras legislaciones como la estadounidense (y es necesario hablar de ella, ya que la gran mayoría de los trabajos de fans están realizados en inglés, y más concretamente en dicho país), la legalidad de los trabajos de fans está mucho menos clara ya que, aunque hay legislación en contra de trabajos derivados de obras con copyright³³, también hay legislación a favor de otros trabajos

32 http://noticias.juridicas.com/base_datos/Admin/rdleg1-1996.11t3.html

33 En 2009 se prohibió la publicación de una secuela a la novela de J.D. Salinger "El guardián entre el Centeno" (Chan 2009)

derivados³⁴. Es de destacar que la cláusula sobre inferir daño a la obra o al autor, no está presente en la legislación anglosajona y que, de todos modos, no deja de ser subjetiva dentro de la española.

Dentro del "Fair use"³⁵ una de las particularidades (que también se da dentro de la legislación española) es que la parodia no contraviene la ley, por lo que puede ocurrir que obras abiertamente hostiles con el texto original pueden publicarse con total libertad mientras que aquellos que buscan explorar el universo de la fuente o ampliarlo podrían estar prohibidos (Jenkins, 2008). Esto puede ser peligroso para los propietarios del copyright que reconocen que (Diana Nelson en *ibid.* pág. 200):

"Pueden [los fans] convertirse tanto en defensores de lo que hacemos como en grandes opositores. Pueden variar cómo una propiedad se expone en el mercado según perciban que la hemos presentado con cuidado, con respeto y precisión."

En este clima legal, en 2007 unas fans crearon la Organization of Transformative Works³⁶, para:

"promover la aceptación de los trabajos derivados creados por fans como una actividad creativa, para mantener la historia de la cultura de los fans y para proteger y defender los trabajos de fans de la explotación comercial y problemas legales³⁷"

Uno de los proyectos de dicha organización es el Test Suite of Fair Use Vids, con el que pretenden que los fanvids estén excluidos de la "Digital Millennium Copyright Act³⁸", para ello utilizan las cualidades de diversos vids³⁹ como crítica feminista ("Women's Work" de Luminosity y Sisabet), el ensayo sobre personajes (el Doctor Who en "Handlebars" de Seah y Margie), modo de alcanzar unas aptitudes técnicas y medio creativo ("This Is How It Works" de Lim), así como "Closer" by Killa and T. Jonesy que plantea una lectura distinta del texto baso al mostrar inquietante relación de naturaleza sexual entre Kirk y Spock.

34 En el caso "Suntrust vs. Houghton Mifflin" (<http://caselaw.findlaw.com/us-11th-circuit/1332488.html>) sobre la parodia de "Lo que el Viento se llevó", "The wind done gone", las partes tuvieron que llegar a un acuerdo, ya que el juez consideró que el nuevo libro entraba dentro de la categoría de "Fair Use" .

35 http://en.wikipedia.org/wiki/Fair_use

36 <http://transformativeworks.org/>

37 <http://transformativeworks.org/node/649>

38 Ley estadounidense que sanciona la infracción de los derechos de reproducción de trabajos protegidos con copyright, así como la producción y distribución de tecnología que permita evitar los softwares de protección del copyright (como el DRM).

39 Los vídeos mencionados se pueden ver aquí: <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite>

En julio de 2010, esos vídeos junto con "*How Much Is That Geisha In The Window*" de Lierdumoa, "*Us*" de Lim y "*Vogue*" de Luminosity han sido discutidos en el Registro de Recomendaciones de Copyright para el Biblioteca del Congreso de EE.UU.⁴⁰ (Peters, 2010).

El vídeo de Lierdumoa ayudó a convencer al Registro que los vidders necesitan acceso a una fuente de alta calidad:

"Los usuarios transformativos no-comerciales han demostrado suficientemente que ciertos usos requieren una alta calidad para que el fin pueda ser expresado y comunicado de un modo adecuado."

Entre los ejemplos se citan aquellos en los que es necesario mostrar algo que está en segundo plano, para lo que es necesario utilizar DVD sin encriptar, en particular, utilizaron de ejemplo el vídeo ya mencionado en la introducción "*How Much Is That Geisha In The Window*" de Lierdumoa.

El Registro también discutió los tiempos, caracterización, edición y mensaje de otros vídeos, concluyendo que "*habitualmente, cuando se realiza una reflexión sobre un trabajo audiovisual, es necesario utilizar reproducciones de alta calidad para poder plantear el razonamiento."*

Los trabajos creados por fans tienen una característica común: habitualmente son distribuidos gratuitamente para evitar problemas con los propietarios del copyright original, pero este tipo de comportamiento se ha desarrollado hasta convertirse en una cultura en la que además los fans hacen suyos sus trabajos. De hecho, a muchos creadores de fanvids (Lothian, 2009), les preocupa más no ser reconocidos como autores del producto de su labor transformativa más que la creación de nuevos modos de "propiedad digital" que les favorezcan, porque de todos modos, tienden a ver su estatus legal de un modo similar al social: marginal y como mucho, tolerado más que aceptado como una parte legítima del universo de creadores (Tushnet, 2007).

Aún estando muy arraigada este tipo de cultura, De Kosnik la rechaza en *Should fanfiction be free?* (De Kosnik, 2009), ya que argumenta que si no son los fans los que comercializan sus propios trabajos, otros lo harán sin entender la cultura de los fans como en el caso fallido de FanLib⁴¹. Pero aunque habitualmente no exista una monetización directa de estas creaciones, los propietarios de los sitios webs, blogs, hostings reciben un beneficio a través de los anuncios que muchas veces incluyen en estas páginas web.

También hay que tener en cuenta las limitaciones establecidas por el modo en que los productores/autores hacen valer los derechos del copyright. Hay autores como J.K. Rowling

40 La Biblioteca del Congreso, además de ser una biblioteca, tiene como finalidad investigar cuestiones encargadas por el Congreso a través del Servicio de Investigación del Congreso.

41 Sitio creado para que los fans escribieran y recibieran como premio el ver sus historias (retocadas) en sus series de TV favoritas. Los fans rechazaron el modelo de negocio en el que los propietarios de la web se beneficiaban de su trabajo sin aportar nada. (Jenkins, 2008)

que permiten que los fans realicen obras derivadas de sus libros, pero también se pueden encontrar ejemplos de lo contrario, como el caso de unos fans malagueños que tras siete años preparando una adaptación de Dune tuvieron que retirar todo el material de la web porque los herederos de Frank Herbert les obligaron a ello (Roig, 2010). En el punto medio se encuentran otros casos como la BBC que en los años 90 aceptaba envíos de novelas (con una serie de reglas) sobre su serie "*Doctor Who*" y las publicó (Perryman, 2008). En la misma línea se sitúa el Star Wars Fan Movie Challenge, que también establece unas reglas sobre qué tipo de trabajos pueden presentarse (Roig, 2008). Ambas iniciativas han recibido críticas: la primera por intentar controlar los fanfictions y la segunda porque las bases, que no permitían la ampliación del mundo, favorecían un tipo de fanwork eminentemente masculino como la parodia.

Aún así, la apropiación cultural por parte del público (Scafidi, 2005) se suele tratar como un potencial infrincimiento de las leyes, que rara vez reconocen que éste público contribuye a convertir dichos productos en iconos culturales. Aunque la audiencia (y los fans en concreto) es invitada a consumir productos comerciales relacionados con las obras, y a unirse para mostrar su aprecio por el mismo, se espera que en última instancia el espectador sea pasivo, no activo o, como mucho, que sea activo de un modo que le sea útil a la productora y no se salga de unas determinadas pautas. Así, las productoras miran qué funciona y qué no en sus productos en los foros y comunidades en los que se reúnen los fans y utilizan el *feedback* obtenido en la próxima producción. Las propias empresas muchas veces crean estas propias comunidades en sus páginas oficiales y las dotan de contenidos adicionales (fondos de pantalla, tonos de móvil, juegos, etc.). Cuando los fans se salen de estas pautas, es cuando los propietarios del copyright tienen que decidir si permitir estas obras o perseguirlas.

Los jueces son más proclives a declarar que algo es "fair use" cuando posee un comentario sobre el trabajo subyacente, cuando muestra algo que estaba presente en el contexto o en el subtexto, algo que los trabajos de fans (críticos o no) suelen hacer habitualmente (Tushnet, 2007). Si los trabajos derivados realizados por fans son considerados como "fair use" o como comentarios críticos sobre el texto (al menos una buena parte de ellos), podrían permitirse legalmente.

2. LOS FANS ¿QUIÉNES SON?

2.1 Audiencia activa

La audiencia activa puede (y de hecho lo hace) contestar a los creadores de los media. Esto implica que los media no son los únicos con un poder simbólico capaz de tener influencia en la sociedad (aunque ese poder no esté equilibrado). Los fans tienen los conocimientos tecnológicos y una organización suficiente como para ser, al menos, escuchados.

Se han realizado trabajos (Fiske, 1992) comparando el sistema cultural con uno económico, examinando el papel que cumplen los fans en el mercado de bienes culturales. En este sentido, el capital cultural sería similar al dinero y las personas con mayor capital serían los privilegiados. Dentro de este sistema el arte se clasifica de un modo prácticamente clasista en alto y bajo. Existen unos modos aplaudidos de adquirir cultura (arte clásico, ópera, etc.) que producen más capital ("cultura") mientras que la cultura popular (películas, televisión...) produce menos capital y está devaluado. Así, la cultura popular no tiene validez social o apoyo por parte de las instituciones.

Fiske busca estudiar a los fans de la cultura popular y otorgar validez al fandom y lo realiza explicando que los fans usan el fandom para "llenar un vacío cultural" y para obtener "prestigio social y autoestima" (Ibid, p.33). Esto se realiza imitando el sistema cultural "oficial", aunque, para ello, trabajan dentro de un sistema que les devalúa a ellos y a sus gustos. En contrapartida, estos fans trastocan el sistema y otorgan validez al fandom a través de sus actividades. Curiosamente, no son los seguidores de la "alta cultura" los que son más activos y se involucran con el texto, sino los fans de la cultura popular.

El primer intento de categorizar el fandom en clases se realizó al examinar la industria cultural (Adorno and Horkheimer, 1972). En este trabajo proponen que los logros creativos de los textos producidos para un consumo de masas pierden valor estético y dejan de ser arte para pasar a ser una mercancía, pasando a ser un modo de mantener a la sociedad conformista y pasiva. Esto implicaría que los consumidores de la cultura popular deberían ser pasivos y cómplices de su propia pasividad pero esto no es cierto, sino que son los fans de la cultura popular los más activos.

El lector/usuario activo y lo que conocemos actualmente como "cultura de remezcla" ("*remix culture*") ha existido desde hace mucho tiempo en literatura⁴²: Las segundas partes al "*Lazarillo de Tormes*"⁴³, "*Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*"⁴⁴ de Tom Stoppard basada en Hamlet, los clubs del siglo XX dedicados a escribir sobre Sherlock Holmes⁴⁵ o la más reciente "*Orgullo, Prejuicio y Zombies*"⁴⁶ de Seth Grahame-Smith, basándose en la novela de Jane Austen. De este modo, podemos considerar que las obras realizadas por fans se encuentran dentro de esta línea de trabajos.

Pero ¿todo producto de la cultura de remezcla proviene de fans? ¿Podemos considerar que "*My Fair Lady*" es un fanfilm (basada en un ¿fanmusical?) de "*Pígalión*" o que "*West Side Story*" lo es de "*Romeo y Julieta*"? ¿O por el contrario sólo aquellos trabajos que nacen en la

42 También puede argumentarse que la cultura se basa en remezcla de cosas anteriores para crear cosas nuevas. Esta idea se explora muy visualmente en <http://www.everythingisaremix.info>

43 http://es.wikipedia.org/wiki/Lazarillo_de_Tormes#Segunda_parte_de_la_vida_de_Lazarillo_de_Tormes.2C_de_Juan_de_Luna

44 http://en.wikipedia.org/wiki/Rosencrantz_and_Guildenstern_Are_Dead

45 <http://www.sherlock-holmes.org.uk/society/society.php>

46 http://en.wikipedia.org/wiki/Pride_and_Prejudice_and_Zombies

autoidentificada como cultura de los fans pueden recibir este apelativo? Hay diversas tendencias, tanto dentro del fandom como en el mundo académico (Derecho, 2006) sobre qué puede considerarse fanac⁴⁷ y qué no. Las tendencias pueden resumirse en tres: las dos mencionadas anteriormente (todas las obras basadas en otra y sólo aquellas realizadas por gente que se denomina a sí misma como fans) y un punto medio entre ambas posturas. Derecho sugiere el concepto de "literatura arcóntica" (Ibid) para hablar de las obras transformativas, ya que puede considerarse como un archivo en el que se está continuamente introduciendo datos (nuevas obras referidas a otras) y que nunca puede considerarse terminado.

Actualmente, las TIC proporcionan a los usuarios herramientas avanzadas para crear sus propias obras audiovisuales, además de facilitar la comunicación entre ellos tanto para obtener críticas sobre los trabajos realizados, aprender técnicas, etc. Estas obras en muchos casos no son originales sino que se basan en material existente (libros, películas, series de TV...) esto permite que tengan un público mayor que algo completamente nuevo (dentro de los grupos de fans la difusión será mayor), pero los autores de este tipo de trabajos habitualmente no tienen los derechos de los personajes sobre los que escriben y además, en algunos casos, sitúan a estos personajes en universos⁴⁸ distintos de los del material original, lo que los convertiría en imposible de comercializar por dichos propietarios de los derechos.

El caso más extremo de la audiencia activa son los fans, que dedican gran parte de sus horas de ocio a distintas tareas relacionadas con el producto de su elección, no sólo hablando y discutiendo, sino escribiendo historias, leyéndolas, haciendo vídeos, cómics, u otros sobre el mismo.

Los fans que crean trabajos relacionados con sus obras favoritas suelen ser aquellos que más dinero gastan en merchandising y, a pesar de todo, no pretenden obtener dinero de sus creaciones⁴⁹ (ni otro tipo de compensaciones comerciales que les coarten la libertad a la hora de crear sus obras). Es por eso que Lothian (2009) explica que, al contrario de lo que mucha gente piensa, los fans no roban cultura para realizar trabajos para sus propios fines, sino que es el capital el que roba sus trabajos para añadirlos a sus beneficios, debido a la publicidad extra que generan estos trabajos.

2.2 Fans y "otros críticos": Diferencias en su relación con el texto base

Es fácil encontrar ejemplos de fans que critiquen el texto base desde dentro del fandom. Como ejemplo podemos tomar una muestra de un "meme anónimo"⁵⁰ del fandom de la serie

47 **Fanac:** Actividades realizadas por fans. Es un término más amplio que "fanworks" ya que incluye la asistencia y organización de convenciones, clubs, etc.

48 Habitualmente se utiliza la palabra "universo" (*universe* o *verse*, en inglés) para discutir el mundo en el que tiene lugar la historia (tanto su geografía como su historia, tramas, personajes existentes...)

49 <http://transformativeworks.org/node/26> (consulta 16 de diciembre de 2009)

50 **Anon meme:** Comunidad en la que los participantes escriben de modo anónimo. Puede estar dedicado a un fandom en concreto o a varios (Colaboradores de Fanlore).

de televisión de la BBC, “*Merlín*”. En este hilo⁵¹ puede verse cómo se discute la caracterización de varios personajes como Lancelot (Lanzarote) o Arthur (Arturo); en algunos casos los comentarios sobre los creadores de la serie y cómo escriben a los personajes son muy cáusticos y agresivos. Al ser un meme anónimo no podemos saber cómo de fans son los participantes, aunque tendremos que suponer que lo son en algún grado en tanto en cuanto el meme es exclusivamente de ese fandom y además, el resto de participantes no se extraña demasiado de las declaraciones críticas. Otro ejemplo, dentro del mismo fandom, podemos encontrarlo en este vídeo⁵² de una *convención*⁵³ del mismo fandom en el que una fan pregunta por la caracterización del personaje de Morgana, que considera demasiado plana.

Hemos visto que hay fans que critican el texto “desde dentro”, pero también puede darse el caso de fans que se hayan apartado del texto base (no necesariamente del fandom) por problemas con el mismo (y que precisamente por haber sido fans tienen suficiente conocimiento del mismo para poder realizar una crítica profunda, como es posible que ocurra en el caso de “*How Much Is that Geisha in the Window*”⁵⁴) o que critiquen a los textos bases de otros fandom en los que encuentran problemas.

Además, existe una subcultura propia dentro del fandom con sus propios códigos y su propia nomenclatura, muy concreta. Tanto, que Lawrence y Schraefel (2006) estudiaron el mejor modo para realizar búsquedas por medio de ordenador debido a la complejidad de la misma. Estos signos propios hacen que hace que sus lecturas, no sólo del texto sino de los trabajos creados a partir del mismo, puedan ser distintas a las que realizan personas de fuera del fandom.

En este mismo sentido podemos apuntar la cantidad de vídeos con la música de la película “*Brokeback Mountain*” que existen. De hecho es fácil acceder a las múltiples parodias de “*Brokeback Mountain*”⁵⁵ que se han realizado, no sólo en Internet, sino también en televisión. Estas parodias no nacen de una relación afectiva con la película, sino más bien de un sentimiento de posible naturaleza homófoba ((Levin Russo, 2008) está convencida de que es así) por el que se trata la homosexualidad como algo gracioso (y que puede ser una respuesta a los tonos homoeróticos de la película). La comparación con los vídeos de fans que adaptan la película para otros textos es clara, no sólo en el tratamiento de los personajes (son

51 http://community.livejournal.com/mean_merlin/8690.html?thread=33585906#t33585906 (consulta 1 de febrero de 2011)

52 www.youtube.com/watch?v=mBJsK15F6WI

53 **Convención:** Reunión general de fans de una serie, película, libro, género audiovisual (ciencia ficción, manga, etc). En la misma se producen conferencias, encuentros con expertos, puede haber visitas de personalidades relacionadas con el tema del encuentro, se proyectan fanvids, etc.

54 En los comentarios al vídeo en su blog, Lierdumoa mantiene una conversación en la que muestra que no sólo tiene conocimientos sobre “*Firefly*” y cómo se muestran a los asiáticos en ella, sino qué ocurre con otras razas, y argumenta que la actitud de Joss Weddon respecto a otras razas (afroamericanos, hispanos, etc.) en otras series también es discriminatoria. Además la misma Lierdumoa confirma que le solía gustar la serie, pero que en cierto modo el hacer el vídeo arruinó su entusiasmo.

55 Una simple búsqueda en Youtube de “*Brokeback Mountain*+Parodia (o parody) es suficiente.

homenajes a "*Brokeback Mountain*" a través de una serie o película) sino en el lenguaje, aquí estos videos no son "parodias" porque nada puede estar más lejos del objetivo del autor.

Aunque los tráilers cómicos y los vídeos *slash*⁵⁶ de "*Brokeback Mountain*" que editan distintas fuentes para mostrar un subtexto homosexual son similares, la utilización es muy distinta: pública y paródica frente a sincera y perteneciente a una subcultura (Levin Russo, 2009).

Es interesante ver qué diferencias existen entre las parodias ajenas al fandom y aquellos trabajos de fans. Para ella partiremos de la siguiente tabla:

	Falsos Tráilers	Slash fanvids
Forma	Edición Narrativa: Banda sonora + Narración + Diálogo	Narrativa equilibrada, asociaciones textuales, + espectáculo; canción como banda sonora
Tono	Paródico	Sincero, por lo menos a algún nivel; muy implicados con el texto fuente
Audiencia	Accesible con un mínimo de conocimientos de cultura pop	Dirigiéndose a una comunidad interpretativa concreta
Contexto	Compartidos de modo abierto en YouTube	Compartidos por canales subculturales; considerados semi-privados
Valores	Humor efectivo > Amplio atractivo > Popularidad cuantificable	Comunicación efectiva > reconocimiento de la comunidad > Feedback + alegría

Tabla 1: Comparativa entre parodias en YouTube y fan vids (Levin Russo 2008).

En esta tabla encontramos varios aspectos para diferenciar trabajos de fans, de los que no lo son: La forma en que se realizan los trabajos es distinta, no sólo por los aspectos que menciona Levin Russo, sino que además a la hora de dar información sobre el vídeo, los autores dan una información muy distinta. Además, el tono sobre el que uno u otro presentarán su trabajo es muy distinto (humor frente a romanticismo) aunque los dos lo alojen en YouTube. El autor del vídeo slash además, lo anunciará en los mencionados canales subculturales utilizando un formato estándar en el que mencionará las parejas implicadas, la clasificación por edades, advertencias (si es necesario), un resumen, etc (Lawrence and Schraefel, 2006).

Es preciso notar que es importante el contexto de la subcultura, ya que para un no-fan estos fanvids pueden ser vistos desde una perspectiva completamente distinta y ser tomados

⁵⁶ **Slash:** Tipo de trabajo de fans que gira en torno a una relación romántica o sexual entre dos (o más) hombres.

incluso por una parodia más. Así ocurrió con el fanvid “*Closer*”⁵⁷ realizado por t. jonesy y kill. Este vídeo encontró una mayor audiencia de modo accidental. Cuando a mediados de 2006 varias webs (Salon, bOING bOING, Youtube...) lo descubrieron. En el mismo se sugiere un encuentro sexual entre Kirk y Spok⁵⁸. El vídeo causó muchas reacciones y se entendió de muy diversos modos: una burla, una crítica, una hipótesis (Jenkins, 2006) sobre qué podría haber ocurrido en la serie... Mientras que aquellas personas ajenas al fandom tendían a verlo como una parodia, aquellas fans acostumbradas a ver fanvids lo veían como una inquietante historia sobre una violación (Levin Russo, 2009). En este caso encontramos una descodificación aberrante referida a los trabajos de los fans, en las que la gente ajena a las convenciones y cultura del fandom no es capaz de descodificar las producciones del modo en que los autores lo pretendían.

El fan entonces pertenece a una subcultura con sus propios códigos de comunicación e interpretación determinada, a la que dirige sus obras, dentro de unos canales determinados (LiveJournal, FanFiction.net, etc.). Pero, además, es importante destacar que los fans tienen una relación afectiva con el texto (Busse, 2010), esa implicación de la que habla Levin Russo en la Tabla 1 y que lleva a los fans a analizar y criticar; mientras que las parodias mantienen una distancia sin implicarse emocionalmente en los textos base utilizados.

Las parodias utilizan la crítica para hacer reír, es un medio, no un fin en sí misma. En contraposición los fans, cuando critican, su objetivo no es hacer reír (aunque hay críticas humorísticas, por supuesto), pero en este caso es un fin.

Aún así, hay ejemplos que están en una zona gris, como por ejemplo este vídeo⁵⁹ utilizando como fuente audiovisual al Pato Donald, pero con un marcado cariz político. Si consideramos que la política puede tener sus fans, este vídeo podría considerarse un fanvid político, aunque pertenece a una subcultura muy distinta de la que estamos analizando aquí, y no utiliza los mismos códigos que los fans de productos audiovisuales.

Otros autores (Grossberg, 1992) intentan desentrañar las claves de la relación afectiva de los fans con el texto. Grossberg explica (Ibid, p. 58) que “*la importancia del afecto reside (...) en su capacidad de otorgar diferencia*”. Es esta diferencia la que permite una identidad común que hace que los fans puedan dividirse en “Nosotros” y “Ellos”. Ese sentimiento de pertenencia hace posible que los fans puedan criticar productos audiovisuales dentro de los códigos del fandom e incluso que puedan criticar textos de los que no son fans específicamente, pero aún así la crítica la realizan utilizando todos los códigos formales, de público objetivo, etc. del fandom. En cierto modo, los fans también lo son del fandom debido a las relaciones sociales que desarrollan dentro del mismo, y así, siguen sus códigos, costumbres, etc. ya que se trata de una subcultura que tiene muchos rasgos de comunidad.

57 <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite>

58 Los dos personajes masculinos protagonistas de “*Star Trek*”.

59 <http://www.rebelliouspixels.com/2010/right-wing-radio-duck-donald-discovers-glenn-beck/comment-page-1#comment-10403> (consulta 22 de noviembre de 2010)

Los fans combinan conocimientos técnicos de los medios que utilizan habitualmente para su ocio (desde programación en código html a edición de vídeo) con una comunidad muy acostumbrada a discutir tramas, ideas, personajes y subtexto (que son la base de realizar los fanworks). La unión de ambos, hace posible que consigan creaciones de distintos tipos fruto de esas discusiones.

Entonces, ¿qué son los fanworks? Podemos decir que son un tipo de producto cultural arcóntico (transformativo) que mantiene una fuerte relación afectiva con el texto base y que suele hacer uso de signos y símbolos propios de la subcultura del fandom.

Los autores no tienen por qué pertenecer al fandom concreto del texto base (aunque la crítica es más completa si es así). Veremos que debido a la comunicación entre fandoms también se produce una comunicación de problemáticas. Se trata, en cierta manera, de un fan que mantiene una distancia variable con los objetos de su consumo, se trata de fans que no tienen por qué pertenecer a un único fandom.

3. IMPORTANCIA DE LA CRÍTICA

3.1 ¿Qué se critica?: Fondo y forma

Aunque nos centraremos en la crítica “negativa” vamos a estudiar brevemente los tipos de crítica existentes, ya que muchos de ellos aparecerán posteriormente en los trabajos de los fans que vamos a estudiar.

Dentro de la crítica literaria hay diversas corrientes que han ido evolucionando a lo largo del tiempo y que, en su mayoría, pueden aplicarse a otras artes como el cine, la televisión o los videojuegos. En este caso vamos a destacar dos grandes grupos (Olsen, 2009) que establecen unas líneas generales por las que guiarnos. Según Olsen, el propósito de la crítica es "decir algo revelador sobre la literatura". Podemos encontrar dos grandes divisiones:

- Crítica de apreciación: la crítica nos permite mejorar nuestra apreciación de la obra de arte.
- Reseñas: Las que se producen en periódicos y revistas y no estudian la obra con tanta profundidad.

Estos tipos se ven afectados por las normas propias de cada disciplina (la literatura histórica por la historiografía, por ejemplo).

Hay muchísimos tipos de crítica literaria (crítica de apreciación según Olsen), así que vamos a resumirlos en los siguientes para dar una muestra de su variedad y, a partir de ahí, utilizarlos en el análisis de los trabajos de los fans:

- **Tradicional:** Este enfoque trata de ampliar el entendimiento y la apreciación de un texto. Normalmente hay una parte de información sobre el autor y su época, pero no contiene un análisis cerrado sobre el trabajo particular o sus objetivos.
- **Nueva Crítica:** El trabajo se separa de su contexto histórico o biográfico y se analiza: significados, imágenes,... Cualquier texto se trata como si fuese una producción contemporánea en la que se espera que el texto tenga un valor por sí mismo. Inicialmente se basa en la teoría de la Muerte del Autor (Barthes, 1967).
- **Sociológica:** El enfoque es el de la sociedad como un todo, el crítico evalúa los factores sociales que intervienen en el texto. Estos pueden ir desde la actitud que el autor hereda de su entorno social a los mercados que pagan sus creaciones.
- **Política:** Puede centrarse en los movimientos políticos que el autor suscribe o, más habitualmente, en cómo promueven acciones políticas o actitudes.
- **Retórica:** Este enfoque intenta entender cómo se comunica el contenido de un texto (más allá del significado intelectual): cómo se presentan las ideas, se muestran actitudes, llamadas al lector... todo se considera relevante.
- **Estilística:** Se centra en el modo en el que el texto es presentado. A veces se relaciona con la teoría social y literaria.
- **Metafórica:** Aunque las metáforas forman parte de la mayor parte de estos enfoques, aquí el énfasis es más profundo y exclusivo: la atención se centra exclusivamente en cómo trabajan las metáforas; no se trata de una herramienta estilística sino que conforman el significado.
- **Freudiana:** No sólo se examina el texto por sus imágenes sexuales, sino que todo el trabajo se ve bajo una luz Freudiana: lucha con el superego, complejo de Edipo, represión... El objetivo es una visión de conflictos psíquicos, no un estudio de la estética.
- **Feminista:** La teoría literaria feminista se forma a partir de la teoría feminista, naciendo del análisis de los textos creados por mujeres y las políticas relacionadas con la autoría femenina, así como la representación de las mujeres dentro de la literatura. Esta crítica da raíz a la crítica relacionada con los estudios de género y

"queer studies", siendo impulsados en gran parte por las teorías de Judith Butler (Butler, 2006).

Como veremos más adelante, muchos de estos tipos de crítica pueden encontrarse dentro de los trabajos realizados por fans, utilizando un tipo concreto o mezclando varios.

En cuanto a la forma, las críticas habitualmente se presentan en forma de ensayo, pero también han dado pie a grandes obras literarias como "*El Quijote*", publicaciones como "*El Censor*"⁶⁰ o artículos como "*La Polémica Literaria*"⁶¹ de José de Larra, que es toda una crítica no sólo de la crítica literaria, sino de los artículos de opinión de los periódicos.

Hay diversos motivos por los que un fan puede crear una crítica de un producto audiovisual. Las principales que podemos encontrar son las siguientes:

- **Reseña:** Este tipo de trabajo es el que habitualmente podemos encontrar en periódicos, blogs o programas de televisión, por lo que no tiene por qué ser exclusivamente negativa. Este tipo de crítica no es una práctica transformativa, por lo que no entra dentro del ámbito de estudio de este trabajo.
- **Traicionados por el autor:** Cuando los fans se sienten traicionados por alguna de las decisiones tomadas por el autor del texto base, ya sea por un cambio en el mismo o por la introducción de personajes o tramas determinadas.
- **Desacuerdo con contenido del texto:** El texto base contiene elementos que para el fan resultan problemáticos y los critica.
- **Crítica social a partir de un texto:** El fan utiliza uno (o varios) textos para criticar aspectos sociales o culturales. El texto base es una herramienta para realizar la crítica social (es probable que también incluya una crítica al texto base porque tiene los elementos necesarios para realizar la crítica social).
- **Estudio de personajes:** Aunque no tiene por qué contener necesariamente una crítica negativa, puede criticar aspectos de caracterización, coherencia, etc.
- **Trabajos derivados realizados por fans como intentos de corregir el texto base:** Estos trabajos tratan de corregir aspectos que por un motivo u otro el fan considera que deben ser modificados. El fan no se centra en la crítica el texto base (como ocurre en el tercer punto) sino que "borra" del mismo algunos aspectos o los modifica a su gusto. Podemos hablar de una crítica indirecta.

60 Periódico editado entre 1781 y 1787. http://es.wikipedia.org/wiki/El_Censor

61 http://www.gutenberg.org/files/31541/31541-h/31541-h.htm#LA_POLEMICA_LITERARIA

- **Trabajos realizados por fans para ahondar en el texto base:** El objetivo de estos trabajos es profundizar en el contenido del texto. A priori no tienen por qué ser críticas negativas.

En el siguiente capítulo ahondaremos en estos tipos de crítica con ejemplos.

4. LOS FANS COMO CRÍTICOS

4.1 Historia

El fandom participatorio, definido como aquellas actividades de fans que giran entorno a la creación, consumo y discusión de productos realizados por fans (fan fiction, fan vids, fan art e incluso la discusión del texto de origen) ha utilizado diversos media y tecnología para facilitar estas actividades a lo largo de su historia. Inicialmente, los clubs o sociedades en las que sus miembros discutían y escribían versiones de trabajos (como los de Sherlock Holmes) tenían reuniones periódicas en las que exponían sus trabajos. En el siglo XX aparecieron los fanzines que incluían diversos trabajos de fans y que se distribuían por correo postal o en convenciones; del mismo modo se distribuían los fanvids. Pero con la llegada de Internet la distribución se facilitó enormemente. En 1999 las discusiones de los fans tenían lugar en diversos lugares tanto online como offline. Las listas de correo en particular eran una opción muy popular (ONElist, eGroups y posteriormente Yahoo Groups) que emergían para aquellas fans que querían crear una lista pero no tenían acceso a un servidor (Busker, 2008).

Posteriormente, gran parte del fandom mayoritariamente femenino —y que no estaba basado en sitios determinados como www.theforce.net o www.theonering.net— se desplazó a LiveJournal. Este servicio permitía tener unas listas de lectura (llamadas listas de amigos) que hacían casi imposible leer únicamente sobre un único fandom y permitían que los desacuerdo cruzasen entre fandoms, de modo que, aunque no se perteneciese a uno de ellos, se estuviese al tanto de las discusiones producidas. Igualmente se crearon comunidades como meta fandom (que sustituyó a metablog) que favorecían este intercambio de discusiones, de modo que el fan que se unía para enterarse de feedback crítico se enteraba también de problemas como la misoginia en el fandom, racismo, identidad, etc (Ibid). Los fans crean mucha literatura crítica sobre ellos mismos y su arte, debido a que los fans tienen una larga tradición de explicarse a sí mismos su propia subcultura (Coppa, 2006) (Hills, 2004).

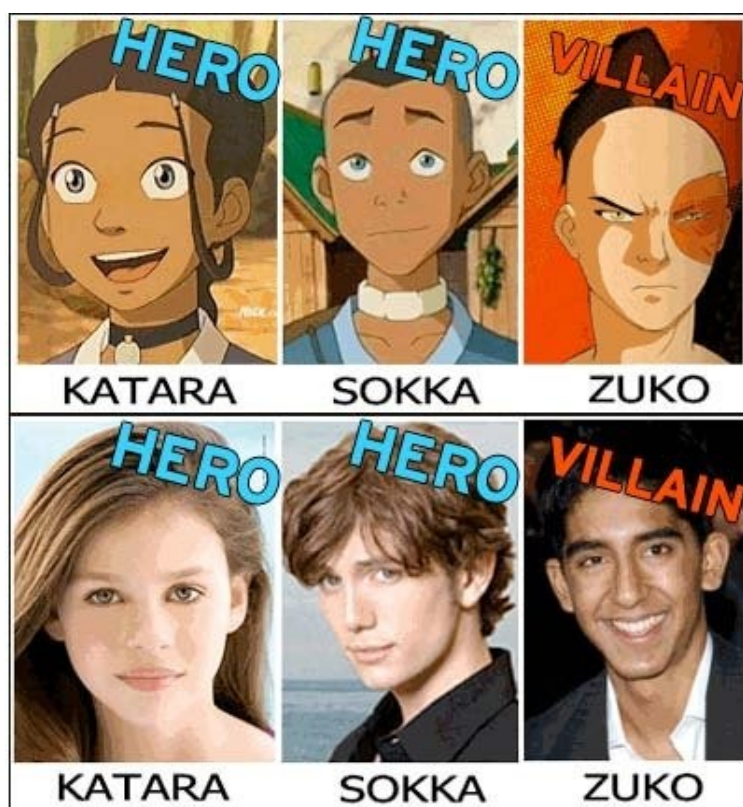


Figura 2: Gráfico creado por Loraine Sammy para la campaña de Racebending en protesta por el casting de la película "*Avatar: The Last Airbender*" comparando los personajes de TV con los actores elegidos para la película

Dentro de el fandom han surgido diversos movimientos de acción social como los mencionados en la introducción en contra la censura de libros (nacido de fans de Harry Potter) o movimientos como Racebending⁶², nacido cuando fans de la serie de animación "*Avatar: The Last Airbender*" comenzaron una protesta debido a que, cuando se decidió hacer una adaptación cinematográfica de la misma, los actores elegidos eran blancos en vez de asiáticos⁶³ (ver Fig. 2). No consiguieron que el casting se modificase, pero sí suficiente visibilidad como para que los productores y el director de la película tuvieran que explicar en la prensa sus decisiones. A partir de ahí se creó una organización en la que se protesta contra contenidos racistas y otro tipo de posibles problemáticas como discriminación contra las mujeres, homosexuales, etc. Una de las impulsoras del movimiento explicaba (Sammy, 2010):

"El grupo Racebending anima a la gente a cuestionar los media. Yo lo hago en mi vida personal también, no sólo por sensatez sino por lo que mi vida ha cambiado desde que empecé a cuestionar a los media. Es un cambio para mejor, porque ayuda a la gente a desafiar sus

62 <http://www.racebending.com>

63 <http://www.racebending.com/v4/about/>

creencias e ideales. Ayuda a la gente a pensar sobre situaciones, vidas y creencias más allá de lo que existe en su ambiente más cercano. También proporciona una oportunidad de darse cuenta de cuánto los media intentan conformar la sociedad al dictar lo que se supone que es normal. Estos son unos mensajes peligrosos."

Como puede verse, hay fans extremadamente conscientes del impacto social de la cultura audiovisual que están dispuestos a movilizarse para combatir aquellos mensajes que consideran negativos. No es pues extraño, que entre todos los modos que utilizan para quejarse también elijan los fanworks, pues son uno de los medios de expresión más habituales que utilizan dentro del fandom; tienen los medios y los conocimientos y están habituados a utilizarlos para realizar fanworks con otros propósitos como ocio, regalos, retos de escritura/realización de vídeos/creación de iconos...

Los fans también están muy acostumbrados a leer y escribir lo que se llama *meta*⁶⁴. No es casual que las comunidades mencionadas anteriormente, meta fandom y metablog, compartan este prefijo. En las discusiones originadas por el meta, se producen reflexiones sobre multitud de temas que llevan a discusiones (no siempre productivas) que muchas veces están en el origen de fanworks críticos. De hecho, los trabajos de los fans están llenos de críticas tal y como explican (Hellekson y Busse, 2006) el ciclo de creación de fanfics incluye las críticas por parte de un *beta*⁶⁵ del texto y posteriormente de los lectores.

En el punto anterior vimos las distintas causas por las que los fans pueden realizar críticas. En cuanto a quién critican, estas críticas pueden ir dirigidas tanto a los autores del texto base (ya sean autores "profesionales" u otros fans), como al texto (y sus personajes) o a la sociedad.

Es importante destacar que no todos los trabajos de fans son críticos y muchos de ellos pueden tener una baja calidad, pero dada la temática de este trabajo, no nos centraremos en ellos.

4.2 Tipos de crítica en los trabajos derivados realizados por fans

A continuación vamos a estudiar distintos tipos de críticas en función de las motivaciones que hemos visto anteriormente. En cada uno de los casos que veremos a continuación, se mezclan varios tipos de crítica y formatos utilizados para realizarlas. Corresponden a formatos del texto base que van desde series de TV a libros de dibujo, pasando por libros o películas; igualmente las técnicas utilizadas para realizar las críticas son muy variadas.

64 **Meta**: Ensayo en el que se discuten trabajos realizados por fans, su relación con el texto base, personajes y su caracterización, comportamiento de los fans o el fandom. A veces se aplica a determinados fanworks por sus características de meta ficción.

65 **Beta o Beta-reader**: Persona que revisa y edita el texto ya sea buscando fallos ortográficos y gramaticales, como de estilo y de coherencia de la historia (tanto interna como dentro del canon).

Hemos decidido realizar la clasificación de los trabajos en función de la motivación de la crítica en vez de la técnica porque podría ser muy restrictivo. Aún así, se ha intentado mostrar un amplio abanico de las técnicas utilizadas por los fans para realizar sus críticas y se ha intentado catalogar el tipo de crítica que han utilizado (sociológica, feminista, etc.).

La elección de los trabajos ha sido realizada por diversos motivos. Algunos forman parte de los trabajos de fans presentados a la Biblioteca del Congreso de EE.UU. y que, junto con otros trabajos, consiguieron que en el Registro de Recomendaciones de Copyright para la Biblioteca del Congreso dictaminase que se aceptaba una exención al Digital Millennium Copyright Act para los realizadores de remezclas de vídeo no comerciales, y que incluye a los fanvids, vídeos musicales de anime (amv) y remezclas políticas. Dos de los vídeos que analizaremos a continuación, "*Handlebars*" y "*Vogue*" fueron estudiados en esas recomendaciones por lo que, además de la importancia que tuvieron dentro del fandom, tienen una importancia adicional en el terreno legal.

Además, todos los trabajos seleccionados, indistintamente de su origen, inciden en asuntos que han tenido (o continúan teniendo) importancia dentro de sus respectivos fandoms y que han producido largas conversaciones dentro de los mismos. Algunos asuntos han tenido más repercusión (o visibilidad) fuera del fandom que otros, pero internamente han sido considerados importantes.

Para realizar la selección de los trabajos de fans a analizar, se ha intentado conseguir un equilibrio entre: cómo representaban los fanworks el tipo de crítica, la importancia del mismo dentro del fandom, de la importancia para el fandom del asunto que trataban y del tipo de técnica utilizada por el fanwork (se ha intentado mostrar un amplio abanico de técnicas).

Todos los fanworks que veremos a continuación tienen, en mayor o menor medida, un equilibrio de todas ellas.

4.2.1 Traicionados por el autor

"*Supernatural*" es una serie estadounidense en la que los hermanos Winchester, Dean y Sam, viajan por Estados Unidos mientras luchan contra todo tipo de entes sobrenaturales: vampiros, hombres lobo, fantasmas... En la cuarta temporada, concretamente en el episodio 18, "*The Monster at the End of This Book*"⁶⁶, se modificó la relación habitual entre fans y productores cuando rompieron la cuarta pared e incluyeron una representación del fandom que provocó una gran controversia dentro del mismo.

En dicho episodio, mientras los hermanos investigan en una tienda de cómics, el dueño les enseña una serie de libros llamada "*Supernatural*"⁶⁷. Los protagonistas se sorprenden cuando

66 El título está tomado de un libro de "Barrio Sésamo" en el que Coco intenta evitar que el lector llegue al final del libro porque allí hay un monstruo, que resulta ser él mismo.

http://muppet.wikia.com/wiki/The_Monster_at_the_End_of_This_Book

67 "*Sobrenatural*" en España.

descubren que los libros están basados en sus propias vidas y, a partir de ahí, se presenta el fandom de dichos libros que, para cualquiera que esté familiarizado con el de la serie, resulta ser un retrato del mismo, incluyendo el apodo online de un fan real, menciones a la división del fandom en chicas Dean o Sam (los protagonistas) e incluso una mención al slash (*Wincest*⁶⁸) tan popular en el fandom. A partir de ahí hubo otros episodios en los que aparecían personajes que interpretaban a fans de la serie de libros⁶⁹ (Felschow, 2010). Se presentaba a las fans casi como unas "groupies" enamoradas de los protagonistas que pasaban el tiempo escribiendo pornografía online. Algunas fans vieron esta metaficción como degradante, mientras que otras lo vieron como un guiño, a otras no les gustó la alusión al *Wincest*... creando una serie de respuestas que dividieron al fandom.

En concreto, las principales respuestas en forma de fanworks críticos fueron dos cómics. Hablaremos ahora del primero de ellos, que es el que es una crítica de la serie y, posteriormente en el siguiente capítulo, mencionaremos el segundo por ser una reacción al primero.

El primero de los cómics⁷⁰, "*Good fourth walls make good neighbors*" por Counteragent, comienza con una mujer sentada delante del ordenador y contestando una encuesta. La pregunta es "*¿Cuál es el peor pecado de un fan?*" y la mujer responde "*Sacar del armario a otro fan*". Después convence a su marido para ver "*Supernatural*" y durante el episodio se muestra a una fan escribiendo *Wincest*, mientras la mujer piensa "*oh, dios mío*". Él pregunta si lo que se muestra en pantalla es lo que ella hace en Internet y ella no responde. A continuación, se pelean y él la abandona a ella y a su bebé. La última viñeta muestra a la mujer escribiendo en su blog "*esta es mi última entrada en el futuro inmediato*".

Las viñetas muestran a la mujer atrapada por sus propios pensamientos "*¡Oh, Dios mío!*" mientras ve con su marido la serie, para posteriormente encerrarla entre el marco de la puerta, las sombras y el bebé (ver Fig. 3).

68 **Wincest**: Trabajos de fans que incluyen una relación entre los hermanos Winchester de "*Supernatural*".

69 http://www.supernaturalwiki.com/index.php?title=Meta_Episodes

70 <http://supernaturalart.livejournal.com/1796967.html>

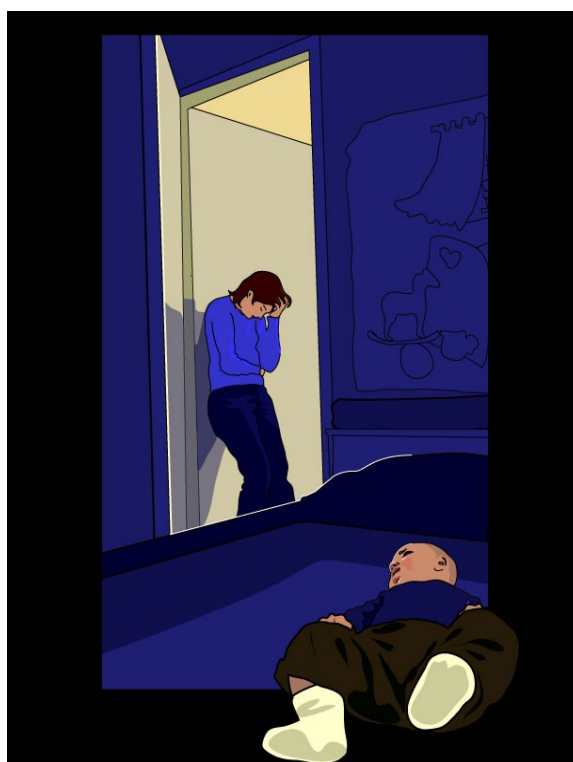


Figura 3: Viñeta de "*Good fourth walls make good neighbors*"

Counteraget, cuando subió a su blog el cómic, reconoció en los comentarios que el cómic era melodramático, pero que era una posibilidad real para muchas fans en cuyas casas no conocen sus actividades online y que podrían sufrir por ello. La mayor parte de los comentarios al mismo describen cómo la mayor parte tienen suerte de que no hay nadie a quien le importe negativamente lo que hacen en Internet, mientras que reconocen al mismo tiempo que la posibilidad planteada es real tanto en pareja como en el trabajo.

En la lectura que se desprende de los comentarios, al analizar el cómic, también se puede observar una preocupación general a perder un modo de expresión (principalmente de su sexualidad) y a ser condenadas por sus gustos. Además, se señala la presión que sufren las mujeres por diversos motivos (casa, maridos, niños, trabajo, dinero...) y cómo pueden perder el placer que obtienen online y cómo el cómic muestra el temor a perder ese placer.

Además, hay fans que se muestran su preocupación por cómo un creador utiliza la cultura de las fans, en concreto el fandom slash, que lo consideran un "refugio" para muchas mujeres que quieren expresar su sexualidad.

En esta misma línea comenta la propia autora (en respuesta a uno de los comentarios) que no cree que en "*Supernatural*" tengan el derecho de representar una cultura que no entiende tan despreocupadamente y por lo tanto, quitándoles a las fans la opción de representar sus actividades online en el contexto adecuado, o de no representarlas en absoluto si así lo eligen.

En este caso, no se trata de una traición sobre el contenido del texto base, sino que el texto base hace referencia a las fans de un modo que éstas ven cómo una traición.

En este ejemplo podemos ver no sólo cómo las fans critican artísticamente una "traición" por parte de los productores, sino que reclaman su derecho a expresarse por sí mismas y a representarse a sí mismas, además de elegir si quieren o no que otras personas sepan de sus actividades online.

En el episodio también se incluían referencias humorísticas a los creadores de la serie, pero cuando los productores de "*Supernatural*" se ríen de ellos mismos, lo hacen desde una posición de poder. El coste no es el mismo para los guionistas (que no tienen nada que perder) que para los fans. El episodio no hace sino reforzar el poder de los productores y recordar a los fans que sólo pueden recibir lo que los creadores quieran ofrecer. En esta situación, las actividades de los fans y su apego emocional se muestran a un público mayoritario, sin que los fans tengan ningún modo de retirar la información una vez que se ha hecho pública. Fuesen cuales fuesen las intenciones de los creadores, a los fans se les recuerda que no pueden decidir qué se incluye y qué no en los media, quién puede alabado o insultado en los media (Felschow, 2010). Los fans pueden sentirse de un modo determinado con respecto a un episodio pero no pueden cambiarlo y aún menos hacer que los telespectadores olviden lo que han visto.

Se trata de una crítica sociológica ya que muestra las posibles consecuencias sociales para las fans de lo que se muestra en el texto, también es feminista en el sentido que plantea la reclamación de la identidad femenina en cuanto a que muestra los problemas que las mujeres tienen para reivindicarse como seres sexuales, así como su placer.

Así, podemos decir que es una crítica feminista, ya que la crítica feminista de los media estudia el modo en que las mujeres utilizan los media en sus vidas diarias para cultivar un espacio personal, tratar con los asuntos sociales a los que se enfrentan, obtener placer y llevar sus propias experiencias al consumo de textos (Watkins and Emerson, 2000) y gran parte de la discusión sobre los resultados del episodio se centran en reclamar un modo concreto de usar los media (la creación de fanworks con contenido slash) y conservar la fuente de placer que obtienen de sus experiencias online.

Esta crítica muestra, cómo desde la posición de poder, se dibuja a las fans. Al principio decíamos que los medios juegan un papel importante en la elaboración de la identidad cultural y que reflejan (o pretenden reflejar) la sociedad. Eso hace que las personas ajenas al fandom obtengan una imagen determinada por los productores de quiénes son las fans de "*Supernatural*" y cómo se comportan.

Aquí podemos recordar lo que mencionaba Foster (1985) sobre cómo los artistas transformativos intentan destruir el "monopolio del código": las fans intentan reclamar su

propia identidad y agencia para, no ya expresarse por sí mismas, sino para elegir qué quieren hacer con su propia imagen pública.

En este sentido también podemos hablar de una crítica política sobre el poder, en tanto en cuanto el grupo de fans, que se encuentra en una posición de impotencia frente a los productores, intentan reclamar parte de poder sobre el mensaje.

Esta crítica no se entiende sin el contenido del episodio criticado (lo cual es lógico), pero también es necesario conocer el fandom, principalmente el Wincest.

4.2.2 Desacuerdo con contenido del texto

"(*Bite me, Frank Miller*) *Vogue*" por Luminosity⁷¹ es un vídeo basado en la película de "300" utilizando la conocida canción "Vogue" de Madonna. Probablemente es, junto con "Closer", uno de los fanvids más conocidos por gente ajena al fandom. Al utilizar la parodia y elegir unas fuentes ampliamente conocidas por el gran público, la aceptación del mismo fue muy fácil y llegó a ser elegido uno de los vídeos más divertidos de 2007 por el New York Magazine⁷². Pero la descodificación del mismo no siempre fue la misma que la autora pretendía como veremos más adelante.

"300" es una película dirigida por Zack Snyder basada en la novela gráfica del mismo título de Frank Miller, inspirada a su vez por la batalla de las Termópilas (lo que ya supone que el texto base tiene una fuerte componente transformativa en su origen). El vídeo nació de la discusión sobre las altas dosis de violencia, racismo, homofobia y machismo que algunas fans percibieron en dicha película (Cupitt, 2008). La acusación no era nueva puesto que ya la novela gráfica había generado controversia⁷³ y la película sigue al cómic muy fielmente tanto en la estética como en el guión.

Los motivos de la controversia eran varios:

- La imagen ofrecida de los persas, que algunos sectores entendieron en el momento del estreno de la película como un intento estadounidense de ofrecer una mala imagen de Irán y los iraníes actuales⁷⁴.
- La falta de rigor histórico, en concreto respecto a las actitudes sobre los homosexuales. En el cómic los espartanos se refieren despectivamente a los atenienses como esos "*amantes de los niños*", mientras que en la realidad en Esparta existía un relación amorosa entre los guerreros más adultos (erastés) y los más jóvenes (aunque no está claro el alcance de la misma). El guionista de cómics Alan Moore increpó a Frank Miller por este motivo (Furey, 2007).

71 <http://nymag.com/movies/features/videos/40663/index1.html>

72 Ibid.

73 http://en.wikipedia.org/wiki/300_%28comics%29

74 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/6446183.stm>

Formalmente el vídeo utiliza filtros para aplanar los colores y parte de las escenas en viñetas para aludir a la novela gráfica que dio lugar a la película (Luminosity, 2007). El vídeo se convierte en un pase de modelos en el que los espartanos posan y desfilan semidesnudos, despojados de la mirada épica de la película; el campo de batalla se convierte en una pista de baile y las luchas de la película se transforman por tanto, en coreografías, en un pase de modelos destinado a la recreación de la "mirada femenina".

Hay que destacar que este vídeo fue de los analizados por el Registro de Recomendaciones de Copyright para el Biblioteca del Congreso de EE.UU. En las recomendaciones sobre el Fair Use (Peters, 2010, Nota al pie 187) se dice que este vídeo utilizaba demasiadas imágenes provenientes de la película como para considerarlo como Fair Use. Aún así, en las recomendaciones se preguntan si la cantidad de metraje original utilizado era razonable en relación al propósito fundamental del fair use. Añaden que esta cuestión sobre el propósito es fundamental y no debe ser descartada como resultado de la prohibición, aunque de entrada el uso parezca excesivo. Además, señalan que el vídeo ha sido muy editado, modificando las escenas "de modo estético, uniendo escenas en el mismo fotograma" (el efecto viñetas de cómic del que hablábamos) y que se sincronizan y se modifica el color y la duración de los clips de vídeo (Ibid, pág 67).



Figura 4: Fotograma de "Vogue"

Así, pese al uso exhaustivo de materiales con copyright, se plantea la duda de su posible ilegalidad gracias a su validez como crítica.

En el artículo "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" (Mulvey, 1975) se argumenta que hay un modo determinado en el que un género se muestra en las películas (se codifica de un modo determinado) y llamó a esto la "mirada masculina" (básicamente, los hombres miran y las mujeres son miradas). En esta codificación los hombres son activos y las mujeres pasivas,

lo que se acentúa aún más por el hecho de que los hombres son habitualmente los protagonistas y por lo tanto son los que desarrollan el argumento. Las mujeres se muestran habitualmente como un espectáculo controlado por el hombre ("la chica de la película"), que tiene poca capacidad de controlar su propia trama, quedándose en un personaje plano cuya existencia se plantea casi exclusivamente en relación con el (hombre) protagonista. No es extraño que Mulvey concluya que el espectador (independientemente de su género) se identifica con el protagonista ya que es el que lleva la acción.

Pero este vídeo se puede ver como una contraposición a la "mirada masculina" que señalaba Mulvey, ya que utiliza los cuerpos masculinos de la película objetivándolos. Es más, esto se muestra muy explícitamente al principio del vídeo cuando puede verse el cambio entre la mirada masculina (el hombre que ve a la mujer bailar) que cambia de repente (cuando la letra de la canción dice "*strike a pose*") a la mirada femenina y se muestra a Leónidas desnudo de espaldas a la cámara, quitándoles a los hombres de la película la agencia (capacidad) de controlar su trama y convertirles así en modelos desfilando para la vidder que es la que desarrolla el argumento y en objetos a ser mirados por las mujeres.

Al cambiar la mirada, el vídeo se transforma en una crítica feminista, poniendo a las mujeres como centros de la acción (aunque estén prácticamente ausentes visualmente del vídeo).

Este vídeo también es un interesante comentario sobre el modo en el que los cuerpos y el dolor masculinos se fetichizan en las películas de acción, a veces de modo que refuerzan ideales problemáticos sobre la masculinidad a la vez que crea la posibilidad de realizar lecturas tanto femeninas como homosexuales. Esta línea en la que se muestra cómo los cuerpos masculinos y el dolor se fetichizan las películas también está presente en otro fanvídeo: "*A Fannish Taxonomy of Hotness (Hot Hot Hot!)*" de Clucking Belles, realizado en 2005, del que se ha dicho que (Coppa, 2009):

"No sólo nos dice cómo algunas mujeres ven la televisión, sino que crea nuevas condiciones para permitir recordar otros momentos en que la condición de espectadora erótica puede realizarse con éxito."

Del mismo modo, "*Vogue*" realiza esa misma lectura a la vez que critica esa masculinidad problemática por medio de una alabanza de la mirada femenina/homosexual, distorsionando la supuesta homofobia del autor del texto base al enfatizar el homoerotismo presente en el mismo. A la vez realiza una sátira de la presunta fascinación masculina con la violencia que está incluida en la cultura popular.

Este vídeo no parte de una "descodificación aberrante" del mismo modo que otros fanworks lo hacen. En este caso la autora descodifica las intenciones del autor (no sabemos hasta que punto es consecuente con lo que él pretendía o no), y como crítica, contesta con lo que podríamos llamar una "*codificación aberrante*": una codificación nueva para el mismo texto, en el que se envía un mensaje completamente distinto.

También es interesante comparar este fanvid (que tiene un componente paródico) de "300" con las características de las parodias de "Brokeback Mountain". Pese a lo que hemos visto hasta el momento ¿existen diferencias? Para analizar esto usaremos la tabla de Levin Russo (Tabla 1).

	Falsos Tráilers de BBM	"Vogue"
Forma	Edición Narrativa: Banda sonora + Narración + Diálogo	Asociaciones textuales + espectáculo; canción como banda sonora
Tono	Paródico	Paródico con un fuerte subtexto de objetivación de los personajes y mirada femenina
Audiencia	Accesible con un mínimo de conocimientos de cultura pop	Dirigiéndose a una comunidad interpretativa concreta (pero accesible hasta cierto punto con un mínimo de conocimientos de cultura pop)
Contexto	Compartidos de modo abierto en YouTube	Compartidos por canales subculturales; considerados semi-privados + Youtube
Valores	Humor efectivo > Amplio atractivo > Popularidad cuantificable	Comunicación efectiva > reconocimiento de la comunidad > Feedback + alegría

Tabla 2: Comparativa entre tráilers paródicos y "Vogue"

Pero ¿qué ocurre cuando este vídeo se saca de la comunidad interpretativa del fandom? ¿Se reconoce como una crítica feminista o se entiende como una parodia más? ¿Cuál es la descodificación que se hace de este vídeo sin los datos aportados anteriormente? Jason Mittell⁷⁵ escribió en su blog⁷⁶ que es

*"el típico vídeo de remezcla en el que se combinan imágenes de 300 con el "Vogue" de Madonna, jugando con las imágenes de masculinidad con un tono que se burla del homoerotismo"*⁷⁷

Donde vemos que alguien con la formación audiovisual que suponemos a Mitchell, pero sin los datos sobre el fandom y el contexto del vídeo (las discusiones alrededor de la película), no es capaz de entender el objetivo de la autora.

⁷⁵ Jason Mittell es Profesor Asociado de Estudios Americanos y Cine & Cultura de los Media en la Universidad de Middlebury

⁷⁶ <http://justtv.wordpress.com/2007/11/21/understanding-vidding/>

⁷⁷ En los comentarios de la entrada es contestado que el vídeo no es sobre la película ni sobre la canción, sino que el verdadero fandom del mismo es el feminismo y la "mirada"

Esto puede suponer tanto una traba como un beneficio para los fanvids que incluyan componentes paródicos: una traba en cuanto a que la vidder puede no comunicar a un público más amplio su objetivo, pero puede ser un beneficio puesto que la parodia está más ampliamente aceptada legalmente que otras actividades transformativas y puede (con)fundirse con ella.

4.2.3 Crítica social a partir de un texto

Existe una serie de libros para aprender a dibujar titulados "*How to Draw*". En 2006 una fan publicó partes de uno de ellos (Gibbons and Wizard Entertainment. 2005) en el que se mostraba cómo dibujar superhéroes y superheroínas⁷⁸.

En las primeras páginas puede verse cómo dibujar un cuerpo masculino y uno femenino. El masculino está de pie en una posición fuerte y simétrica, mientras que el femenino tiene la cadera ligeramente ladeada y los hombros hacia atrás (destacando más el pecho).

A continuación hay un capítulo titulado "Mujeres seductoras" (*Sultry women*) en el que se aconseja cómo dibujar a una superheroína sexy ("*con cuidado de no exagerar las poses*") para seguir con otro capítulo titulado "Sex appeal" en el que se enseña cómo hacer que las chicas "posen", o cómo dibujar labios ("*es mejor que sean muy carnosos*"), para terminar con un capítulo sobre "Superhéroes" en el que se habla de definir musculatura, cómo es mejor mezclar superhéroes de distintos tamaños, mientras que en el de "Superheroínas" se incide en que la cadera esté ladeada y de nuevo en cómo dibujar los ojos, el pelo, el torso, los pechos y cómo una superheroína en acción tiene que seguir siendo "femenina".

A raíz de este libro, varias artistas realizaron su versión⁷⁹ de las páginas del libro cambiando el género de los personajes del libro, así son las superheroínas aparecen en poses fuertes mientras que los superhéroes toman poses provocativas.

Al igual que cambian los dibujos también se modifica el texto que los acompaña. Donde antes decía:

"recuerda no hacer todos tus personajes femeninos sexys. Sé que es tentador, pero si cada señora en tu cómic es una chica mala apasionada y lujuriosa, bien, pues no destacará ninguna, ¿verdad? ¡Por supuesto que no!"

ahora dice:

"recuerda no hacer todos tus personajes sexys. Sé que es tentador, pero si cada señor en tu cómic es un chico malo apasionado y

78 <http://ratcreature.livejournal.com/175099.html>

79 <http://vito-excalibur.livejournal.com/114588.html>

lujurioso, bien, pues no destacará ninguno, ¿verdad? ¡Por supuesto que no!"

O en otro lado, en el original dice (hablando de pechos):

"(...) un tamaño no es mejor que otro. Tampoco pechos más grandes en un personaje la hará menos inteligente que personajes con pechos más pequeños"

Las fans escribieron:

"(...) un tamaño no es mejor que otro. Tampoco un pene mayor en un personaje le hará menos inteligente que personajes con menos paquete (sic)"

Cuando las fans transponen estas representaciones y lenguaje socialmente aceptable y habitual en los media en referencia a las mujeres, y pasan a referirse a personajes masculinos ocurre un fenómeno similar al que hemos observado anteriormente en "*Vogue*": se produce una objetivación de los hombres. Pero en este caso también se produce una lectura más objetiva de los mensajes del libro original, de modo que algunas afirmaciones del libro resultan chocantes y absurdas, aunque no sea por un machismo inherente, sí que por lo implícita que está la mirada masculina en las mismas y su tratamiento de la mujer como un objeto destinado a agradar a la vista (masculina).

La adaptación del libro por parte de las fans nos hace preguntarnos ¿qué tiene que ver el tamaño del pene con la inteligencia? O nos hace ver lo ridículo que puede sonar referirnos a un superhéroe como un "chico malo y lujurioso" ¿Por qué no vemos de igual modo esas expresiones en referencia a una superheroína? Además al cambiar el género de los dibujados, se muestra lo forzadas que están las poses de las superheroínas al ver a hombres en las mismas, contoneando las caderas de modos imposibles.

El libro original es un claro ejemplo de mirada masculina: los personajes masculinos llevan la acción (principalmente están preparados para ella), mientras que los femeninos sólo están para ser mirados: siempre se muestran en poses provocativas, tienen que tener ojos seductores, no pueden ser gordas, etc.

Es esta representación en la que los personajes femeninos son presentados con unas características estéticas orientadas a llamar la atención de un público mayoritariamente masculino, haciendo hincapié prioritariamente en la sexualización de los mismos en vez de en otras posibles características del personaje ("*Arquear la espalda, las piernas y el torso, asegurará la feminidad del personaje, sin importar lo que esté haciendo*"). Esta práctica que las fans consideran que forma parte de un tópico discriminatorio es contra la que se rebelan las fans en el post inicial sobre el libro.

En la entrada en la que se pusieron algunas páginas del libro hay comentarios (anónimos mayoritariamente) defendiendo el libro porque "*es fantasía las cosas están exageradas (sic)*" o que "*La gente del cómic están dirigiéndose a su principal base de fans al dibujar así a las mujeres: los hombres*" o explicando que es cultural:

"Si alguien se ofende por la guía tienen que estar ofendidos con la cultura americana. Porque en gran parte esto es cómo la gran mayoría ve a las mujeres, ¿por qué crees que se hace así? Porque es atractivo. Si no estuviese destinado a una mayoría, entonces no hubiese sido realizado de este modo."

Se trata de una crítica contra una mirada masculina sexualizada y sexista existente en el mundo de los cómics americanos, ya que como apunta un fan, en el *manga*⁸⁰ sí existen personajes masculinos, llamados *bishonen*⁸¹, dibujados de un modo atractivo⁸². Este fanwork es además es una crítica a la sociedad de la que estos cómics son un reflejo y en la cual el mostrar a los personajes femeninos de un modo destinado a la mirada masculina y con una serie de requisitos estéticos y de caracterización (ser sexys y femeninas), está completamente interiorizado. Como hemos visto en los comentarios anteriores en los que se hacía una defensa del estilo de dibujo, se trata de una estética para personajes femeninos muy arraigada en la sociedad.

Por otro lado, las fans parecen disfrutar de la respuesta al libro: "*Si más superhéroes y heroínas fueran así, leería más cómics de superhéroes.*" aunque manifiestan que no se venderían (sin indicar la razón).

La autora de los dibujos reconoce en uno de los comentarios que el cambio de roles de los personajes es un "*truco barato y fácil*" (sic) pero que espera que llegue un momento en el que la gente piense "*¿cuál es el problema? Porque todos estamos acostumbrados a que atiendan nuestros deseos básicos*".

El objetivo de la crítica, según la autora, es criticar el supuesto de que el lector de cómics, es masculino. De hecho, no se muestra en contra de la objetivación (ni masculina ni femenina) en absoluto, sino que reclama "*paridad*" (sic) en el dibujo de personajes (sexualmente) atractivos.

No se trata, aunque pudiera parecerlo, una crítica contra la objetivación de la mujer, sino más bien contra los estereotipos y la mirada masculina. Los personajes masculinos pueden ser "normales" (no necesariamente fuertes ni musculosos, como por ejemplo el Comisario

80 **Manga**: Cómic Japonés

81 **Bishonen**: En manga, "hombres hermosos", cuyo atractivo normalmente sobrepasa límites de género u orientación sexual.

82 Aunque eso no quita que el manga y el anime no puedan tener representaciones y estereotipos problemáticos.

Gordon⁸³ en "*Batman*") mientras que los personajes secundarios femeninos también tienen que ser atractivos. Estos estereotipos que hacen que "*antiguamente*" era aceptable que las villanas no fuesen atractivas, pero que, cada vez más, eso se ve como una oportunidad perdida y todos los personajes femeninos son "obligatoriamente" atractivos dentro del cómic tradicional americano.

Es necesario destacar, que sólo un año después, Marvel Comics sacó a la venta una figura de Mary Jane (la novia de Spiderman) en la que se la ve lavando el traje del superhéroe en una postura de nuevo muy exagerada y altamente sexualizada: se le ve el tanga, la camiseta es muy corta y deja gran parte de sus pechos al descubierto. Esto originó una elevada controversia entre las fans de los cómics⁸⁴ que, además de quejarse abiertamente sobre la figura, una fan (logansrogue) realizó un dibujo (fanart) de Spiderman lavando la ropa de Mary Jane en ropa interior⁸⁵.



Figura 5: Figura de Mary Jane y parodia realizada por los fans (Fuente: BoingBoing⁸⁶)

Elizabeth McDonald de *girl-wonder.org*, una organización dedicada a "*una representación de los personajes de alta calidad*"⁸⁷ dentro de los cómics, no entendió lo que Marvel y Sideshow⁸⁸ pretendían: "*Encuentro la mezcla de servilismo y disponibilidad sexual de mal gusto, ya que no es una buena representación del personaje*" (citado por Arpe, 2007). Además, recuerda que Mary Jane fue una de las primeras mujeres que conservaron su apellido en los cómics (frente a la costumbre anglosajona de adoptar el del marido) y que es la que más ingresos aporta al hogar, por lo que la figurilla no es en absoluto representativa del personaje.

83 http://en.wikipedia.org/wiki/James_Gordon_%28comics%29

84 <http://womenincomics.blogspot.com/2007/05/special-outrage-of-week-edition.html>

85 <http://devildoll.livejournal.com/750924.html>

86 <http://boingboing.net/2007/05/15/thongy-figurine-of-s.html>

87 <http://girl-wonder.org/media-info/>

88 Editorial de los cómics de Spiderman y la empresa que realizó las figuras, respectivamente.

Estamos ante una crítica feminista, en tanto en cuanto a que las fans reclaman una mirada en los cómics que les ofrezca personajes atractivos igual que se ofrecen a los hombres. Además es social, puesto que como hemos visto en los comentarios anónimos el estereotipo de mujer que se presenta en la mayor parte de los cómics americanos está tan arraigado culturalmente que, en gran parte de la sociedad, no se percibe la falta de variedad en la representación de personajes femeninos o la disponibilidad sexual de los mismos y tampoco se entiende esto como un problema.

4.2.4 Estudio de personajes

Un ejemplo de este tipo de crítica es el fan vídeo de 2008, "*Handlebars*"⁸⁹ de Seah y Margie, que muestra al personaje protagonista de "*Doctor Who*" arrogante y embriagado de poder. "*Doctor Who*" es una serie británica que narra las aventuras de un Señor del Tiempo (*Time Lord*), que viaja a través del tiempo y el espacio en una nave con forma de antigua cabina de policía⁹⁰ británico. Esta premisa permite utilizar distintas civilizaciones terrestres y extraterrestres en los episodios, así como aludir a hechos y personajes históricos. La serie se emitió por primera vez en 1963 y tras un parón en 1989 se reinició una nueva etapa de la misma en el año 2005 (lo que se conoce como Nuevo Who –*New Who*– y del que actualmente hay seis temporadas).

"*Handlebars*" es una canción de The Flobots, en la que la letra comienza hablando de cosas sencillas "*Puedo montar en bici sin manos*"⁹¹, "*puedo enseñarte como rallar un disco*" o "*puedo llevar el ritmo sin un metrónomo*". Esto va acompañado de imágenes del Doctor haciendo cosas muy similares (o alegóricas) a las de la letra de la canción, siempre utilizando un tono alegre y despreocupado, dando una imagen simpática y divertida. Posteriormente las cosas que el Doctor puede hacer ya no son tan simples: "*puedo hacer nuevos antibióticos*", "*puedo dividir los átomos de una molécula*" o "*puedo hacer que los ordenadores resistan condiciones acuáticas*", pero el tono ligero se mantiene. Las vidders utilizan imágenes de cosas que en un momento u otro de la serie el Doctor ha podido hacer (o algo muy similar) y las imágenes siguen estando de acuerdo con la letra: por ejemplo cuando en la canción habla de productores, se nos muestra una toma del personaje de Shakespeare.

89 <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite> (3^{er} vídeo)

90 http://tardis.wikia.com/wiki/The_Doctor%27s_TARDIS

91 La traducción más adecuada de "*I can ride my bike with no handlebars*", aunque literalmente es "sin manillar".



Figura 6: Fotograma de "*Handlebars*"

En la siguiente estrofa el tono del vídeo cambia radicalmente. Empieza con el Doctor gritando "*Miradme, miradme*" subido a una butaca en un teatro (ver Fig. 6) y su pose, junto con la letra de la canción le hace parecer arrogante. El resto de esa estrofa acompañado de las imágenes del Doctor es un contraste perfecto y una negación de todo lo anterior: "*Mi alcance es global / Mi torre segura / Mi causa es noble / Mi poder es puro*" que dan una muestra del engreimiento y la seguridad del Doctor en su poder y que llevan a una muestra de poder en la que además se declara omnipotente y caprichoso: "*Puedo repartir un millón de vacunas / o dejarlos morir desesperados*" "*Puedo hacer que cualquiera vaya prisión / sólo por que no me caiga bien*" "*Y puedo acertar a un objetivo a través de un telescopio*⁹² / *y acabar con el planeta en un holocausto*".

Las imágenes que acompañan a esta parte siguen, de nuevo, perfectamente la letra y bajo la nueva luz del vídeo vemos que el poder que los guionistas han dado al personaje es tan absoluto que puede decidir la vida y la muerte de las personas sin inmutarse.

Por otro lado, el vídeo es impecable técnicamente: no sólo la edición de los clips y la música están perfectamente sincronizados, sino que la elección de los mismos está hecha de modo que en el final (mientras se repite varias veces la frase "*acabar con el planeta en un holocausto*"), se encadenan varias tomas de destrucción y muerte, que terminan con el Doctor levantando las manos con las palmas hacia arriba, a cámara lenta, como si fuera un profeta de la destrucción (ver Fig. 7).

⁹² Insertando imágenes del episodio en el que, efectivamente, el Doctor utiliza un telescopio para acabar con un hombre lobo. http://tardis.wikia.com/wiki/Tooth_and_Claw

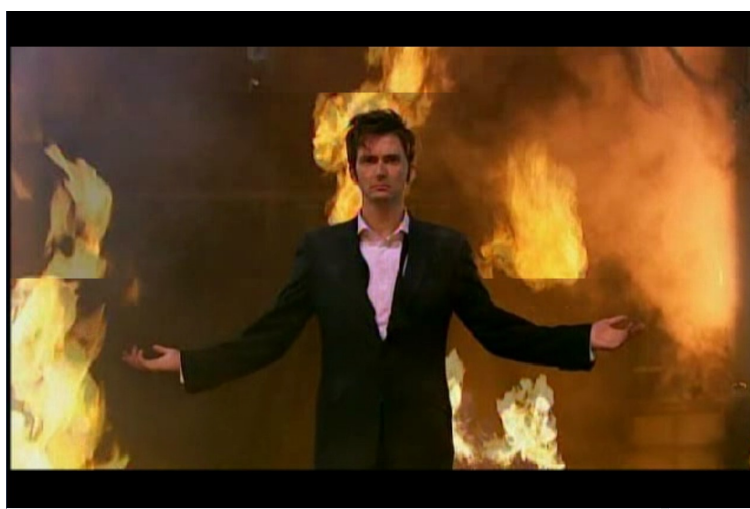


Figura 7: Fotograma de "*Handlebars*"

Se trata de un iluminador estudio del carácter del Doctor, en el que la decodificación de los fans ha extraído el lado más oscuro del personaje, llevando al espectador a preguntarse si el Doctor tiene derecho a realizar esas decisiones, o qué pasaría si las decisiones que toma "por el bien común" ("*mi causa es noble*", en la canción) no fuesen las más adecuadas porque está demasiado pagado de sí mismo.

El vídeo no es fácilmente descodificable por alguien que no conozca la serie (o no entienda la letra en inglés), ya que parte del impacto del mismo depende de reconocer situaciones en las que ha estado envuelto el Doctor, o simplemente personajes que hacen que la letra tenga sentido como en el caso de Shakespeare, o el telescopio que mencionábamos anteriormente. Además, y pese a la brevedad del vídeo, la letra de la canción permite hacer un completo análisis del personaje, ya que muestra múltiples facetas del Doctor, desde las más cercanas hasta las más oscuras.

En este caso, la crítica se centra en el carácter del personaje, no en su falta de coherencia (todo lo contrario, el vídeo muestra la coherencia del Doctor a lo largo de su representación), en el exceso de poder y en cuestionar, no sólo las decisiones que toma, sino en si es el más adecuado para tomarlas.

Hay que destacar que un año más tarde de realizarse el fanvid, el episodio especial de Doctor Who "*The Waters of Mars*" emitido en noviembre de 2009 y premiado con un Hugo⁹³, trató una temática muy similar, que antes no se había mostrado en las series. En este episodio el Doctor desafía la historia tal y cómo debe desarrollarse y decide rescatar a varios personajes que en teoría estaban destinados a morir. Después del rescate explica sus argumentos para el mismo: como último de los Time Lords no se considera atado a las leyes de su raza, se declara a sí mismo "*Time Lord Victorious*" y con su poder, con completa autoridad sobre el tiempo. Uno de los personajes salvados se suicida, destrozando casi por completo los

93 <http://www.thehugoawards.org/hugo-history/2010-hugo-awards/>

esfuerzos por cambiar la línea temporal, y el Doctor se da cuenta al final que su hibris tendrá consecuencias.

No es posible saber si el fanvid tuvo influencia en el guión del episodio (sí lo tuvo entre los fans que lo recibieron como una crítica acertada, y que rápidamente lo relacionaron con el fanvid⁹⁴), pero muestra que los fans y los "autores oficiales" pueden coincidir a la hora de hablar de los personajes. De hecho, en algún momento el equipo creativo tuvo conocimiento del mismo y lo alabó (Coppa, 2010).

La reacción de los fans cuando las autoras colgaron el vídeo (fue mostrado inicialmente en una convención) fue mayoritariamente de aceptación. Entre los comentarios que se extienden sobre el mismo, en vez de meramente alabarlo, algunas fans dan muestras de reconocer el vídeo como un comentario del personaje del Doctor, sus zonas oscuras y cuestionan sus acciones.

Un año más tarde, cuando se emitió el episodio "*The Waters of Mars*" todos los comentarios en el blog de las vidders lo relacionaban con el mismo, o provenían de foros en los que se había mencionado el vídeo en relación con el episodio. Algunos fans opinan que aunque la serie no haya llegado tan lejos como el vídeo en cuanto a las decisiones del Doctor, la actitud era la misma y, por supuesto, muchos comentarios hablan de la intuición de las vidders al haber realizado el fanvid un año antes que el episodio se emitiera.

En este caso, una crítica sobre el poder desmesurado del personaje principal de la serie, en la que se muestra su lado oscuro, acaba siendo replicada en el propio texto base.

Este vídeo también fue parte de los analizados por el Registro de Recomendaciones de Copyright para el Bibliotecario del Congreso de EE.UU. En el documento se reconoce que las vidders examinan al personaje central de "*Doctor Who*" utilizando multitud de clips de la serie para demostrar el desarrollo del personaje, eligiendo escenas que casan con la letra de la canción que los acompaña. En el desarrollo del personaje, las vidders comienzan a revelar como pequeños ejercicios de poder llevan a la violencia y la destrucción a manos del Doctor. Este vídeo critica los "*puntos ciegos morales al recontextualizar eventos que los espectadores ya han visto*" (Peters, 2010: p.67). Continúa diciendo que aunque alguien puede cuestionar el significado del comentario o la crítica en estos vídeos, el documento reconoce que sí que están incluidos y añade que el análisis que realizan se beneficia de copias de alta calidad de las series.

4.2.5 Trabajos derivados realizados por fans como intentos de corregir el texto base

94 <http://forums.syfy.com/index.php?showtopic=2341350&st=20>

Hay diversos motivos por los que los fans pueden decidir que quieren corregir el texto base. Uno de los más frecuentes es que el canon ha desbaratado de algún modo la pareja preferida de los fans y éstos deciden recrearlo para adaptarlo a sus gustos. Así, cuando el último libro de la saga de Harry Potter salió a la venta, en su prólogo se dejaban "atadas" las vidas futuras de los protagonistas, estipulando quién estaba casado con quién, cuántos hijos tenían, etc. Esto provocó que muchos fans realizaran fanworks que clasificaron como *EWE*⁹⁵⁹⁶.

Los trabajos EWE ofrecen una mayor libertad a los escritores de fics que no tienen que molestarse en deshacer lo que vemos en el epílogo o en cambiar las vidas de los protagonistas tal y como se muestran. Se trata de corregir el texto base del modo más sencillo: borrando aquello que no gusta. La crítica en este caso nace con anterioridad al fanwork.

Hay otros modos de corregir el texto base, otro puede ser utilizando universos alternativos. Aunque este no siempre sea el motivo por el que se utilizan, los universos alternativos ofrecen la posibilidad de evitar aspectos problemáticos del texto (tanto a nivel moral para el fan, como a nivel problemático a la hora de realizar el fanwork). Por ejemplo, si en el texto base existía una diferencia de clases muy fuerte entre los protagonistas (en el fandom de "Merlín", uno es un príncipe y al menos dos sirvientes), si la historia se traslada al mundo actual las diferencias se suavizan considerablemente (el príncipe se transforma en un ejecutivo y los sirvientes en oficinistas). No tienen por qué ser críticas.

Como decíamos en la introducción, en el fandom de la serie de la BBC "Torchwood" se produjo una gran conmoción cuando uno de los personajes, Ianto Jones, murió. Entre los fanworks realizados por los fans, podemos destacar el "falso funeral" que llevaron a cabo los jugadores de un juego de rol online⁹⁷. El jugador que hacía de Ianto manifestaba que lo que se había emitido en televisión era un documental en el que su muerte no estaba bien documentada, pero aún así, proponía un "funeral" para reírse del mismo.

En la entrada del "funeral" el jugador que hace de Ianto manifiesta, desde el personaje, su sorpresa sobre el documental y su reacción al verlo e incluye la (supuesta) carta del personaje que "firmó" el acuerdo con la BBC para permitir el uso de sus nombres en el documental. En los comentarios, otros personajes contestan a Ianto sobre su reacción al documental y cómo les describía. A los comentarios se les unen otros fans (como ellos mismos) siguiendo el juego.

95 *EWE: Epilogue? What Epilogue? (¿Epílogo? ¿Qué epílogo?)* Fanworks en el fandom de Harry Potter en los que no se tiene en cuenta el epílogo que aparece en el séptimo libro.

96 Podemos ver ejemplos en Fanfiction.net: http://www.fanfiction.net/search.php?ready=1&plus_keywords=EWE&minus_keywords=&categoryid=224&genreid=0&subgenreid=0&languageid=0&sensorid=0&statusid=0&type=story&match=&sort=&ppage=1&characterid=0&subcharacterid=0&words=0

97 <http://ask-aboutcoffee.livejournal.com/36837.html>

Se trata de una crítica realizada con mucho humor (tanto por parte de los jugadores como de los fans que se unen al juego) en el que no sólo borran la muerte de Ianto sino que critican, de un modo más o menos velado, la serie.

Se mezcla la traición del autor con el intento de corregir el texto base. La principal diferencia es la motivación que lleva a la creación de los fanworks: no giran en torno a la traición del autor/productor, sino que su objetivo es la corrección del texto.

Dentro de estos intentos de corregir el texto base podemos encontrar multitud de ejemplos que, en su mayor parte, no están contruidos directamente como crítica, pero que por su mensaje último, lo son.

4.2.6 Trabajos realizados por fans para ahondar en el texto base

También podemos considerar como universos alternativos los "*What if?*"⁹⁸. Este tipo de fanwork no nace necesariamente de un rechazo a ningún hecho ocurrido en el *canon*⁹⁹, sino que se pregunta qué habría ocurrido, cómo habrían reaccionado los personajes en una situación no canónica y explora y desarrolla la historia a partir de ahí.

"*These aren't my toys (I just play with them)*" de Winterhill¹⁰⁰ es un fanfic basado en la serie de televisión "*Merlín*" ambientado en un mundo similar al de la película "*Toy Story*", en el que los protagonistas de la serie son juguetes. "*Merlín*" es una serie de la BBC que sigue las aventuras del famoso mago. Las diferencias con otras adaptaciones habituales de la leyenda son principalmente que Merlín y Arturo (que todavía es príncipe y se ha criado con su padre, Uther) tienen la misma edad, y que la práctica de la magia está prohibida y penada con la muerte en Camelot.

En el fanfic los personajes de la serie son juguetes cuyo objetivo es "querer a su niño, cuidarse entre ellos y seguir el juego, pase lo que pase". El fic comienza cuando llega el muñeco de Merlín y Johnny (el niño que es su dueño) comienza a jugar con él. En el juego están incluidos otros personajes de la serie como Arturo, un dragón de peluche (que sustituye al de la serie), Gwen (Ginebra) e incluso, una muñeca de Morgana que, al igual que Lancelot (Lanzarote) pertenece a la hermana de Johnny, llamada Alice. El fic sigue la vida de los juguetes y del niño, mientras le acompañan por la separación de sus padres y las consecuencias que tiene para Johnny. En el juego Merlín no puede decirle a Arturo que posee poderes mágicos (aunque finalmente se entera) y tiene que ver como, después de comenzar una relación con este personaje, cuando Alice coge los muñecos intenta casar a Gwen con Arturo y se entabla un duelo con Lancelot. Al final, Gwen, Morgana y Lancelot se

98 **What if?:** (¿Qué hubiera pasado si...?) Se trata de historias que exploran qué rumbo hubiera tomado el texto base si en una situación determinada alguno de los personajes hubiese tomado una decisión distinta a la que aparece en el canon. En Historia se utiliza en la Historia Contrafactual.

99 **Canon:** Hechos presentados en el texto base. Contrapuesto a "*fanon*" (convenciones utilizadas por los fans en relación a los personajes o el mundo, pero que no se especifican en el canon).

100 <http://archiveofourown.org/works/214286>

van con Alice y su madre después de la separación y vemos como los años pasan hasta que los muñecos son guardados en el ático. La historia termina cuando Johnny, ahora padre, saca a Arturo, Merlín y el dragón de su caja para que juegue su hijo con ellos.

El título del fanfic "*These aren't my toys (I just play with them)*"¹⁰¹ es un juego de palabras con el *disclaimer*¹⁰² que muchos creadores de fanworks usan para avisar que nadie pueda confundirlos con los creadores del texto base, ni que se creen propietarios del mismo y para evitar demandas legales; pero a la vez hace referencia a una lectura literal del fanfic, en el que hay niños que juegan con juguetes.

Es de destacar que los nombres de los niños que juegan con los muñecos (Johnny y Alice) son los mismos que los de Johnny Capps y Alice Troughton, productor y guionista, y directora de la serie, respectivamente. En el fic son los niños (los propietarios de la serie) los que dictan el comportamiento de los juguetes (personajes), sin importarles sus sentimientos.

En este fanfic se plantea sutilmente la crítica de la serie (a Merlín y Arturo no se les permite tener una relación; Merlín es obligado a esconder su magia...) que representan críticas repetidas múltiples veces por los fans¹⁰³ de la serie –hasta el punto de que la prensa se ha hecho eco de las mismas cuestiones^{104 105}–, mientras que a la vez es un análisis (metaficción) no sólo por cómo la autora utiliza los juguetes como mecanismos para contar la historia, sino porque además, no acusa a los responsables de la serie de estar equivocados sino que reconoce que los personajes están ahí por ellos, del mismo modo que los juguetes están ahí para los niños.

Es quizá esta actitud de aceptación del *status quo* dentro de la crítica la que contrasta con otras que acusan abiertamente a los creadores de los textos base. En su lugar, "*These aren't my toys (I just play with them)*" ni siquiera plantea una relación dentro del universo canónico. De hecho, la autora convierte el canon televisivo en el juego, es decir lo no real para los juguetes, y desarrolla un *universo alternativo*¹⁰⁶ en el que los personajes, como juguetes, viven sus vidas "reales" (la relación entre Arturo y Merlín, por ejemplo), mientras que en el juego son obligados a amar y a matar/morir, obedeciendo unas reglas que no son las suyas. En cierto modo se trata de un hiperrealismo en el que "el espacio de la simulación es el de la confusión de lo real y del modelo" (Baudrillard, 1978, pág 85) de cara a los personajes y la historia. Los hechos de la serie se convierten en simulacros (el juego) de realidad, pero

101 "Estos no son mis juguetes (sólo juego con ellos)"

102 **Disclaimer:** Aviso por parte del autor de que no poseen los derechos del texto base ni sus personajes, ni son los autores.

103 <http://www.cultbox.co.uk/interviews/exclusives/995-julian-murphy-merlin-interview-part-1>

104 <http://scifiandtvtalk.typepad.com/scifiandtvtalk/2011/03/merlins-colin-morgan-and-bradley-james.html>

105 <http://geeksyndicate.wordpress.com/2010/08/16/magic-comes-to-comic-con-an-interview-with-colin-morgan/>

106 **Universo alternativo (AU):** Cuando se colocan a los personajes en un contexto distinto al de la historia original. Puede ser un mundo completamente distinto, o puede ser el mismo que aparece en el canon, pero en el que se ha variado sustancialmente alguna de sus características.

realmente son más reales (televisivamente hablando) que la vida de los juguetes, que no deja de ser una ficción escrita por fans.

Aún así, se muestra la relación entre Merlín y Arturo como la "natural" entre ambos personajes. Esto no es casual, en diversas reseñas y entrevistas ajenas al fandom se ha hecho referencia al "*bromance*"¹⁰⁷ entre los dos personajes¹⁰⁸ y en el fandom es una pareja con gran cantidad de seguidores. En su lugar, dentro del fandom es probablemente la pareja principal (más que Arturo y Ginebra, en la serie apodada "Gwen")¹⁰⁹.

Se ha dicho que "*la crítica efectuada por fans es la institucionalización de las prácticas de lectura femeninas*" (Jenkins, 1992). Dentro de estas prácticas, Coppa argumenta que las mujeres tienen que complementar la cultura que reciben de los media con sus propias ideas (Coppa, Tushnet, and Lim, 2009), rellenando los huecos con cosas que no reciben de la cultura dominante.

En este caso particular hay dos cosas, concretamente, que los fans de "*Merlín*" no reciben de la serie: una relación entre los dos protagonistas masculinos y que Merlín confiese a Arturo que es un mago (Capps, 2011) (mientras que en la actual estructura de la serie, se apilan las mentiras entre personajes que, en algunos momentos han sido mostrados como amigos)¹¹⁰.

La mayoría de las historias slash se centran en relaciones homosexuales entre hombres; y hay diversas teorías sobre por qué es un género tan popular entre las fans: puede ser atribuido a que siguen sin existir muchas series de televisión que tengan dos protagonistas femeninas con un fuerte vínculo, mientras que estas relaciones sí se dan entre hombres y es más fácil encontrar personajes masculinos interesantes y tridimensionales (Jung, 2004) otras apuntan a que el slash es el equivalente para las mujeres de las películas que muestran pornografía lésbica dirigida a hombres heterosexuales, y otras apuntan a que las mujeres se identifican con unos personajes que, aunque sobre el papel tengan género masculino, son unos objetos que les permiten identificarse con unos personajes que no están sujetos a las mismas exigencias y expectativas que tienen las mujeres, de un modo independiente a su género .

Sea como sea, el slash es una reacción en contra de la construcción normativa de la sexualidad masculina en pantalla y también contra ciertos estereotipos predeterminados de género y sexualidad. Realmente acoge la posibilidad de una "identificación erótica fluida" (Seidman 1995). Una convención que es muy apreciada en la queer theory¹¹¹. Jenkins (1992)

107 **Bromance**: Palabra formada de la suma de *brother* (hermano) y *romance* (romance), se refiere a una relación cercana (pero no sexual) entre dos hombres que tienen "química".

108 Por ejemplo <http://www.dailyrecord.co.uk/showbiz/television-news/2009/09/12/merlin-favourite-bradley-james-reveals-unlikely-bromance-with-on-screen-rival-86908-21667605/>

109 En fanfiction.net: Arthur/Merlin 3060 Arthur/Gwen: 694 En archiveofourown.org: Arthur/Merlin 2203 frente a Arthur/Gwen 572

110 <http://merry-merlin.livejournal.com/7106.html?thread=29777858#t29777858>

111 **Queer Theory**: Nacida de los estudios LGTB y feministas, y desafía la idea de que el género es una parte esencial del yo, y que los roles sexuales son una construcción social.

señala que la comunidad de escritores de slash reflexiona y discute sobre la construcción social de género, orientación sexuales y la política de la sexualidad.

Independientemente de la razón (o razones) por las que algunas fans escriban slash, están dando forma a la propuesta de Seidman (1995) y son capaces, como ya hemos visto en otros ejemplos anteriores, de imaginar la homosexualidad en el centro de la cultura popular y de la sociedad, lo que pone al descubierto el énfasis existente en la heteronormatividad y/o la falta de personajes femeninos interesantes.

Además, es una crítica sobre la falta de desarrollo de la historia que piden los fans, en concreto la cuestión de la magia de Merlín de la cual Arturo pertenece ignorante y que se justifica haciendo que Arturo caiga inconsciente continuamente¹¹² ¹¹³ o no vea que Merlín hace magia aunque esté al lado, esto provoca una falta de desarrollo de la historia que reduce la trama casi exclusivamente al "monstruo de la semana" y que no evoluciona los personajes hasta el punto en el que, cuando Morgana que era uno de los "buenos" inicialmente, se convirtió en antagonista, lo hizo fuera de pantalla, ya que los productores decidieron que había pasado un año entre la temporada 2 y la 3 y en ese tiempo Morgana había cambiado.

Pero casi más que una crítica sobre ciertos aspectos de la serie, el fanfic es un vehículo de meta sobre la autoría, que además parece particularmente acertado dentro de la literatura arcónica del ciclo Artúrico, del que se llevan realizando versiones desde hace más de mil años. Cada jugador que entra en el juego —Johnny, Alice, el padre de Johnny, su padrastro o su hijo—, plantean juegos distintos, con historias distintas que los personajes tienen que seguir. Como dice Merlín: "(...) *Sólo podemos jugar el juego — No tenemos elección en esa cuestión.*" Del mismo modo que diversos autores (entre los que podemos incluir a los fans) han estado creando distintas versiones de la historia del rey Arturo, los jugadores crean su propia historia.

En la crítica realizada en el fanfic, los personajes no tienen ningún control sobre "el juego" (lo que ocurre en la serie). Esto también es un reflejo de la falta de control de las fans sobre los productos culturales y la dirección que toman. Del mismo modo, los personajes sólo son libres en "la realidad" (los fanworks, en este caso el fanfic), donde pueden obtener lo que realmente quieren de los personajes.

Hay que destacar que en el caso de este fanfic los comentarios de los fans son menos analíticos que en los casos anteriores, aunque por algunos de ellos está claro que consideran que es una historia inteligente y que reconocen el juego de meter los nombres de Johnny Capps y Alice Troughton como los de los niños. Aún así, quizá por tratarse de una crítica más sutil y menos agresiva (no está planteado como un ataque sino como una historia para disfrute de los lectores), las respuestas se centran más en la historia que en el mensaje.

112 <http://merry-merlin.livejournal.com/11371.html?thread=47300203#t47300203>

113 <http://merry-merlin.livejournal.com/11371.html?thread=47406443#t47406443>

5. EL FANDOM ¿ESCUELA DE UNA AUDIENCIA CRÍTICA?

En muchos casos, el fandom sirve como escuela de herramientas técnicas para aquellos fans que deciden escribir (ya que existen correctores de gramática, estilo, trama...), realizar vídeos o retocar imágenes (Coppa 2008). Pero además de escuela de edición o de escritura, las fans transmiten, como hemos visto anteriormente, sus críticas y las razones por las que critican los textos. En estas razones se proporciona información sobre distintas teorías que discuten y exploran, aportando cada una los conocimientos que poseen de su trabajo, estudios, lecturas... y compartiéndolos, del mismo modo que hacen con los conocimientos técnicos.

Gran parte de los fanfiction no funciona como crítica pero cuando lo hace, plantea preguntas sobre lo que el texto de origen presupone (ya sea moralmente, sexualmente o en materia de género o raza), critica la trama o el desarrollo de personajes, crea personajes más complejos al inventar trasfondos que hacen que su comportamiento en el texto de origen sea más interesante (o explicando inconsistencias), modifica la audiencia objetivo, revela nuevos aspectos de un trabajo al examinarlos en un contexto distinto (AU, crossover), muestra relaciones temáticas o de trama entre dos trabajos independientes, y por último, muestra a los lectores sobre cómo pensar sobre las decisiones de los autores de un modo más activo.

Hemos hablado de la reacción de parte del fandom de "*Supernatural*" cuando los creadores de la serie mencionaron el slash entre los hermanos protagonistas, pero cuando Counteragent publicó sus cómic, parte del fandom tuvo otra reacción:

Se realizó un segundo¹¹⁴ cómic, titulado "*Her secret shame*" en el que una mujer llora en el suelo mientras dice "*Kripe*¹¹⁵ contó a todo el mundo que escribo porno gay incestuoso. Ningún hombre me querrá!!!" Y el pie del dibujo es un aviso "*El fandom puede dañar a los niños y trastocar paradigmas heteronormativos.*" "*Her secret shame*" es una sola viñeta realizada modificando una obra de Roy Lichtenstein ("*Hopeless*"¹¹⁶) y es una respuesta a "*Good fourth walls make good neighbors*" de Counteragent.

Como hemos dicho con anterioridad, las fans pasan mucho tiempo discutiendo sobre el propio fandom. En este caso existían una serie de reacciones al cómic de Counteragent que se dejan notar tanto en la respuesta como en los comentarios a la misma. La mayoría de los comentarios se preguntan que dónde está el problema en decir la verdad a la pareja sobre las actividades online y también bastantes manifiestan no sentirse identificadas con el cómic original. También hay algunos casos de fans que se identifican con ambas. Nos encontramos dentro de una crítica a otra crítica. En este caso fans criticando trabajos de otros fans. Es

114 <http://missyjack.livejournal.com/523992.html>

115 (Eric) Kripe creador de la serie

116 http://www.leninimports.com/roy_lichtenstein_gallery_4.html

interesante ver cómo se expresa la autora:

"la razón por la que elegí una variación del mismo tema visual para mi comentario es que estoy interesada en la noción de la intertextualidad de los fans respecto tanto al texto canónico como a estos comentarios. Y por supuesto el uso de arte pop (alterado cutremente en MSPaint) es en sí mismo un comentario en la naturaleza tanto derivativa como transformativa del fandom."

Este párrafo nos habla de una consciencia prácticamente académica sobre la naturaleza de los fanworks y el fandom, así como su relación con el texto base y otros trabajos realizados por los fans. Podría tratarse de un caso aislado si no hubiésemos visto anteriormente las declaraciones de Lorraine Sammy o las de Luminosity en su entrevista para New York Magazine. Esto parece indicar que hay un sector de fans con una cierta nivel formación en cultura audiovisual y con una alta consciencia de cómo pueden interpretar lo que reciben de los media.

El desarrollo de los medios ha aumentado de modo importante la capacidad de transmitir potenciales mensajes ideológicos a través del tiempo y el espacio, creando las condiciones ideales para la intrusión de estas ideologías en la vida cotidiana (Thompson, 1998).

Los fans, acostumbrados a tratar con con el lenguaje de los medios, entienden el peligro de los mensajes que reciben y que existe el riesgo de que la audiencia reciba esos mensajes y los incorporen a su vida cotidiana, sin pararse a pensar en la ideología embebida en los productos que consumen.

Es por esto que los fans realizan recurrentemente estudios sobre los productos que consumen, uno de los más habituales es el Test de Bechdel (o Bechdel-Wallace). La idea proviene de un cómic de 1985, "*Dykes to Watch out for*"¹¹⁷ de la que Alison Bechdel es autora. El objetivo del test es comprobar la presencia femenina en un producto cultural. Para pasar el test, el texto debe¹¹⁸:

- 1) Tener al menos 2 mujeres (y que tengan nombres¹¹⁹).
- 2) Estas mujeres deben hablar entre ellas.
- 3) Tienen que hablar de algo que no sea un hombre.¹²⁰

El fandom es consciente de que el test es imperfecto (una película puede pasar el test y aún así ser misógina), pero sí que da una cierta visión global de cómo se muestra a las mujeres en

117 <http://www.dykestowatchoutfor.com/>

118 <http://www.flickr.com/photos/zizyphus/34585797/>

119 La condición de los nombres no aparece en el comic original, pero se añade frecuentemente en los análisis (Harris 2010).

120 Listado de películas por año de estreno y su calificación sobre si pasan o no el test: <http://bechdeltest.com/>

los productos culturales actuales, la presencia femenina en los mismos y cómo esta presencia femenina gira alrededor de la masculina (que es la que lleva la acción).

Hay que destacar que tampoco se trata de un test "trucado" para que pocas películas lo pasen, sino más bien unos requisitos tan mínimos que lo llamativo es que sean tan pocas las que lo cumplan. Este test se usa también para ver el nivel de diversidad cultural/racial o de orientaciones sexuales dentro de un texto (y los resultados suelen ser tan pobres como en el caso de las mujeres, para países con una gran diversidad racial). Podemos ver varios ejemplos prácticos del test para diversos fandoms:

- "Doctor Who" (género¹²¹).
- "Torchwood" (género y raza¹²², así como el Test de Bechdel a la inversa¹²³).
- "Stargate SG-1" (género y raza¹²⁴).
- "Merlín" (género y raza¹²⁵, además contabiliza las muertes basándose en estos parámetros).

En estas entradas podemos ver una amplia discusión sobre qué cuenta en el test (¿debería esperarse un resultado de 50/50 dada las premisas de las series? ¿ha sido la toma de datos correcta?), corrigen datos, o especulan si el Test está dirigido a productos audiovisuales en los que las relaciones entre los personajes sean de carácter heterosexual.

Este tipos de pruebas, dan como resultado trabajos de fans. Un ejemplo de crítica feminista en el fandom a la poca aparición de mujeres tanto en la serie como en las películas es este vídeo sobre la última película de la saga Star Trek¹²⁶, "... on the dance floor¹²⁷" de sloanesomething.

Castings con cambios de raza como éste para la serie de televisión Buffy¹²⁸. Este tipo de castings se convirtieron en un *meme*¹²⁹ y muchas fans realizaron "su versión" de diversos textos¹³⁰. No sólo se realizaron estos castings con cambios de raza, sino también de género¹³¹.

Además, los fans no sólo conciencian a otros fans de aquellas cosas que creen que son negativas, sino que comparten conocimientos. En el caso que hemos visto en 4.2.3, en la entrada en la que se publican los dibujos de los personajes con el género cambiado, al final de

121 <http://lefaym.livejournal.com/18414.html>

122 <http://beccaelizabeth.livejournal.com/1747350.html>

123 Similar al Test de Bechdel pero con hombres, en el punto 3 los hombres tienen que hablar de un tema que no incluya mujeres.

124 <http://dsudis.livejournal.com/496173.html>

125 <http://such-heights.livejournal.com/168321.html>

126 <http://www.imdb.com/title/tt0796366>

127 <http://sloanesomething.livejournal.com/399172.html>

128 <http://entwashian.livejournal.com/255999.html>

129 **Meme:** Ideas o comportamientos que se transmiten en Internet entre usuarios.

130 <http://linkspam.dreamwidth.org/tag/chromatic+casting>

131 <http://trascendenza.dreamwidth.org/22825.html>

la misma se pone un vínculo a una entrada en otro blog¹³² que originó la respuesta gráfica. En dicha entrada se reproduce un texto de "Ways of seeing" (Berger, 1972) sobre el modo en el que se muestra a hombres y mujeres en el arte (principalmente europeo). El texto recuerda mucho a las opiniones de (Butler, 2006) y (Bourdieu, 1998) sobre la mirada masculina (el hombre es el encargado de la acción) y sobre cómo la mujer es observada (y consciente de ser observada).

"La presencia de un hombre depende de la promesa de poder que representa. (...) la promesa puede ser moral, física, temperamental, económica, societa, sexual — pero su objeto es siempre externo al hombre. La presencia de un hombre sugiere lo que es capaz de hacer por ti o hacerte a ti. (...) Por el contrario, la presencia de una mujer expresa su propia actitud sobre sí misma y define lo que puede (o no) hacerse. (...) Una mujer debe observarse [a sí misma] continuamente. Está casi siempre acompañada de su propia imagen de sí misma."

En esa entrada los fans discuten sobre la mirada masculina, de utilizar el slash como un modo de evitar completamente esa mirada masculina; sobre si el slash es o no un modo de cambiar la mirada masculina por una femenina, y la posible problemática que supone el que no haya mujeres en ese género; o cómo el sentirse escrutadas constituye una falta de libertad para las mujeres.

Este tipo de acciones, conciencian a las fans sobre temas como el feminismo, racismo, homofobia, etc. pero además, les proporcionan conocimientos o las bases de los mismos, que pueden seguir explorando dentro del fandom o por su cuenta. Si a esto sumamos la conexión y la fácil comunicación de los mensajes por medio de comunidades que posee el fandom, comprenderemos que se puede producir una transmisión de conocimiento y de concienciación entre los fans en la que, no sólo aprenden a cuestionar a los media, sino que aprenden sobre corrientes de pensamiento relacionadas con los mismos.

132 <http://norah.livejournal.com/263175.html>

6. CONCLUSIONES

Los fans tienen una capacidad elevada de realizar una descodificación de los productos culturales que en muchos casos no coincide con la de gran parte de la sociedad (y puede considerarse en algunos casos aberrante) porque, como subcultura, están acostumbrados a mirar el subtexto y estudiarlo. Esto hace que se planteen interpretaciones que no coinciden con las dominantes, pero eso no quiere decir que los elementos que descubren en los textos bases no estén presentes (como hemos visto en el caso de las superheroínas en los cómics).

A partir de estas descodificaciones se realizan fanworks, algunos de los cuales tienen una componente crítica con el texto. Hemos visto que, al menos parte de los fans tienen un conocimiento elevado de los media y cómo pueden contestar a los mensajes que provienen de los mismos por medio de trabajos transformativos.

Hemos visto, además, que algunos fanworks, como en los vídeos "*Handlebars*" o "*Vogue*", utilizan un lenguaje demasiado codificado dentro de la subcultura de los fans. Es posible que, durante el visionado del vídeo, alguien ajeno no lo entienda y crea que sólo son imágenes bien editadas con la música, o por lo menos no comprenda hasta que punto llega la crítica. Así, nos podemos preguntar ¿puede perderse el significado de la crítica para los no fans? ¿Qué validez tiene como crítica?

El significado de la crítica puede perderse (al menos parcialmente) porque no son trabajos dirigidos al "gran público". Esto no quiere decir que su valor crítico se pierda por varias razones: en la subcultura fan tienen ese valor y, proporcionando las herramientas adecuadas a un espectador ajeno a ella, es capaz de entender, al menos parcialmente, ese valor. Estas herramientas adecuadas no son sino el equivalente en muchos libros de las "notas del traductor" o los "comentarios al pie" que es frecuente encontrarnos en literatura para comprender el significado pretendido por un autor extranjero (en el caso de las notas del traductor) o cuyo contexto cultural nos es lejano (teatro griego, obras medievales, etc.).

En definitiva, la codificación centrada en la subcultura fan no quita validez a la crítica, pero sí puede hacer que no sea interpretada correctamente sin el contexto adecuado. Esto puede hacer que, en un supuesto caso de violación de copyright, los poderes legales no descodifiquen correctamente un fanwork y lo criminalicen.

Podemos pues concluir que estos fanworks sí tienen un claro valor crítico dentro del fandom, pero que para que lo tengan fuera de esa subcultura, es necesario que se aporten ayudas para que la descodificación realizada coincida con la codificación pretendida por el fan autor.

En cuanto a los tipos de crítica, si rescatamos aquí la diferencia entre parodia y sátira que propone el Tribunal Supremo de los Estados Unidos, los trabajos de los fans estudiados estarían cercanos a la parodia en tanto en cuanto empujan al lector/espectador a reflexionar

sobre el texto original, pero como acabamos de decir, es necesario dotar de un contexto al espectador ajeno al fandom. Los trabajos que hemos visto funcionan según las características por las que este tribunal da por válida la parodia: intentan añadir cosas nuevas y tienen como objetivo hacer pensar a la audiencia. Muchas de las que hemos visto no tienen componente humorístico, pero sí el elemento esencial como para ser consideradas "parodias" (y por tanto legales según el "Fair Use"), es decir, que sí provocan una reflexión.

Así, podemos decir que ninguna de las críticas estudiadas entra dentro de la definición de "crítica tradicional" puesto que sí que ofrecen un análisis cerrado y no objetivo del texto. En este sentido son críticas políticas, puesto que directa o indirectamente, de un modo intencionado o no, promueven actitudes y acciones sobre los temas que tratan.

De cualquier modo, los casos en los que los fanworks aportan cosas sobre el original no son sólo los críticos: los fanworks que proponen relaciones basadas en el subtexto del texto base (similares a las realizadas en "*These aren't my toys, I just play with them*", aunque no tienen porque contener una crítica ni estar igual de elaboradas), no sólo están ampliando el texto original sino que (muchas veces inadvertidamente) están proporcionando a los fans un producto casi inexistente pero que tiene cierta demanda, además de, en el caso del slash, otorgar visibilidad a un colectivo con poca representación en los mass media (o por lo menos con una representación en los roles que los fans les otorgan: protagonistas, héroes de acción, etc.).

El fandom realiza críticas de modos muy variados que incluyen los fanworks. Los fans muestran una gran conciencia de la influencia de la cultura audiovisual en la sociedad y creen necesario combatir aquellos mensajes que consideran problemáticos y además, comparten esta información con otras fans ampliando la concienciación sobre diversos temas e incluso creando movimientos de acción social.

Hay que destacar que la muestra de trabajos tiene un gran componente de crítica feminista, posiblemente debido a que el género de las autoras es femenino y eso ha podido producir una desviación de los resultados, que sería conveniente comprobar si existe.

Los fanworks, como otro tipo de trabajos transformativos, se realizan sin permiso (al menos explícito) del autor, y en muchos casos proporcionan nuevos significados al texto original o ahondan en el mismo, muchas veces de modos que no agradan a los propietarios del copyright.

¿Puede considerarse que los fanworks que hemos estudiado aquí dañan al al texto original? Evidentemente sí, o por lo menos a su imagen. El problema es que, como mencionamos anteriormente, los autores/productores no quieren ver su imagen dañada (a través del texto). En los casos que hemos visto se acusa a los textos base de machistas, homófobos, de aprovecharse de una situación de poder,... Y los productores pueden sentirse aludidos (además en "*How Much Is that Geisha in the Window*" y "*Vogue*" las autoras de los vídeos

atacan directamente a los autores de la serie y la película por sus productos). Es decir que los productores podrían ver estas críticas, no sólo como una violación de copyright, sino que además podrían acusar a los autores de insultarles.

Hay que destacar que en estos casos concretos de crítica las citas se realizan en muchos casos (fanvids, fanart) de un modo mucho más literal que en cuando se utiliza un medio escrito. Es por eso que la resolución del Registro de Recomendaciones de Copyright para el Biblioteca del Congreso de EE.UU. tienen importancia en tanto en cuanto que aconsejan que se pueda permitir la cita de textos audiovisuales como las series de TV o las películas. Esta cita actualmente está muy limitada con los sistemas de protección de DVD que no permiten el acceso al contenido del mismo y que, en algunos casos, necesitan que el usuario descargue o instale un reproductor de películas adicional para poder visionarlas.

Muchas de las críticas que acabamos de ver, no podrían haberse realizado si los fans no hubiesen conseguido acceso a los textos fuente en un formato que permitiera su edición. Esto, en muchos casos roza la ilegalidad, pero es necesario si se quiere citar el texto "tal cual". Sin embargo a nadie le extraña que cualquiera cite una frase textual de un libro en otro texto (como comentario, crítica, análisis), quizá porque estamos hablando de una tecnología con la que llevamos conviviendo mucho tiempo, y cuyo fin inicial se centró más la transmisión de conocimiento que en la protección de derechos de autor.

En cuanto a la legislación española, parece que las actividades transformativas no se pueden defender tan fácilmente como en la estadounidense demostrando que el nuevo producto contiene una crítica válida sobre el texto original, ya que siempre habría que pedir permiso a los autores para utilizar el material antes de la transformación si los derechos de autor no han expirado.

Es de destacar que en el contexto internacional, la existencia de Fair Use en ciertos países y en otros no, puede provocar confusión entre los usuarios. Un ejemplo muy cercano es la Wikipedia, que en su versión en inglés permite el uso de imágenes con copyright si es con las condiciones de Fair Use, pero que no pueden mostrarse en la Wikipedia en español. Así, vemos productos que pueden ser considerados "ilegales" según la legislación española, lo que unido con la existencia de productos de dominio público, puede acentuar aún más la confusión entre los usuarios y se producen casos como el mencionado de los fans de "*Dune*" que tuvieron que parar la producción de su película. Aún así, creo que habría que realizar una investigación más a fondo, en un contexto más amplio, sobre las posibilidades que ofrece la legislación española de realizar obras transformativas sobre textos base que no se encuentran en dominio público.

Al principio del trabajo nos preguntábamos sobre las motivaciones de los fans para realizar este tipo de críticas y cómo se negocia el ser fan de un texto con el realizar una crítica negativa del mismo. Las motivaciones las hemos utilizado para ver los distintos ejemplos en el apartado 4, pero la negociación ha sido diversa en los ejemplos: algunas fans dejan el

fandom; otras no acusan a los productores y por lo tanto no parece que exista un conflicto de importancia; otras, al borrar las partes que no les gustan, se mantienen en el fandom...

Durante el transcurso de la investigación me ha surgido la pregunta en diversos momentos sobre si estas últimas fans lo son del texto base exclusivamente o si hay una importante componente en la que son fans de la comunidad que se crea alrededor del mismo. Esto se debe no sólo a la (por lo menos aparente) facilidad con la que algunas fans critican su propio fandom sino a las fuertes connotaciones comunitarias que he podido observar, así como las migraciones que se han producido entre fandoms (a las películas de "*Origen*" o "*X-Men: First Class*") que me hacen pensar que gran parte de lo que posibilita estas críticas es la existencia de una comunidad que favorece el intercambio de información y de la que las fans en cierto modo dependen (las relaciones sociales que han creado, la rápida expansión de las problemáticas...). Hay diversos estudios que mencionan cómo funciona esta comunidad de fans y cómo han evolucionado a través de las distintas herramientas que han utilizado (fanzines, grupos de Yahoo, LiveJournal...) o las "reglas" existentes en la misma (no cobrar por los fanworks, utilizar un formato determinado para subirlos a la red, lenguaje propio...), pero he encontrado poca literatura que estudie la comunidad de fans como comunidad, lo que creo que puede ser importante a la hora de descubrir si realmente es cierto que las fans le dan más importancia al texto o al fandom. Esta podría ser una interesante línea de investigación futura que, por la naturaleza de este trabajo, no ha podido realizarse.

También hemos visto que los fans son capaces de realizar críticas negativas tanto de los textos base que les gustan como de los que no, unas veces realizando unas descodificaciones distintas de las pretendidas y otras, reaccionando a actos realizados por los productores del texto. Estas reacciones son de alcance limitado, con un grupo objetivo muy concreto y con un poder como emisores reducido. Por eso, pese a la visibilidad que han tenido las reacciones a "*300*" o a la figurilla de Mary Jane, los productores las ignoran, ya sea no participando en la conversación o declarando que no existe la problemática y que el producto ha sido mal interpretado.

Por otro lado tenemos una transcripción (Sabal, 1992) de un evento en el que representantes de las cadenas estadounidenses NCB, CBS y ABC se reunieron para hablar de cómo influyen la audiencia y los fans en la toma de decisiones. Como conclusión, Sabal menciona que sí que consiguen cambios (aunque está claro, como hemos visto aquí, que esto no ocurre siempre).

Sin embargo, dentro del fandom sí que podemos ver —por los comentarios a las mismas— que estas críticas son escuchadas en algunos casos apoyadas y en otros tanto apoyadas como discutidas, pero el poder de escucha que tienen estas fans es mucho mayor dentro de su propia comunidad es mayor (como es lógico).

Los ejemplos cumplen con la afirmación de Olsen de que la crítica debe "decir algo revelador" sobre la literatura (en este caso, sobre los productos culturales). Al hacer frente a

acciones, elementos culturales, estereotipos, etc. los fanworks revelan unos puntos de vista que, aunque no son marginales, son menos habituales en los media de lo que pudiera parecer.

Al final, los guionistas de "*Supernatural*" pueden representar de un modo determinado (correcto o incorrecto) a sus fans, pero realmente, el único control que tienen sobre las mismas es el que poseen sobre las que aparecen en el episodio y han escrito ellos mismos. Las reales seguirán realizando críticas si lo creen necesario porque, aunque no tengan el mismo poder sobre el texto que los productores, eso no quiere decir que estén totalmente indefensas; seguirán jugando con unos muñecos que no son suyos pero que hacen suyos para crear una subcultura distinta en la que se cuestionan los mensajes de la cultura mayoritaria.

GLOSARIO

Anon Meme: Comunidad en la que los participantes escriben de modo anónimo. Puede estar dedicado a un fandom en concreto o a varios (Colaboradores de Fanlore).

Beta o Beta-reader: Persona que revisa y edita el texto ya sea buscando fallos ortográficos y gramaticales, como de estilo y de coherencia de la historia (tanto interna como dentro del canon).

Bishonen: En manga, hombres hermosos, cuyo atractivo normalmente sobrepasa límites de género u orientación sexual.

Bromance: Palabra formada de la suma de "*brother*" (hermano) y "*romance*" (romance), se refiere a una relación muy cercana (pero no sexual) entre dos hombres que tienen "química".

Canon: Hechos presentados en el texto base. Contrapuesto a fanon.

Convención: Reunión general de fans de una serie, película, libro, género audiovisual (ciencia ficción, manga, etc). En la misma se producen conferencias, encuentros con expertos, puede haber visitas de personalidades relacionadas con el tema del encuentro, se proyectan fanvids, etc.

Disclaimer: Aviso por parte del autor de que no poseen los derechos del texto base ni sus personajes, ni son los autores.

EWE: "Epilogue? What Epilogue?" ("¿Epílogo? ¿Qué epílogo?") Fanworks en el fandom de Harry Potter en los que no se tiene en cuenta el epílogo que aparece en el séptimo libro.

Fair Use: En el derecho anglosajón se permite un uso de material protegido por derechos de autor para uso académico o informativo

Fanac: Actividades realizadas por fans. Es un término más amplio que los fanworks ya que incluye la asistencia y organización de convenciones, clubs, etc.

Fanart: Trabajo gráfico realizado por un fan. Incluye dibujos, comics, iconos, fondos de pantalla, etc.

Fandom: Conjunto de fans con intereses similares que participan en actividades e interactúan ya sea por medio de discusión o por medio de trabajos creativos. A veces se usa el término para grupos cerrados ("el fandom de Star Wars") o en general para hablar de los fans.

Fanfiction (*fanfiction, fanfics, fics*): Estos relatos escritos (que llamaremos fics) por fans basándose en libros, películas, series de TV o videojuegos.

Fanfilm: Película o cortometraje realizada por fans teniendo como base un texto ya existente.

Fanon: Convenciones utilizadas por los fans en relación a los personajes o el mundo, pero que no se especifican en el canon

Fanvids (o vids): Se trata de vídeos musicales realizados con clips de películas y series de televisión.

Fanwork: Trabajo realizado por un fan (fanfiction, fanvids, mods, fanart...).

Fanzine: Revista elaborada por fans que puede contener fanfiction, fanart, análisis, etc.

Femslash: es el equivalente de *slash* entre dos mujeres.

Fic: Ver *Fanfiction*.

Manga: Cómic Japonés

Meme: Ideas o comportamientos que se transmiten en Internet entre usuarios.

Meme anónimo: Ver *Anon Meme*.

Meta: Ensayo en el que se discuten trabajos realizados por fans, su relación con el texto base, personajes y su caracterización, comportamiento de los fans o el fandom. A veces se aplica a determinados fanworks por sus características de metaficción.

Mods: Modificación de un videojuego en el que se cambia el aspecto de los personajes, los entornos, los sonidos... En muchos casos estas modificaciones están relacionadas con algún otro producto cultural.

Queer Theory: Nacida de los estudios LGTB y feministas, y desafía la idea de que el género es una parte esencial del yo, y que los roles sexuales son una construcción social.

RPG: Siglas de *Role Playing Game*. Juego de rol.

Slash: Tipo de trabajo de fans que gira en torno a una relación romántica o sexual entre dos (o más) hombres.

Spin-off: Producto cultural derivado de otro existente, normalmente incluyendo un cambio del punto de vista.

Universo alternativo: Normalmente se usan las siglas AU. Cuando se colocan a los personajes en un contexto distinto al de la historia original. Puede ser un mundo completamente distinto, o puede ser el mismo que aparece en el canon, pero en el que se ha variado sustancialmente alguna de sus características.

Vid: Ver *Fanvid*.

Vidder: Persona que realiza *Fanvids*.

What if?: (¿Qué hubiera pasado si...?) Se trata de historias que exploran qué rumbo hubiera tomado el texto base si en una situación determinada alguno de los personajes hubiese tomado una decisión distinta a la que aparece en el canon. En Historia se utiliza en la Historia Contrafactual.

Wincest: Trabajos de fans que incluyen una relación entre los hermanos Winchester de Supernatural.

BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Theodor W., and Max Horkheimer. "The culture Industry: Enlightenment as Mass Deception". In *Media and cultural studies : keywords*, Ed. Meenakshi Durham, 41-73, [Malden MA]: Blackwell, 1972.
- Arpe, Malene. "No plumber's butt for Spidey?" *thestar.com* May 2007. [cited 5 June 2011]. Available from world wide web: <<http://www.thestar.com/article/214778>>.
- Bacon-Smith, Camille. *Enterprising women : television fandom and the creation of popular myth*. [Philadelphia]: University of Pennsylvania Press, 1992.
- Barthes, Roland. "Death of the Author". *Aspen* 1967. [cited 10 Enero 2011]. Available from world wide web: <<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html>>.
- Baudrillard, Jean. *A la sombra de las mayorías silenciosas*. [Barcelona]: Kairos, 1978.
- Baudrillard, Jean. *For a critique of the political economy of the sign*. [St. Louis MO.]: Telos Press, 1981.
- Beeman, Angie K. "Emotional segregation: A content analysis of institutional racism in US films, 1980-2001". *Ethnic and Racial Studies* 30, September 2007, 687-712. [cited 11 May 2010]. Available from world wide web: <<http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/01419870701491648&magic=crossref|D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>>.
- Berger, John. *Ways of seeing : based on the BBC television series with John Berger*. [London ;New York]: British Broadcasting Corp. Penguin, 1972.
- Bondía Román, Fernando. *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*. [Madrid]: Cívitas, 1997.
- Bourdieu, Pierre. "Le corset invisible". 1998. [cited 5 May 2011]. Available from world wide web: <http://libertaire.free.fr/Bourdieu_macho03.html>.
- Busker, Rebecca Lucy. "On symposia: LiveJournal and the shape of fannish discourse". *Transformative Works and Cultures* 2008. [cited 27 November 2010]. Available from world wide web: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/49>>.

- Busse, Kristina. "Affective Aesthetics". *Symposium Blog* November 2010. [cited 25 November 2010]. Available from world wide web:
<<http://symposium.transformativeworks.org/2010/11/affective-aesthetics/>>.
- Butler, Judith. *Gender trouble : feminism and the subversion of identity*. [New York]: Routledge, 2006.
- Capps, Johnny. "Still got the magic". *Best of British - SFX Collection* March 2011.
- Chan, Sewell. "Ruling for Salinger, Judge Bans "Rye" Sequel". *New York Times* July 2009. [cited 22 January 2011]. Available from world wide web:
<<http://cityroom.blogs.nytimes.com/2009/07/01/judge-rules-for-salinger-in-copyright-suit/?hp>>.
- Colaboradores de Fanlore. "Anon Meme". *Fanlore*. [cited 19 April 2011]. Available from world wide web: <http://fanlore.org/wiki/Anon_Meme>.
- Coppa, Francesca. "A brief history of media fandom". In *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet : new essays*, Eds. Karen Hellekson and Kristina Busse, [Jefferson N.C.]: McFarland & Co., 2006.
- Coppa, Francesca. "DIY Media 2010: Fan Vids (Part One)". *Confessions of an Aca/Fan*: November 2010. [cited 22 April 2011]. Available from world wide web:
<http://henryjenkins.org/2010/11/diy_media_2010_fan_vids.html>.
- Coppa, Francesca. "Women, "Star Trek," and the early development of fannish vidding". *Transformative Works and Cultures* Vol 1, August 2008. [cited 15 November 2009]. Available from world wide web:
<<http://testjournal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44>>.
- Coppa, Francesca, Rebecca Tushnet, and Lim. "Vidders Talk Back To Their Pop-Culture Muses". February 2009. [cited 1 October 2009]. Available from world wide web:
<<http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=101154811>>.
- Cupitt, Cathy. "Nothing but Net: When cultures collide". *Transformative Works and Cultures* 2008. [cited 24 April 2011]. Available from world wide web:
<<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/55>>.
- Derecho, Abigail. "Archontic Literature: A". In *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet : new essays*, Eds. Karen Hellekson and Kristina Busse, [Jefferson N.C.]: McFarland & Co., 2006.

- Felschow, Laura. "Hey, check it out, there's actually fans": (Dis)empowerment and (mis)representation of cult fandom in "Supernatural". *Transformative Works and Cultures* 2010. [cited 25 April 2011]. Available from world wide web: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/134>>.
- Fiske, John. "The cultural economy of fandom". In *The Adoring audience fan culture and popular media*, Ed. Lisa Lewis, 30-49, [London [u.a.]]: Routledge, 1992.
- Foster, Hal. *Recodings : art, spectacle, cultural politics*. 1st ed. [Port Townsend Wash.]: Bay Press, 1985.
- Furey, Emmet. "Homosexuality in Comics - Part IV - Comic Book Resources". *Comic Book Resources* July 2007. [cited 4 May 2011]. Available from world wide web: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&old=1&id=11201>>.
- Gibbons, Dave, and Wizard Entertainment. *How to draw : the best of basic training*. [Congers NY]: Wizard Entertainment, 2005.
- Gramsci, Antonio. *Selections from the prison notebooks of Antonio Gramsci*. [New York]: International Publishers, 1971.
- Grossberg, Lawrence. "Is there a fan in the house? The affective sensibility of fandom". In *The Adoring audience fan culture and popular media*, Ed. Lisa Lewis, 50-68, [London [u.a.]]: Routledge, 1992.
- Hall, Stuart. *Culture, media, language : working papers in cultural studies, 1972-79*. [London ;New York]: Routledge in association with the Centre for Contemporary Cultural Studies University of Birmingham, 1980.
- Hall, Stuart. "Signification, Representation, Ideology: Althusser and the post-structuralist debates". *Critical Studies in Mass Communication* 2, 1986, 91-113.
- Hanes, Philip. "The Advantages and Limitations of a Focus on Audience in Media Studies. Media and Communications Studies". *Audience in Media Studies* 2000. [cited 23 January 2011]. Available from world wide web: <<http://www.aber.ac.uk/media/Students/pph9701.html>>.
- Harris, Mark. "I Am Woman. Hear Me... Please!". *EW.com* August 2010. [cited 9 May 2011]. Available from world wide web: <<http://www.ew.com/ew/article/0,,20408121,00.html>>.
- Hellekson, Karen. "A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture". *Cinema Journal* 48, 2009, 113-118. [cited 11 May 2010] Available from world wide web:

<http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/cinema_journal/v048/48.4.hellekson.html>.

Hellekson, Karen, and Kristina Busse. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet : new essays*. [Jefferson N.C.]: McFarland & Co., 2006.

Hills, Matt. "Strategies, tactics and the question of un lieu propre: what/where is "media theory"?" *Social Semiotics* 14, August 2004, 133-149. [cited 6 May 2011]. Available from world wide web: <<http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/1035033042000238286&magic=crossref|D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>>.

Hunter, Latham. "'What's Natural About It?': A Baseball Movie as Introduction to Key Concepts in Cultural Studies". *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies* 35, 2005, 71-77. [cited 5 April 2011]. Available from world wide web: <http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/film_and_history/v035/35.2hunter.html>.

Jenkins, Henry. *Convergence culture : where old and new media collide*. [New York]: New York University Press, 2008.

Jenkins, Henry. *Textual poachers : television fans & participatory culture*. [New York]: Routledge, 1992.

Jung, Susanne. "Queering Popular Culture: Female Spectators and the Appeal of Writing Slash Fan Fiction". *Gender Forum* 2004. [cited 30 January 2011]. Available from world wide web: <<http://www.genderforum.org/issues/gender-queeries/queering-popular-culture-female-spectators-and-the-appeal-of-writing-slash-fan-fiction/>>.

De Kosnik, Abigail. "Should Fan Fiction Be Free?" *Cinema Journal* 48, 2009, 118-124. [cited 11 May 2010] Available from world wide web: <http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/cinema_journal/v048/48.4.de-kosnik.html>.

Lawrence, K. Faith, and M. C. Schraefel. "Web Based Semantic Communities: Who, How and Why We Might Want Them in the First Place". In *Web Based Communities 2006*, 2006 [cited 19 April 2011] Available from world wide web: <<http://eprints.ecs.soton.ac.uk/11800/>>.

Levin Russo, Julie. "User-Penetrated Content: Fan Video in the Age of Convergence". *Cinema Journal* 48, 2009, 125-130. [cited 11 May 2010] Available from world wide

web:

<http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/cinema_journal/v048/48.4.russo.html>.

Levin Russo, Julie. *SkewTube: Fan Videos, Brokeback Trailers, and the Future of User-Penetrated Content!*, [Swarthmore College], March 2008 [cited 20 April 2011]. Available from world wide web: <<http://jlr.blip.tv/file/801004/>>.

Liu, James H., and Duncan Mills. "Modern racism and neo-liberal globalization: the discourses of plausible deniability and their multiple functions". *Journal of Community & Applied Social Psychology* 16, 2006, 83-99. Available from world wide web: <<http://dx.doi.org/10.1002/casp.847> >.

Lothian, Alexis. "Living in a Den of Thieves: Fan Video and Digital Challenges to Ownership". *Cinema Journal* 48, 2009, 130-136. [cited 11 May 2010] Available from world wide web: <http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/cinema_journal/v048/48.4.lothian.html>.

Luminosity. "Q&A With Ultimate Fan Luminosity - Online Videos 2007 " *New York Magazine*. November 2007. [cited 23 April 2011]. Available from world wide web: <<http://nymag.com/movies/features/videos/40622/>>.

Masters, Tim. "BBC NEWS | Entertainment | Making Middle-earth on a shoestring". *BBC News* April 2009. [cited 20 March 2011]. Available from world wide web: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8022623.stm>>.

McQuail, Denis. *McQuail's mass communication theory*. 5th ed. [London ;;Thousand Oaks Calif.]: Sage Publications, 2005.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Screen* 16.3, Otoño 1975, 6-18. [cited 11 January 2011]. Available from world wide web: <<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Visual+Pleasure+and+Narrative+Cinema>>.

Olsen, Stein Haugom. "Criticism of literature and criticism of culture". *Ratio* 22, 2009, 439-463.

Perryman, N. "Doctor Who and the Convergence of Media: A Case Study in `Transmedia Storytelling'". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 14, February 2008, 21-39. [cited 10 May 2010] Available from world wide web: <<http://con.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1354856507084417>>.

- Peters, Marybeth. *Recommendation of the Register of Copyrights in RM 2008-8; Rulemaking on Exemptions from Prohibition on Circumvention of Copyright Protection Systems for Access Control Technologies*. June 2010. [cited 5 October 2010]. Available from world wide web: <<http://www.copyright.gov/1201/2010/initialed-registers-recommendation-june-11-2010.pdf>>.
- Roig, Antoni. "Cap al cinema col.laboratiu: pràctiques culturals i noves formes de producció participatives". December 2008. [cited 10 April 2011]. Available from world wide web: <<http://www.tdx.cat/TDX-0331109-144409>>.
- Roig, Antoni. "La adaptación de Dune que nunca veréis... (2ª parte)". *Betacinema* May 2010. [cited 11 April 2011]. Available from world wide web: <http://betacinema.blogspot.com/2010/05/la-adaptacion-de-dune-que-nunca-vereis_09.html>.
- Sabal, Robert. "Television Executives Speak about Fan Letters to the Networks". In *The Adoring audience: fan culture and popular media*, Ed. Lisa Lewis, [London [u.a.]]: Routledge, 1992.
- Sammy, Loraine. "Interview with Loraine Sammy about The Last Airbender movie and Racebending.com". April 2010. [cited 2 May 2011]. Available from world wide web: <<http://belengar.dreamwidth.org/6106.html>>.
- Scafidi, Susan. *Who owns culture? : appropriation and authenticity in American law*. [New Brunswick N.J.]: Rutgers University Press, 2005.
- Seidman, Steven. "Deconstructing queer theory or the under-theorization of the social and the ethical". In *Social postmodernism : beyond identity politics*, Ed. Linda Nicholson, 116-141, [Cambridge; New York]: Cambridge University Press, 1995.
- Sindhuber, Sigrid. *Slashing Harry Potter. The phenomenon of border-transgression in fan fiction*. Universität Wien. 2010. [cited 12 June 2011] Available from world wide web: <<http://othes.univie.ac.at/9666/>>.
- Thompson, John. *Los "Media" y la modernidad : una teoría de los medios de comunicación*. 2ª edición [Barcelona]: Paidós Ibérica, 1998.
- Tubella, Imma. "Televisión, Internet y elaboración de la identidad". In *La sociedad red: una visión global*, Ed. Manuel Castells, 465-483, [Madrid]: Alianza, 2009.
- Tushnet, Rebecca. "Copyright Law, Fan Practices and the Rights of the Author". In *Fandom : identities and communities in a mediated world*, Eds. Jonathan Gray,

Cornel Sandvoss, and C. Lee Harrington, 60-74, [New York]: New York University Press, 2007.

Ulmer, Eugen. *La protection par le droit d'auteur des œuvres scientifiques en général et des programmes d'ordinateur en particulier*. October 1972, 74-76.

Watkins, S. Craig, and Rana A. Emerson. "Feminist Media Criticism and Feminist Media Practices". *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 571, September 2000, 151-166.

Wees, William Charles. "The Ambiguous Aura of Hollywood Stars in Avant-Garde Found-Footage Films". *Cinema Journal* 41, 2002, 3-18. [cited 11 May 2010] Available from world wide web:

<http://muse.jhu.edu/content/crossref/journals/cinema_journal/v041/41.2wees.html>.

Williams, Raymond. *Keywords : a vocabulary of culture and society*. Rev. ed. [New York]: Oxford University Press, 1985.