



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Centro de Estudios en Ciencias
de la Comunicación**

La imagen femenina en las *fanfictions*.

T E S I S

Para obtener el título de:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación.

P R E S E N T A:

Zavala Resendiz Mariana.

Asesora: Mtra. Adela Mabarak Celis.



Ciudad Universitaria, CDMX, 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para Abraham, Lety y
Pau, la fuerza
y luz de mi vida.

Y para Diego Morales,
a quien le dedicaría
mi primer libro.

Agradecimientos

“No se ve bien sino con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos.”

Antoine De Saint-Exupéry.

La vida está hecha de amor, y son las personas más importantes de nuestra existencia quienes mantienen ese sentimiento como un sólido pilar. A Leticia Resendiz y Abraham Zavala, mis padres, y Paulina Zavala, mi hermana, mis principales pilares de amor, les agradezco por las enseñanzas que me han ayudado a llegar a donde hoy me encuentro. Gracias por estar conmigo desde el inicio de este andar académico y en cada momento de mi vida. Los años que este mundo me permita estar aquí, no me alcanzarán para retribuir todo lo que hicieron, hacen y continúan haciendo por mí, por nosotros, por nuestra familia. Los amo.

Chocolate, Mimi y Luna: gracias por acompañarme en mis “tardes de tesis”. Mickey, gracias por cuidarme en mis sueños y noches de desvelo.

Muchas gracias a cada uno de los integrantes de mi querida familia: los Resendiz, los Murillo Yáñez, y los Zavala, por sus enseñanzas, cariño y apoyo. También gracias a mis abuelas y abuelo, quienes a pesar de ya no estar físicamente conmigo, su luz y amor siguen presentes dentro de mi ser.

La vida sería difícil si no tuviéramos a personas que queremos como si fuesen de nuestra misma sangre, con quienes compartimos, digital o físicamente, las más grandiosas experiencias, y que pese al tiempo y la distancia el cariño perdura. A mis amigos los Lozano, los Martínez Ramírez, Mónica Carrasco y Pedro Silva, los García de la Rosa y Aída de la Rosa, que aunque no logró ver el final de este trabajo, siempre estuvo y estará para mí: gracias por el apoyo, las alegrías, la diversión y la fuerza que me brindan. Los quiero mucho.

Gracias Fabi no sólo por todo lo que me ayudaste en la elaboración de esta tesis, sino también por tanto cariño desinteresado, las risas, las distracciones, los *fans*

moments, en fin, tú bien sabes a todo lo que me refiero y que aquí no cabe por tanto que es, ILY. Mi Gabi, te estaré eternamente agradecida por la ayuda que me brindaste, sabes lo mucho que te quiero y lo que tu amistad significa para mí. Verito, Pau, Dafne, Mayra, Mariana, Daniel y Juan Carlos: esta aventura que inició hace nueve años en nuestra estimada Prepa 8 es inigualable. Gracias por siempre estar para mí, los quiero hartos. Edgar, aunque recientemente nos conocimos, siento como si fuésemos amigos desde hace años; las palabras, el apoyo y las muestras de aliento que me has regalado, las atesoro, mil gracias.

Cómo olvidar a mi *team* adorado de la Facultad, que desde primer semestre hicimos migas y pese a los tropiezos, siempre nos levantamos juntos; triunfamos juntos. Gracias Marce y Liz, mis queridas hermanitas; Diego, mi amigo y actor favorito; Eli y Astrid, aunque las conocí después, mi cariño por ustedes es inmenso; Carito, Ciany, Mali, César y Marlene gracias por los bellos recuerdos. Los quiero muchísimo.

En nuestro andar por el mundo necesitamos de personas que vean a éste desde otras perspectivas, nos orienten y ayuden a relajar nuestra mente y emociones para gozar de bienestar físico, mental y espiritual. Gracias a la familia Gallegos Rosales, a la Psicóloga Teresa Guerrero y el Doctor Hugo Valdovinos por brindarme ese bienestar, mi admiración y afecto es suyo.

Gracias también a mi querida Doctora Amparo Ruíz del Castillo no sólo por darme la oportunidad de aprender de y con ella acerca de la práctica docente y ser parte de mi jurado revisor, sino también por todas las enseñanzas durante mi carrera, las correcciones de tesis y las lecturas que han enriquecido mi alma, además de la valiosa amistad que en estos años hemos cultivado.

Mi total agradecimiento, estima y admiración es para la Maestra Adela Mabarak Celis, mi asesora de tesis y docente, quien me acompañó en esta odisea, me orientó con paciencia, resolvió mis dudas y alentó con su entereza, sabiduría y humildad.

Agradezco a mis sinodales, las Maestras Eugenia Soria López y Gloria Hernández Jiménez, y a la Doctora Carola Isabel García Calderón por todas las atenciones brindadas durante la carrera y en la revisión de mi tesis. Valoro cada uno de sus comentarios y consejos.

Finalmente, y no menos importante, le agradezco a Dios y sus seres de luz que han estado conmigo a lo largo de mi vida y en todo este proceso.

Gracias a todas y todos los que con acciones o palabras me alentaron y apoyaron.

Agradecimientos especiales

Gracias a cada uno de los *fans* que me narró sus experiencias, valoro y aprecio lo que platicaron conmigo:

Mariana Clarett Armenta Covarrubias

Elizabeth Márquez Mezano

Karla Campillo Espinosa

Alexia Paola Seguame Palacios

Ángel Corona Ibáñez

Pedro Javier Temblador

Mariana Victoria González Pérez

Carlos Eduardo Vázquez Martínez

Karla Paulina Hernández de la Rosa

Paulina Zavala Resendiz

Alison Marlene Hernández Resendiz

En especial, gracias a mi adorada Fabiana Judith Romo Castellanos, quien me compartió y permitió usar sus fotografías, experiencias, *fanfictions* y me regaló dos entrevistas; a mi querida Gabriela Aguilar González por las recomendaciones, sus experiencias y el par de entrevistas que me concedió; a Miriam Hernández Tecpa y América Alejandra Orozco Sánchez por las entrevistas y anécdotas; así como a uxmalqueen y LauStylinsonn por dejarme usar como ejemplo sus *fanfictions*.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
LOS ALCANCES DE LA INTERNET EN MÉXICO.	7
1.1 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).	9
1.1.1 Características de las Tecnologías de la Información y Comunicación.	15
1.2 Internet: una nueva plataforma para la comunicación.	21
1.2.1 Comunicación e internet.	26
1.2.2 Uso de la internet en la actualidad.	32
1.2.3 Plataformas digitales: páginas <i>web</i> , <i>web 2.0</i> y redes sociales.	37
1.2.4 Hipertextos: nuevas formas de lectura en las plataformas digitales.	55
1.3 La imagen en la <i>web</i> .	68
1.3.1 Imagen digital.	83
CAPÍTULO II	
LAS <i>FANFICTIONS</i> : UNA NUEVA FORMA DE COMUNICACIÓN DIGITAL.	107
2.1 <i>Fans</i> y <i>fandoms</i> .	110
2.1.1 <i>Fans</i> y fanatismo.	133
2.1.2 El <i>fanatic kingdom</i> : “el reino más grande del mundo”.	146
2.2 Las <i>fanfictions</i> : Narrativas Transmedia de la era digital.	175
2.2.1 Un concepto en controversia.	176
2.2.2 Las <i>fanfictions</i> como Narrativas Transmedia.	181
2.2.3 Géneros y subgéneros de las <i>fanfictions</i> .	185
2.2.4 Las estanterías digitales de las <i>fanfictions</i> .	192
CAPÍTULO III	
LA IMAGEN FEMENINA EN LAS <i>FANFICTIONS</i> .	208
3.1 Las creadoras y lectoras de <i>fanfictions</i> .	211
3.2 La delgada línea entre la realidad y la ficción.	233
3.2.1 <i>Real People/Real Person Fanfiction</i> .	238
3.2.2 La figura del ídolo en la representación digital de las <i>fanfictions</i> .	256
3.3 <i>Fan</i> e ídolo: los protagonistas de esta historia.	267

3.3.1 Las y los protagonistas.	268
3.3.2 Las y los antagonistas.	277
3.4 La mujer en las <i>Real People Fanfictions</i> mexicanas.	288
3.4.1 Construyendo las partes de esta narrativa.	289
3.4.2 Particularidades mexicanas.	300
3.4.3 Cualquier parecido con la realidad, ¿es mera coincidencia?	304
CONCLUSIONES	314
REFERENCIAS	325

INTRODUCCIÓN

“Históricamente, se ha visto que la tendencia dominante ha sido estudiar a los productores, a los productos y, de éstos, a los receptores. Ahora es el momento de estudiar las múltiples relaciones entre estos tres aspectos, integrando en lugar de aislando los diversos elementos que intervienen en lo comunicativo”.

Guillermo Orozco Gómez.

El arte, los deportes, las personas mismas y sus expresiones culturales han sido motivo de gusto, admiración, reunión, debate, creación e imaginación desde tiempos remotos. A partir de la segunda mitad del siglo XIX, los medios de comunicación, al percatarse de que las personas comenzaron a reunirse en pequeñas y grandes comunidades para apoyar determinados equipos deportivos, utilizaron el vocablo *fans* para referirse a ellas como *seguidoras de una actividad o persona*. Aunque históricamente este es un término de origen religioso, las industrias de la cultura de masas lo retomaron para darle un nuevo significado dentro de la sociedad de consumo.

De esta forma, los grupos de *fans*, los *fandoms*, se conformaron para admirar, compartir y discutir aquellos elementos provenientes de la cultura de masas que se configuran como su primordial fuente de inspiración. Observaron que no bastaba con reunirse, por ejemplo, en un *club* de *fans*, durante un concierto o consumir lo que les gusta, sino que también podían crear sus propias revistas colaborativas, dibujos, ropa, pinturas e historias a partir de ello. Dejaron de ser solamente consumidores para también producir y reproducir significados y sentidos, lo cual apropiaron como un estilo de vida.

La internet, y los avances en el lenguaje y la tecnología que ha traído consigo, benefició a los *fans*, quienes trasladaron sus actividades al mundo digital y con ello generaron nuevas formas de interacción, escritura y lectura en este espacio, como páginas *web*, *blogs* (bitácora o diario personal de uno o varios autores), *wikis* (sitio *web* en el que el contenido es modificado directamente en el navegador por varios usuarios), grupos en redes sociales, diseños gráficos, *podcast* (programas de audio disponibles en la *web*), videos y memes (ideas expresadas en soportes digitales), por mencionar algunos, que actualmente continúan elaborando.

Una de estas actividades son las *fanfictions*, término anglosajón traducido literalmente como *ficciones de fans*. Se trata de mundos posibles, ficciones que los *fans* escriben con sus propias palabras, en las cuales tienen la posibilidad de

reescribir una historia basada en el producto cultural de su preferencia. Si bien dicha práctica data de mediados del siglo XIX, desde el año 2000 a la fecha ha tomado mayor relevancia en estas comunidades de seguidores.

En el contexto actual de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, las *fanfictions* son imágenes digitales que se construyen en las pantallas de los *smartphones*, las computadoras o las tabletas electrónicas. Esto quiere decir que los *fans* las elaboran a partir de la realidad exterior (con base en un mundo narrativo oficial, producto cultural o *canon*) y las codifican en un lenguaje binario que se desarrolla a modo de narrativas hechas por ellos a través de múltiples medios, plataformas y lenguajes dentro y fuera de la *web*. Por tal motivo, en esta investigación se observa a las *fanfictions* de ese modo, como Narrativas Transmedia, o sea, como imágenes digitales construidas con base en un *canon* y la imaginación y creatividad de un *fandom*.

Existe una amplia variedad de géneros y subgéneros de *fanfictions*, cada uno con sus peculiaridades. Uno de ellos son las *Real People/Real Person Fanfictions* (ficciones de gente real o personas reales), escritas mayoritariamente por mujeres. Estas narraciones se caracterizan por tener como personajes protagónicos a personas que existen en la realidad concreta: la *fan* escritora y/o lectora de la *fanfiction* y sus ídolos, celebridades o artistas favoritos. Asimismo, sus temáticas y ambientes se basan en determinados aspectos de la vida real de dichas personas.

Debido a que la lectura y escritura de estas narrativas es una actividad actual y va en aumento, es importante para la investigación científica social en comunicación estudiar a quienes las escriben, a quienes las leen, en quiénes y en qué se basan, así como las relaciones, significados y sentidos que surgen a partir de ello.

Es así que esta tesis, *La imagen femenina en las fanfictions*, tiene como objetivo principal identificar la imagen digital femenina en las *Real People/Real Person Fanfictions* descrita por las *fans* escritoras y lectoras de este tipo de Narrativas

Transmedia, para que con base en esto, se comprenda qué implicaciones tiene esta actividad en la sociedad y cultura adolescente mexicana.

De tal forma que esta tesis se aborda desde los planteamientos teóricos en torno a las Tecnologías de la Información y Comunicación para situar a las *fanfictions* en las plataformas digitales, así como de los estudios culturales juveniles en comunicación, de manera que con ello se comprenda a los *fans*, los *fandoms* y la realización de las *fanfictions*.

Al mismo tiempo, se pretende aportar una nueva temática de investigación de las *fanfictions* como Narrativa Transmedia, de manera que se convierta en un referente académico para posteriores indagaciones en comunicación y otras disciplinas como psicología, antropología y sociología. Asimismo, se aspira brindar a la sociedad mexicana un estudio actual de las culturas juveniles dentro de la era digital para generar una comprensión más amplia, sensibilización y concientización alrededor de este tema.

Igualmente, como estrategia metodológica se utilizan la investigación documental en el desarrollo de los tres capítulos; la observación directa, indirecta y participante en la asistencia a conciertos, firmas de autógrafos y reuniones de clubes de *fans*; las entrevistas a profundidad a *fans* de diversos productos culturales y *fans* lectoras y escritoras; y finalmente, el análisis e interpretación de la imagen digital de determinadas *fanfics* para dar respuesta a los objetivos e hipótesis de este estudio.

Se parte del supuesto de que las escritoras y lectoras de este género de *fanfictions*, a partir de su contexto social, cultural y tecnológico, plasman en esas historias ideas e imágenes que definen a la mujer mexicana como una persona resiliente (capaz de superar circunstancias adversas), abierta al cambio, que comienza a romper con tabúes socioculturales motivada por ella misma y sus seres queridos. Generalmente, en estas narrativas, los ídolos o celebridades de un determinado *fandom* desempeñan el rol de seres queridos como parejas, amigos o familiares.

Es importante señalar que a lo largo de esta tesis se comprueba que dicha hipótesis es falsa. Contrario a ese supuesto, se observa que los personajes, las temáticas y los escenarios de las *Real People/Real Person Fanfictions*, así como las *fans* lectoras y escritoras, mantienen una subordinación hacia el ídolo o la celebridad en esos mundos posibles y en la realidad concreta, ya que, según el análisis y las entrevistas con las *fans*, se puede afirmar que la figura de éstos en esas narrativas es fundamental antes, durante y después de que los *fans* las construyen, de modo que el poder que connotan se comprende dado el contexto de la cultura de masas en el cual surgen. Esto se explica en el desarrollo del tercer capítulo.

Durante la lectura de esta tesis es posible entender qué significados y sentidos construyen las *fans* de sí mismas en los nuevos medios de la cultura codificada en la internet. Es decir, cómo estas utilizan los multimedios de la *web*: cómo se miran y cómo hacen que se miren otras chicas a través de ellos. De modo que la importancia radica en cómo las *fans* construyen el mensaje en estas Narrativas Transmedia.

Esta tesis se compone de tres capítulos. En el primero, “Los alcances de la internet en México”, se pormenorizan las bases teóricas de las Tecnologías de la Información y Comunicación, específicamente en lo referente a la internet en el mundo y en México, en donde se encuentra una nueva forma de comunicación.

En el segundo capítulo, “Las *fanfictions*: una nueva forma de comunicación digital”, se define a los *fans* y se detallan las diferencias conceptuales entre las prácticas de éstos y las que competen al fanatismo, para comprender y concretar las actividades de los *fandoms* a nivel general. A su vez, se brinda un panorama acerca de las *fanfictions* como Narrativas Transmedia de la era digital, a partir de su contexto en el mundo y en México.

En el tercer capítulo, “La imagen femenina en las *fanfictions*”, se narra cómo y desde

cuándo emprendieron las *fans* la escritura y lectura de *fanfictions*. A su vez, se define al género *Real People/Real Person Fanfiction*, así como la figura del ídolo o la celebridad, personaje principal e hilo conductor de este género. Después, se describe la imagen digital que realizan las *fans* de este personaje y de sí mismas, así como sus diversas características.

Finalmente, en este capítulo, con base en el análisis de la imagen de determinadas *fanfictions* del género *Real People/Real Person Fanfiction*, así como de las entrevistas a profundidad con las escritoras y lectoras especialistas del tema, se propone una estructura general de las *fanfictions* del género ya mencionado, para analizarlas como Narrativas Transmedia. Del mismo modo, se puntualizan los rasgos que identifican y diferencian a dichas *fanfics* de las del resto del mundo. Para terminar, se expone un análisis de la imagen digital de la mujer en estas ficciones, ligado a las cuestiones socioculturales de sexo y género en México.

A manera de conclusión, se observa que estudiar a la cultura *fan* en México y, específicamente, a las escritoras y lectoras de *fanfictions* es difícil debido a que algunas suelen cubrir su identidad bajo apodos o *nicknames*, lo cual no sólo entorpece la investigación, sino además, evidencia que, en ocasiones, a causa de prejuicios, tabúes y discriminaciones que persisten alrededor de estas *fans* y sus prácticas, prefieren permanecer en la clandestinidad. Por esta misma razón tampoco es posible determinar una cifra concreta de *fans* hombres o mujeres; sin embargo, la presencia femenina, en lo que respecta a la elaboración de *fanfictions*, es mayor que la masculina.

Como consecuencia de ese hecho, los *fans* encuentran en la *web* un espacio aparentemente libre para interactuar con otros *fans*, consumir, producir y reproducir a partir de aquello que les gusta y/o admiran. De esta forma, utilizan de diversas maneras los lenguajes, los soportes y las plataformas de los multimedios digitales para realizar actividades como las *fanfictions* u otras expresiones propias de los *fandoms*.

CAPÍTULO I

LOS ALCANCES DE LA

INTERNET EN

MÉXICO

“Nosotros hacemos la red y luego la red nos hace a nosotros.”

Lorenzo Vilches.

“Tal como lo predicán los teóricos del hipertexto, en las nuevas textualidades el poder pasaría del autor al lector”.

Carlos Scolari.

“Pareciera que cuanto más íntima, sensual o afectiva es la experiencia del sujeto en la red, más codificada es la realidad y más autónoma respecto del origen material. La foto de alguien colgada en la red se convierte en una realidad desvanecida y abstracta”.

Lorenzo Vilches.

En este primer apartado se exponen, de lo general a lo particular, los conceptos para definir a la internet y sus diversas plataformas como un desarrollo tecnológico de la información y un medio de comunicación en el que es posible hallar nuevas formas de lectura de tipo hipertextual. Su contenido en la *web* es variado, es así que cada sector de la población las utiliza y percibe de manera distinta. Por este motivo es pertinente estudiar a la imagen, que en los nuevos medios se convierte en una imagen digital con rasgos propios, de la cual deriva una construcción característica en la *web* y la *web 2.0*.

Se hace referencia a Julio Carbero para conceptualizar el panorama de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación; así como a Víctor Flores, Rosa Elena Gaspar, Consuelo Belloch, Raúl Trejo y Delia María Covi para pormenorizar a la internet como nueva plataforma de y para la comunicación en México y en el mundo. A su vez, se recurre a Carlos Scolari, Denis de Moraes y Marcelo Urresti para detallar los rasgos principales de la *web*. Juan José Flores, Jorge Joseph Morán, Juan José Rodríguez, Marissa Sánchez y Jazmín Becerra son los autores que se utilizan para definir a las redes sociales.

Se retoman los planteamientos teóricos de Julio Carbero, Carlos Scolari y Joan Campàs para definir a los hipertextos en la etapa de las comunicaciones digitales, quien, a su vez, detalla las concepciones de los pioneros en este ámbito: Theodor Nelson, Pierre Lévy y George Landow.

En la última parte de esta sección se expone una breve historia de la imagen con Abraham Moles. A su vez, se hace mención del signo y signo icónico con autores como Charles Sanders Peirce, Charles William Morris, Umberto Eco y Alejandra Vitale. Asimismo, se define a la imagen con John Berger, Carmen Millé, Justo Villafañe y Roberto Aparici. Son Juan Luis Cebrián, Lev Manovich, Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo los autores que se utilizan para exponer a la imagen en la era digital.

Finalmente, se retoman los planteamientos de la teoría de los mundos posibles, expuesta por Jordi Pericot, como una propuesta para explicar la construcción de la imagen en pantalla; específicamente de las *fanfictions* del tipo *Real People/Real Person*.

1.1 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

En la sociedad actual, que comprende constantes cambios, transformaciones y acontecimientos globales, es posible observar en la cotidianeidad a las personas, sobre todo a los segmentos juveniles, con teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas, computadoras personales portátiles y demás aparatos que son comunes en la era de la globalización.

La ciencia en combinación con la tecnología, han jugado un papel primordial para el desarrollo de estos dispositivos móviles, los cuales funcionan con una innovación que llegó para revolucionar la transmisión de información y la forma de comunicación entre los individuos a finales del siglo XX y, principalmente, en el transcurso del siglo XXI: la internet. Sin embargo, se debe puntualizar que los elementos antes descritos no son lo único que caracteriza a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Naya De Vita Montiel, cita a Eva Patricia Gil Rodríguez, quien explica que las TIC “constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real”¹. Esta concepción de las TIC engloba a los

¹ Naya De Vita Montiel, “Tecnologías de la Información y Comunicación para las Organizaciones del Siglo XXI”, [en línea], [archivo PDF], Venezuela, *CICAG*, vol. 5, 2008, Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales, *CICAG*, Dirección URL: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/cicag/article/viewArticle/545/1317#> [Consulta: 23 de febrero de 2016, hora: 9:30 p.m.]

mecanismos, soportes y plataformas digitales, las relaciona directamente con discursos de tipo textual, visual, auditivo y audiovisual que suceden en cualquier momento del día.

Es así que, por ejemplo, *Twitter*, como red social, es una de las plataformas de las TIC en donde es posible hacer uso de señales digitalizadas en tiempo real, ya que esta aplicación se construye minuto a minuto por los usuarios que interactúan en el *timeline**.

Sobre esta línea, Esmeralda Sánchez Duarte menciona la cita de José Camilo Daccach acerca del Informe sobre el Desarrollo Humano en Venezuela dentro de El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2002); en él se establece que las TIC:

[...] se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) —constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional— y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)².

Podría considerarse que la percepción del PNUD se basa en bifurcar a los medios de comunicación tradicionales —desarrollados durante la primera década del siglo XIX y el siglo XX— de las tecnologías digitalizadas. No obstante, es necesario comprender que en la práctica ambos conforman uno solo y se materializan en diversas plataformas y herramientas.

* *Timeline*: es la página principal de *Twitter* donde aparecen, en tiempo real, los *tweets* de las personas que un usuario sigue.

² Esmeralda Sánchez Duarte, “Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desde una perspectiva social”, [en línea], Costa Rica, *Revista Educare*, vol. XII, núm. Extraordinario, 2008, Dirección URL: <http://www.redalyc.org/html/1941/194114584020/> [Consulta: 23 de febrero de 2016, hora: 10:26 p.m.]



Imagen 1.1. Ejemplo de cómo el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo percibe a las TIC.

Asimismo, Consuelo Belloch hace referencia a Julio Cabero Almenara para hablar de las TIC, quien señala que:

En líneas generales podríamos decir que las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo, de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas³.

La interactividad e interconexión es la principal característica que señala este autor. Sin ellas, la combinación de la informática, las telecomunicaciones y la microelectrónica no generarían las nuevas formas de comunicación que actualmente existen.

³ Consuelo Belloch Ortí, *Recursos Tecnológicos (TIC)*, [en línea], España, Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia, 1998, Dirección URL: <http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo1.pdf> [Consulta: 24 de febrero de 2016, hora: 11:20 a.m.]



Imagen 1.2. Los dispositivos *Apple*, como el *iPhone 6S*, un progreso de las TIC, permiten la interactividad e interconexión de las personas.

Fuente: http://cdn2.macworld.co.uk/cmsdata/features/3598128/iphone_6s_review_20.jpg

Cabero Almenara también explica lo siguiente de las Nuevas Tecnologías (manera en la que nombra a las TIC):

Sin lugar a dudas, estas denominadas Nuevas Tecnologías (NT) crean nuevos entornos, tanto humanos como artificiales, de comunicación no conocidos hasta la actualidad, y establecen nuevas formas de interacción de los usuarios con las máquinas donde uno y otras desempeñan roles diferentes a los clásicos de receptor y transmisor de información; y el conocimiento contextualizado se construye en la interacción que sujeto y máquina establezcan⁴.

Esto significa que las TIC se constituyen como una nueva forma de comunicación en donde no es necesario que haya físicamente un emisor y un receptor que interactúen en entornos materiales, sino que estos se convierten en espacios digitales, en los cuales se utiliza un código de lenguaje diferente al tradicional (hablado y escrito), basado en sistemas binarios, signos y símbolos que son únicos de estas Nuevas Tecnologías.

⁴ Julio Cabero Almenara, "Nuevas Tecnologías, Educación y Comunicación", p. 14.



Imagen 1.3. Videojuegos como el *Kinect* son una herramienta de las TIC en donde los usuarios interactúan con una máquina en espacios inmateriales, meramente digitales.

Fuente: <http://cdn.20m.es/img2/recortes/2012/06/24/66583-700-336.jpg>

Por lo tanto, a partir de las definiciones anteriores, se entiende que las TIC son productos tecnológicos de la comunicación y la información desarrollados en el contexto de la globalización debido al uso de la ciencia y la tecnología. Estas permiten que dichos productos se materialicen, interactúen e interconecten en diversas aplicaciones, herramientas, programaciones, plataformas y soportes. En ellas, los contenidos pueden ser visuales, auditivos, textuales, audiovisuales o hipertextuales, y cambia la estructura tradicional que de primer momento se conocía para configurarse en una nueva forma dentro de esos espacios digitales.

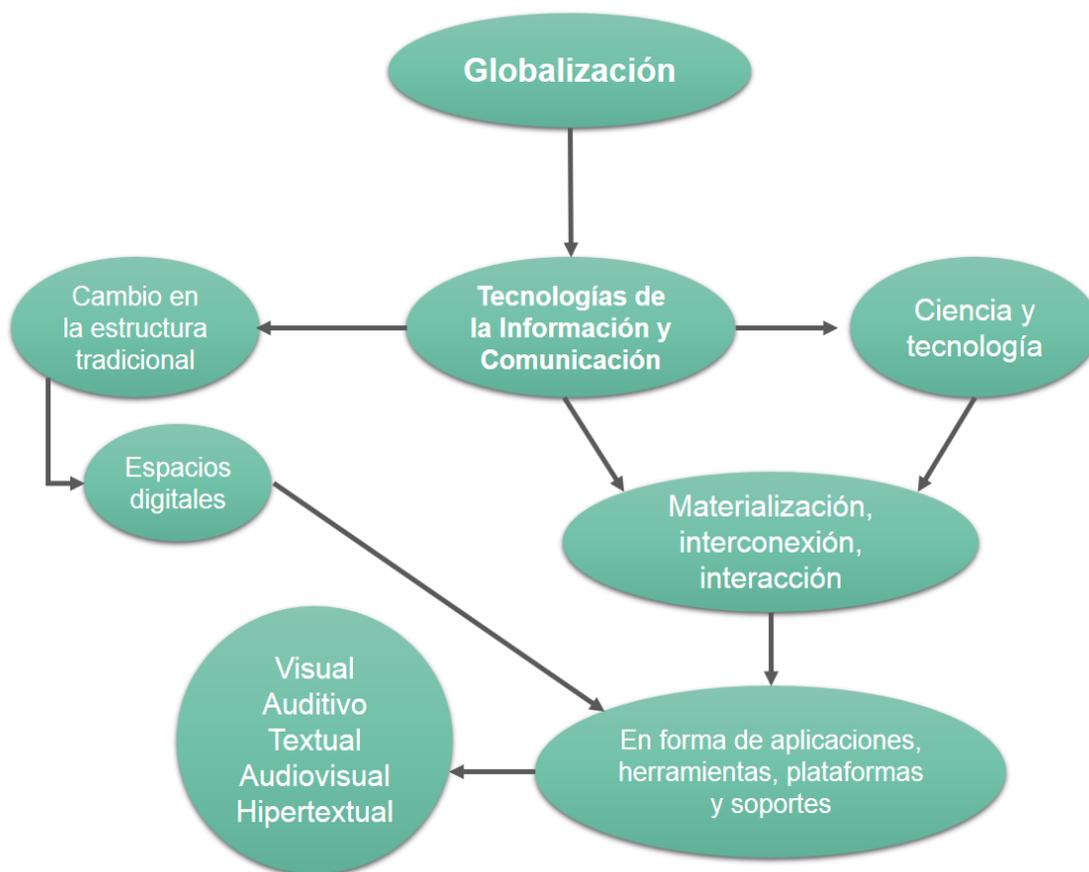


Imagen 1.4. Diagrama que ejemplifica la definición de las TIC en la era de la globalización. Fuente: elaboración propia.

Al ubicarse en el contexto global, con seguridad se afirma que el uso de las TIC sucede en casi todos los ámbitos de la vida de las personas. Se han reemplazado y alternado herramientas análogas por aquellas que se derivan de la simbiosis entre la ciencia y el avance tecnológico, como ha sucedido con los libros digitales o *e-books*, las pantallas en alta definición, la radio y televisión en *streaming*, las transferencias electrónicas y los *smartphones*, sólo por mencionar algunos ejemplos.

De esta manera, es posible observar que los soportes, plataformas y contenidos de las TIC son variados. Por dicha razón es necesario plantear cuáles son las características que las configuran de manera diferente en cada ámbito de la sociedad en el que se desenvuelven.

1.1.1 Características de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Julio Carbero define las siguientes características de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación⁵:

- **Inmaterialidad.**

En general, las TIC, “generan, procesan y presentan la misma información en códigos lingüísticos diferentes a cada usuario [...]; facilitan el acceso a grandes masas de información en cortos periodos [...] y se transmite a destinos lejanos”⁶. Construyen información sin referentes externos, ya que ésta es su materia prima.

Es decir, se crean imágenes, textos, audios y audiovisuales ilimitados en el sentido de que en las TIC no prevalece un referente físico o tangible real, sino que puede ser creado a partir de la imaginación individual o colectiva. Por ejemplo, las infografías y los memes de determinadas temáticas se llevan a cabo a partir de la creatividad e imaginación ilimitada de diseñadores gráficos y personas en general.

- **Interactividad.**

El usuario de las TIC, además de elaborar mensajes, “decide la secuencia de la información a seguir, establece el ritmo, la cantidad y profundización de la información que desea, y elige el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información”⁷.

De este modo, se lleva a cabo una especie de diálogo entre la herramienta tecnológica y la persona. Lo que sucede, por ejemplo, cuando se realiza la búsqueda de un restaurante en aplicaciones como *Google Maps*, *Hellofood*, o

⁵ Julio Cabero Almenara, *Op. Cit.*, p. 16-19.

⁶ *Idem.*

⁷ *Idem.*

Foursquare/Swarm; el usuario elige qué tipo de comida prefiere, cuántos locales ver para decidirse por uno y qué tan rápido puede acceder a ellos.

- **Instantaneidad.**

Esta característica se describe de la siguiente forma: “recibir la información en las mejores condiciones técnicas posibles y en el menor tiempo permitido, y si éste se acerca al tiempo real, mejor”⁸. La era de las TIC ha reconfigurado la manera de percibir los acontecimientos del día a día, el tiempo se ha convertido en un factor indispensable cuando se requiere información de primera mano.

Por esta razón es que redes sociales como *Twitter*, *Snapchat*, *Facebook* e *Instagram* entran al juego de la instantaneidad, sitios donde es posible que los usuarios aporten contenido a cualquier hora, desde cualquier parte del mundo, de una diversa infinidad de hechos.

- **Innovación.**

Este es un principio básico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. “Persigue como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, y por ende de las funciones que éstas realizaban. [...] No vienen a superar a sus predecesoras, más bien las completan, y en algunos casos las potencian y revitalizan”⁹. Esta es, por ejemplo, la ventaja competitiva de empresas como *Google* y *Apple*, las cuales trabajan diariamente en la innovación de sus diferentes plataformas y dispositivos digitales.

- **Parámetros de calidad técnica en imagen y sonido.**

Carbero explica que, “no se trata sólo de manejar información de manera más rápida y transportarla a lugares alejados, sino también de que la calidad y fiabilidad de la información sea bastante elevada”¹⁰. Esto es viable debido al auge y

⁸ *Ibidem.*

⁹ *Idem.*

¹⁰ *Idem.*

desarrollo de *softwares* tan básicos como *Word*, *PowerPoint* o *Excel*, y especializados como *Adobe Premier*, *Photoshop* o *InDesign*, los cuales, de la mano de la innovación, han optimizado la calidad de los contenidos.

- **Digitalización de la información.**

Ya sea de imágenes, sonidos, o datos, ésta:

consiste en transformar información codificada analógicamente en códigos numéricos que permiten más fácilmente su manipulación y distribución, [lo cual] favorece la transmisión de todo tipo de información por los mismos canales, [...] por una misma red, con la ampliación de ofertas al usuario y la disminución de costos¹¹.

Lo anterior es posible apreciarlo, por ejemplo, en servicios de música y audio como *Spotify*, *Claro Música* y *Deezer*; en televisión por internet como *Netflix*, *HBO GO* y *Claro Video*; o en *e-books*, libros digitales y archivos PDF. Todos éstos se ofrecen a bajo costo —o inclusive son gratuitos— y han facilitado el acceso e interconexión entre usuarios y equipos tecnológicos.

- **Afectación a los procesos más que a los productos.**

Esta característica se refiere a las variantes en los procesos, es decir, los caminos a seguir para llegar al producto final. Carbero explica que éstos:

no sólo determinarán calidades diferentes en los productos, sino que determinarán productos diferenciados, teniendo como consecuencia el desarrollo de habilidades específicas en los sujetos. [...] Cuando un sujeto «navega» con un hipertexto no sólo está construyendo el conocimiento y lo está adaptando a sus necesidades particulares, sino que también dicha persona está desarrollando el pensamiento asociativo¹².

¹¹ *Idem.*

¹² *Ibidem.*

Esta afectación es posible apreciarla en plataformas como *Wikipedia* y *YouTube*, en donde las personas tienen acceso libre a estas bastas enciclopedia y videoteca, respectivamente, para editar, aportar y construir información que se adapte a sus necesidades.

- **Automatización.**

En esta nueva era tecnológica, la propia complejidad de las TIC causa:

la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales. La necesidad de disponer de información estructurada hace que se desarrollen gestores personales o corporativos con distintos fines y de acuerdo con unos determinados principios¹³.

De tal forma que surgen redes sociales como *LinkedIn*, en la cual se coloca información profesional que sirve de base para las empresas a la hora de contratar personal, lo cual se complementa con el Currículo Vitae tradicional y las nuevas formas de ofrecer servicios propios —videos, infografías, *books* creativos— para ser llamados a un puesto laboral.

- **Alta interconexión.**

Esta característica de las TIC ha permitido “formar una nueva red de comunicación de manera que impliquen un refuerzo mutuo de las tecnologías unidas, que llevan a un impacto mayor que las tecnologías individuales”¹⁴. Lo anterior lo han realizado empresas que combinan el *triple play*: internet, telefonía y televisión, como *Cablevisión* —ahora *Izzi Telecom*—, *Dish* y *Total Play*, los cuales, en sus inicios, generaron un alto impacto en sus audiencias.

¹³ Consulo Belloch Ortí, *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*, [en línea], España, Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia, 1998, Dirección URL: <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf> [Consulta: 1 de marzo de 2016, hora: 11:25 p.]

¹⁴ Julio Cabero Almenara, *Op. Cit.*, p. 18.

- **Diversidad.**

Julio Carbero señala que ésta se refiere a una doble posición: “en primer lugar, que en vez de encontrarnos con tecnologías unitarias, nos hallamos con tecnologías que giran en torno a algunas de las características citadas; y en segundo lugar, por la diversidad de funciones que pueden desempeñar”¹⁵.

Esto va relacionado con las características anteriores y, además, permite identificar aquellas TIC que contienen una amplia cantidad de funcionalidades, como las llamadas “nubes” —*iCloud Drive, Google Drive, Dropbox, One Drive*— en las que es posible editar, compartir y modificar cualquier tipo de dato, ya sea individual, ya sea en colectivo.

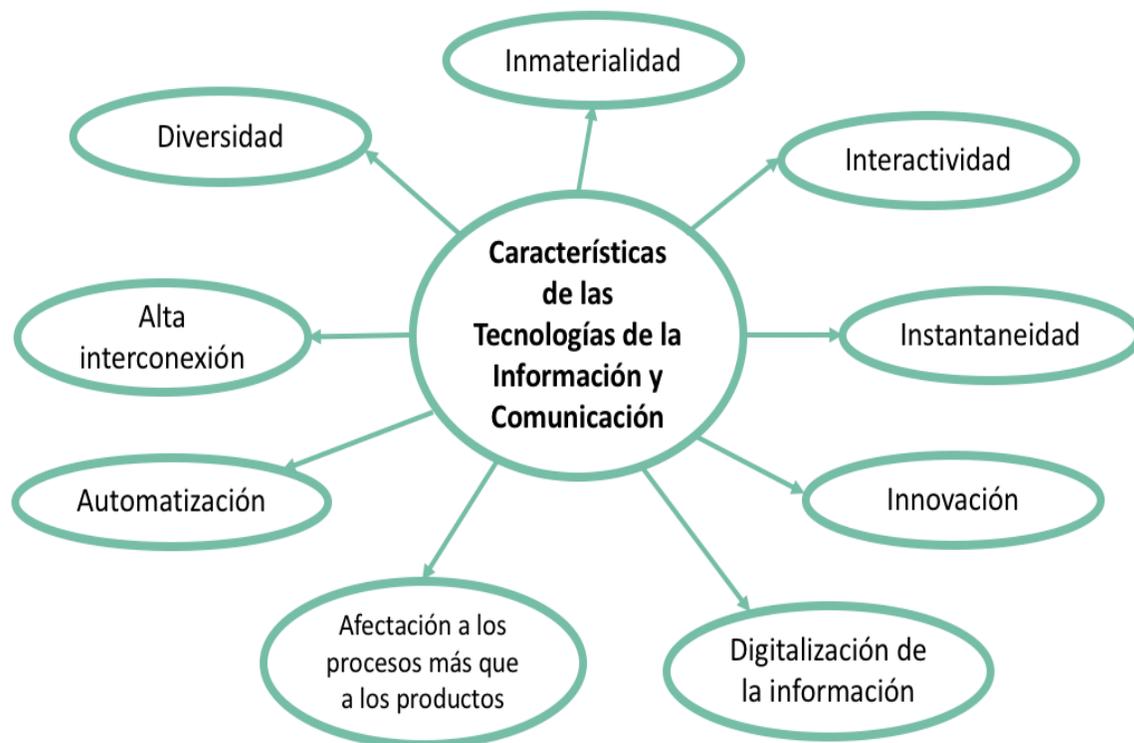


Imagen 1.5. Diagrama en donde se resumen las características de las TIC. Fuente: elaboración propia.

¹⁵ *Ibidem.*

Finalmente, se debe destacar que este importante desarrollo científico-tecnológico se inserta en todos los sectores de la sociedad: en la política, la educación, la economía, la industria y la cultura, sólo por mencionar algunos. No es único, y cada día surgen nuevas TIC que innovan la forma de percibir la información dentro de la colectividad global.

Asimismo, todas estas características se complementan una con la otra y permiten ubicar a las TIC como una modificación del entorno tradicional de los medios de comunicación. Al respecto, Carbero define que sucede una: “a) modificación en la elaboración y distribución de los medios de comunicación; b) la creación de nuevas posibilidades de expresión, y c) el desarrollo de nuevas extensiones de la información, acercándonos al concepto formulado por McLuhan de la *aldea global*”¹⁶, en donde el medio es el mensaje.

Esto significa que los medios de comunicación traspasan las barreras de lo tradicional para insertarse en el mundo digital con lenguajes específicos y reconfigurados, en donde la calidad técnica, la innovación, la instantaneidad y las características antes citadas desempeñan un rol fundamental en esta era globalizada, por su alcance científico, tecnológico, social y cultural.

El ejercicio de la libre expresión ya no se reduce a la televisión, la radio o la prensa. Con el avance de las TIC surgieron nuevos espacios digitales que se convirtieron rápidamente en un medio de comunicación en donde la interacción emisor-receptor se redefine. Una de ellas es la internet.

¹⁶ *Ibidem.*

1.2 Internet: una nueva plataforma para la comunicación.

Durante la segunda mitad del siglo XX hubo avances tecnológicos que sentaron las bases para un elemento que llegaría a revolucionar la forma de interacción y comunicación entre las personas y la tecnología. Este adelanto científico se gestó con intenciones político-militares, pero su uso, inicialmente, se situó en el contexto de las instituciones educativas.

Mónica Genis, en la revista *¿Cómo ves?*, explica que Lawrence G. Roberts, en 1965, conectó la computadora TX-2, en Massachusetts, con la Q-32, en California, a través de una línea telefónica. Este hecho se toma como referencia de la primera, aunque pequeña, red de computadoras.

En 1969 se originó la red de computadoras Arpanet, la cual fue fundada por la Advanced Research Projects Agency (ARPA) del Departamento de Defensa del gobierno estadounidense. El 29 de octubre de ese año, “fueron conectadas dos computadoras ubicadas en la Universidad de California en Los Angeles y el Instituto de Investigaciones de Stanford en San Francisco. De allí se derivó una red que llegaría a tener 31 terminales”¹⁷. Esta conexión entre redes de diferentes universidades fue tan sólo una de las primeras expresiones de lo que años más tarde sería la internet.

Los intereses políticos, económicos y militares del Departamento de Defensa de Estados Unidos a mediados de los años 70, “permitió interconectar varias redes por medio de satélite y radio. Se buscaba mantener una red de información, sobre todo

¹⁷ Raúl Trejo Delarbre, “Cibersociología, territorio de encuentro y en construcción”, Ponencia para el Encuentro Nacional de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, Morelia, Michoacán, AMIC, 31 de mayo de 2006, [en línea], Dirección URL: <https://rtrejo.files.wordpress.com/2012/04/cibersociologc3ada-amic-abril-06.pdf> [Consulta: 8 de marzo de 2016, hora: 5:58 p.m.]

con fines de investigación militar pero además pensando en la eventualidad de una interrupción súbita de las comunicaciones, en caso de una crisis bélica”¹⁸.

De esta manera, se puede concluir que el origen de la internet se basó en fines académicos —como una interconexión entre universidades— y político-militares —con lo cual se conseguía una red de investigación para obtener información estratégica militar—. Años más tarde, ésta fue para el resto de la sociedad con el auge de la *World Wide Web*, lo cual se retoma más adelante.

Víctor Flores Olea y Rosa Elena Gaspar de Alba en su texto *Internet y la Revolución Cibernética*, exponen que:

el término ciberespacio [nombre en masculino de la internet] describe la convergencia de tecnologías para la comunicación “mediatizadas” o “entrelazadas”, por computadoras [...] Internet es esa especie de red de redes que significa al día de hoy el principal núcleo del llamado ciberespacio, en cuanto a la vanguardia de los medios de comunicación e información por medio de computadoras¹⁹.

Estos autores conciben al ciberespacio o internet como una tecnología en los medios de comunicación que se desarrolló debido a la posibilidad de entrelazar redes a través de las computadoras.

Sobre esta línea, la investigadora Consuelo Belloch, precisa a la internet como: “la RED DE REDES, también denominada red global o red mundial. Es básicamente un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a información disponible en cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente”²⁰.

¹⁸ Raúl Trejo Delarbre, *La Nueva Alfombra Mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*, México, Ed. Fundesco-Diana, 1996, [en línea], Dirección URL: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.LeerLibroIU.leer&libro_id=4 [Consulta: 8 de marzo de 2016, hora: 6:49 p.m.]

¹⁹ Víctor Flores Olea y Rosa Gaspar de Alba, *Internet y la Revolución Cibernética*, p. 25.

²⁰ Consuelo Belloch Ortí, *Recursos Tecnológicos (TIC), Op. Cit., s/p.*

Belloch observa a la internet no sólo como una interconexión entre redes a partir de computadoras, sino también como un sistema mundial de comunicación para acceder a la información en el que las personas pueden interactuar desde distancias separadas sin necesidad de compartir el mismo tiempo.



Imagen 1.6. La internet, como lo menciona Consuelo Belloch, es entendida no sólo como una interconexión entre computadoras, es más bien un sistema mundial de información y comunicación. Fuente: <https://perdidoeneltiempo.files.wordpress.com/2013/11/plan-de-negocio-internet.jpg>

Asimismo, el doctor Raúl Trejo Delarbre, conceptualiza a la internet como:

la Red de Redes, la Superautopista de la Información, la Internet o, dicho en masculino, el ciberespacio. [...] Puede ser considerada como omnitemática, en tanto que en ella caben todos los asuntos, todos los problemas, de la misma forma que es posible denominarla como

a-geográfica en vista de su capacidad para rebasar fronteras y, de hecho, construir su propia topografía²¹.

Raúl Trejo también considera a la internet como una Red de Redes, la cual, no tiene un espacio fijo, sino que se halla en un contexto global. No se delimita a cuestiones académicas o militares como en sus inicios, al contrario, en ella se encuentran temáticas que abarcan desde la política y la economía hasta el entretenimiento y ocio de la sociedad en general.

Por lo tanto, se define a la internet como la Red de Redes de la era global que tiene su origen a partir del desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en donde se encuentra una amplia variedad de temáticas y contextos, las cuales permiten la interactividad e interconexión entre personas, con el uso de dispositivos digitales, sin que éstas se sitúen en un tiempo y espacio fijos.



Imagen 1.7. En este gráfico se ejemplifica a la internet como la Red de Redes de la era de la globalización. Fuente: <http://blog.smartcitylabs.io/wp-content/uploads/2015/06/internet-of-things-IoT1.png>

²¹ Raúl Trejo Delarbre, *La Nueva Alfombra Mágica...* [en línea], *Op. Cit.*, s/p.

El ciberespacio posee características que lo identifican en esta etapa global. Consuelo Belloch y Raúl Trejo exponen las siguientes:

- **Rapidez.**

"En lo referente al acceso y número de usuarios conectados"²². Esto se observa, por ejemplo, en los avances en las señales de *Wi-Fi*, *3G* y *4G* —las cuales corresponden a las generaciones del desarrollo de las redes móviles— que han implementado las empresas de telecomunicaciones.

- **Ámbitos de aplicación.**

"El uso de las redes de comunicación ha ido aumentando exponencialmente desde su creación, actualmente múltiples de las actividades cotidianas que realizamos se llevan a cabo de forma más rápida y eficaz a través de las redes"²³. Por ejemplo, hoy en día es posible consultar bases de datos, catálogos de libros, artículos y otros textos académicos sin necesidad de asistir a las bibliotecas, lo cual permite ahorrar tiempo.

- **Tipo de interacción del usuario*.**

"Esta característica se refiere a la evolución que ha seguido la *web* en relación con el rol que los usuarios tienen en el acceso a la misma". De esta manera, las personas interactúan y usan de forma distinta a la internet según las etapas de ésta —*web*, *web 2.0* y *web 3.0*—, las cuales se retoman en las páginas posteriores de esta tesis.

²² Consuelo Belloch Ortí, *Recursos Tecnológicos (TIC)*, Op. Cit., s/p.

²³ *Idem*.

* En los medios convencionales, a los consumidores de éstos se les nombraba públicos. En internet, de manera general, se les llama usuarios debido a la interacción individual que la persona mantiene con las máquinas digitales.

- **Heterodoxia de su funcionamiento.**

“La internet no tiene un centro que la controle ni depende de un gobierno o una institución ni cuenta con un solo eje”²⁴. Este es un punto que entra en discusión, ya que si bien es cierto que la Red de Redes no está limitada por un dominio político, su uso y distribución conlleva diversas cuestiones políticas, económicas, comerciales y culturales dependientes de cada región del mundo.

- **Velocidad con la que crece.**

“La des-centralidad con la cual funciona, junto con la espontaneidad con la que es posible que proliferen las conexiones a la Red de Redes, hacen de Internet, un espacio denso, concurrido y heterogéneo, a la vez maleable y en constante crecimiento”²⁵. Esto se observa recientemente, por ejemplo, en la cantidad de portales de compra en línea que han tenido auge en la última década de los años 2000, como *Amazon, Linio, Privalia, eBay*, entre otros.

Estos rasgos identitarios de la internet, la perfilan como un espacio de largo alcance y con numerosas aplicaciones, en el cual convergen una gran diversidad de temáticas. Los individuos, o usuarios, pueden tener acceso a ella sin necesidad de encontrarse en el mismo lugar ni el mismo espacio. Esto significa que la forma de comunicación e interacción entre las personas no es la misma que hace, al menos, 25 años. Ésta se ha modificado a tal escala que le ha otorgado el título de *medio de comunicación* a la internet.

1.2.1 Comunicación e internet.

El modelo más antiguo y tradicional de comunicación señala que la existencia de ésta se basa en un emisor encargado de transmitir un mensaje a un receptor, quien lo recibirá. Con el tiempo, se comprendió que el mensaje debía de tener un código

²⁴ Raúl Trejo Delarbre, *La Nueva Alfombra Mágica...* [en línea], *Op. Cit.*, s/p.

²⁵ *Ibidem*.

común, basado en signos y símbolos, el cual, tanto el emisor como el receptor conocieran y comprendieran.

A esto se le sumó el hecho de que el receptor no sólo entendía el mensaje, éste también era capaz de responder —lo cual se conoce como *feedback*—. Investigaciones posteriores de este fenómeno señalaron la influencia del contexto sociocultural como referentes en ese proceso, por lo que el campo de estudio y comprensión de la comunicación, en el transcurso de los años, se amplió, modificó y nutrió con el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

En el cuadro de la siguiente página se exponen brevemente los paradigmas de la comunicación de masas, sus principales conceptos, líneas de investigación, técnicas de investigación, principales autores y el nivel de especialización de las mismas para contextualizar las diversas formas de entender a la comunicación.

Paradigma	Diccionario	Agenda	Métodos (técnicas)	Enunciadores	Matrices teóricas	Especialización
Informacional	Emisor, receptor, código, canal, mensaje, entropía, ruido, <i>feedback</i> , retro-alimentación.	Calidad de las transmisiones, Procesos de retro-alimentación.	Cuantitativos	C. Shannon W. Weaver N. Wiener	Ingenierías	Cibernética. Teoría de la información.
Crítico	Alienación, clase, ideología, falsa conciencia, mercancía, racionalidad, imperialismo, unidimensionalidad.	Producción, distribución y consumo de bienes culturales. Dominación y reproducción social.	Especulativo (análisis producción, análisis ideológico, etcétera).	T. Adorno W. Benjamin M. Horkheimer H. Habermas T. Maldonado H. Marcuse	Economía política. Psicoanálisis.	Economía política de la comunicación y la información.
Empírico-analítico	Efectos, opinión pública, audiencias, función, disfunción, agenda, rutina productiva.	Efectos, opinión pública. Agendas.	Cuantitativos (encuestas, sondeos, estudio de contenido manifiesto, etcétera).	H. Lasswell P. Lazarsfeld M. McCombs R. Merton W. Schamm	Sociología. Psicología conductista. Teoría de la información.	Sociología de la comunicación. Psicología de la comunicación.
Interpretativo-cultural	Subcultura, hegemonía, culturas populares, audiencias, mediaciones, connotación, texto, discurso, interpretación.	Producción, distribución y consumo cultural. Subculturas. Resistencias y hegemonías. Culturas populares y cultura de masas.	Cualitativos (diagnóstico, entrevistas, historias de vida, etcétera).	S. Hall D. Morley R. Williams N. García Canclini A. Ford J. Martín-Barbero G. Orozco Gómez R. Ortiz J. Rivera	Antropología cultural. Economía política. Semiología. Teoría política. Historia. Etnografía.	Antropología de la comunicación. <i>Media Studies. Film Studies.</i> Estudios de audiencias. Estudios de recepción.
Semiótico-discursivo	Enunciador, enunciatario, signo, lengua, habla, connotación, texto, discurso, sentido, interpretación.	Procesos de producción de sentido e interpretación. Discursos sociales.	Cualitativos (estudio de contenidos, latentes, análisis textual, análisis del discurso, etcétera).	C.S. Peirce R. Barthes G. Bettetini U. Eco P. Fabbri A. Greimas R. Jakobson C. Metz E. Verón	Lingüística. Filosofía del Lenguaje. Psicoanálisis.	Semióticas aplicadas (cine, televisión, publicidad, etcétera).

Cuadro 1.1. De esta forma se observa un resumen de los paradigmas de las teorías de la comunicación de masas. Fuente: Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, p. 42.

Por otra parte, Raúl Trejo explica que se comprende a la comunicación como:

un proceso de ida y vuelta, que implica respuesta de los receptores. [...]

El rasgo esencial de ese proceso es la existencia de un código

compartido entre emisor y receptor, el cual permite que el mensaje que expresa uno sea comprendido por el otro. La respuesta del receptor no es indispensable para que haya comunicación, aunque eso implique referirnos a un estadio elemental en dicho proceso²⁶.

Es decir, la comunicación es una interacción, a través de mensajes, que se lleva a cabo entre dos o más personas, quienes se encuentran en un contexto social y cultural determinado, en el cual comparten un lenguaje común que es entendido y comprendido por el emisor y el receptor o los receptores. Sin embargo, este proceso se desenvuelve actualmente en un mundo globalizado, en donde las interacciones están sujetas a las Tecnologías de la Información y Comunicación, dando como resultado nuevas maneras de comunicación.

Proceso de comunicación

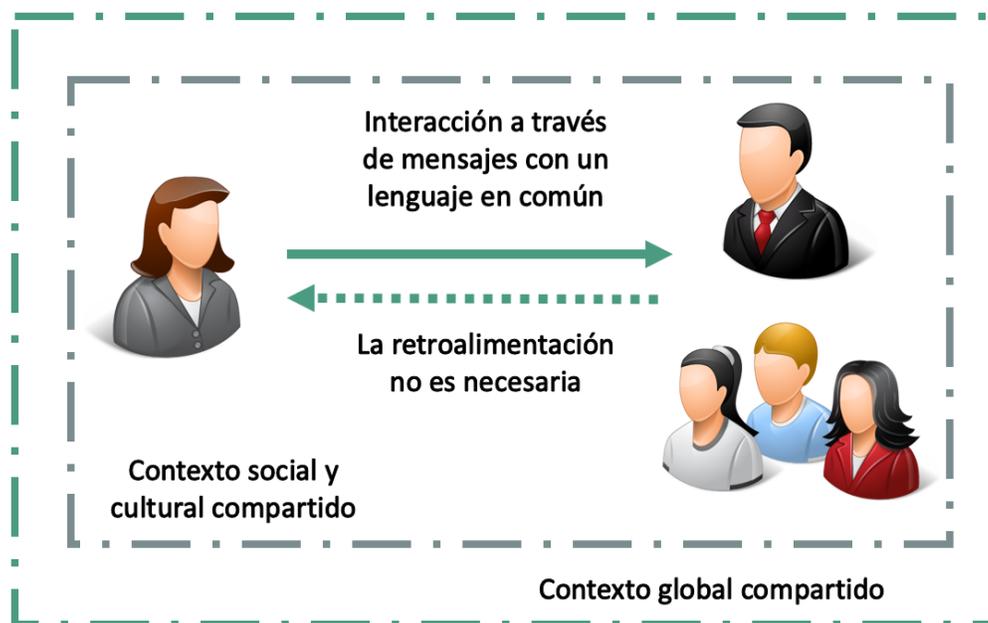


Imagen 1.8. En este esquema se ejemplifica el proceso de comunicación que define Raúl Trejo Delarbre. Se añaden elementos como el contexto social, cultural y global compartido para que exista la comunicación. Fuente: elaboración propia. Imágenes de: *Google Images*.

²⁶ Raúl Trejo Delarbre, *El Sitio de Raúl Trejo Delarbre*, [en línea], México, última actualización: diciembre 2017, Dirección URL: <https://rtrejo.wordpress.com> [Consulta: 7 de marzo de 2016, hora: 8:47 p.m.]

Denis de Moraes respecto a lo anterior, señala que vivimos un cambio de paradigma comunicacional:

Con la digitalización, se ampliaron los sistemas, formatos, lenguajes y medios de transmisión, distribución, circulación, exhibición y consumo de datos, sonidos e imágenes. La convergencia entre los sectores de informática, telecomunicaciones y medios asegura condiciones objetivas para multiplicación de productos y servicios digitales, industrializados en proporciones compatibles con la internacionalización de los mercados²⁷.

De lo anterior se comprende que la innovación acelerada de la tecnología ha modificado cada sector de la vida política, cultural, económica e ideológica de la sociedad desde la década de los sesenta y, sobre todo, en la actualidad. Es así que, por ejemplo, las nuevas generaciones tienen en la palma de su mano información acerca de conciertos de sus artistas favoritos, pero no sólo eso. También pueden comprar boletos a través de *laptops*, *smartphones*, tabletas electrónicas o por teléfono, en los sitios *web* de las compañías nacionales e internacionales de entretenimiento con el uso de tarjetas de crédito, un invento más de la era de las TIC.

Para esclarecer este cambio de paradigma entre la comunicación de masas y la comunicación en el contexto global que expone Denis de Moraes, se comparte el siguiente cuadro, realizado por Carlos Scolari, en el que se establecen las diferencias entre la comunicación de masas y la comunicación digital alternativa.

²⁷ Denis de Moraes, "Cultura, tecnológica, innovación y mercantilización", en *Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital*, p. 46.

Comunicación de masas ("Viejos medios")	Comunicación digital interactiva ("Nuevos medios")
Tecnología analógica	Tecnología digital
Difusión: uno a muchos	Difusión: muchos a muchos
Secuencialidad	Hipertextualidad
Monomedialidad	Multimedialidad
Pasividad	Interactividad

Cuadro 1.2. Características diferenciadoras principales entre la comunicación de masas y la comunicación digital. Fuente: Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, p.78.

Por lo tanto, esta nueva concepción de la comunicación se desenvuelve en el campo de la digitalización, ya que el contenido se distribuye no sólo por un medio de manera secuencial, sino también por diversos medios que convergen entre sí (multimedia), a través de innovadores soportes tecnológicos (Red de Redes). A su vez, conlleva una interactividad entre los usuarios porque ahora son ellos quienes eligen qué contenidos ver, apropiarse o distribuir entre más usuarios, de lo cual se entiende el cambio de difusión de “uno a muchos” por “muchos a muchos”.

Es así que la Doctora Delia María Crovi Druetta define a la internet como: “un medio de comunicación complejo y diferente a sus antecesores. Tiene la particularidad y capacidad de combinar dos funciones básicas: ser un canal de distribución para los medios tradicionales (generalista), y proporcionar un espacio de expresión para emisores emergentes de diversa índole (temáticos o no)”²⁸.

A partir de esta definición, la internet como medio de comunicación no sólo puede ser entendida como una innovación desarrollada por la aplicación de la ciencia y la técnica en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sino más bien como un medio de comunicación del contexto globalizado. Es complejo porque implica la combinación de todos los medios anteriores en uno sólo para formar otro distinto,

²⁸ Delia María Crovi Druetta, “¿Es internet un medio de comunicación?”, p. 4.

donde las formas de interacción tradicional de las personas se modifican para generar nuevas interacciones, ya no específicamente para masas, sino entre usuarios y máquinas.

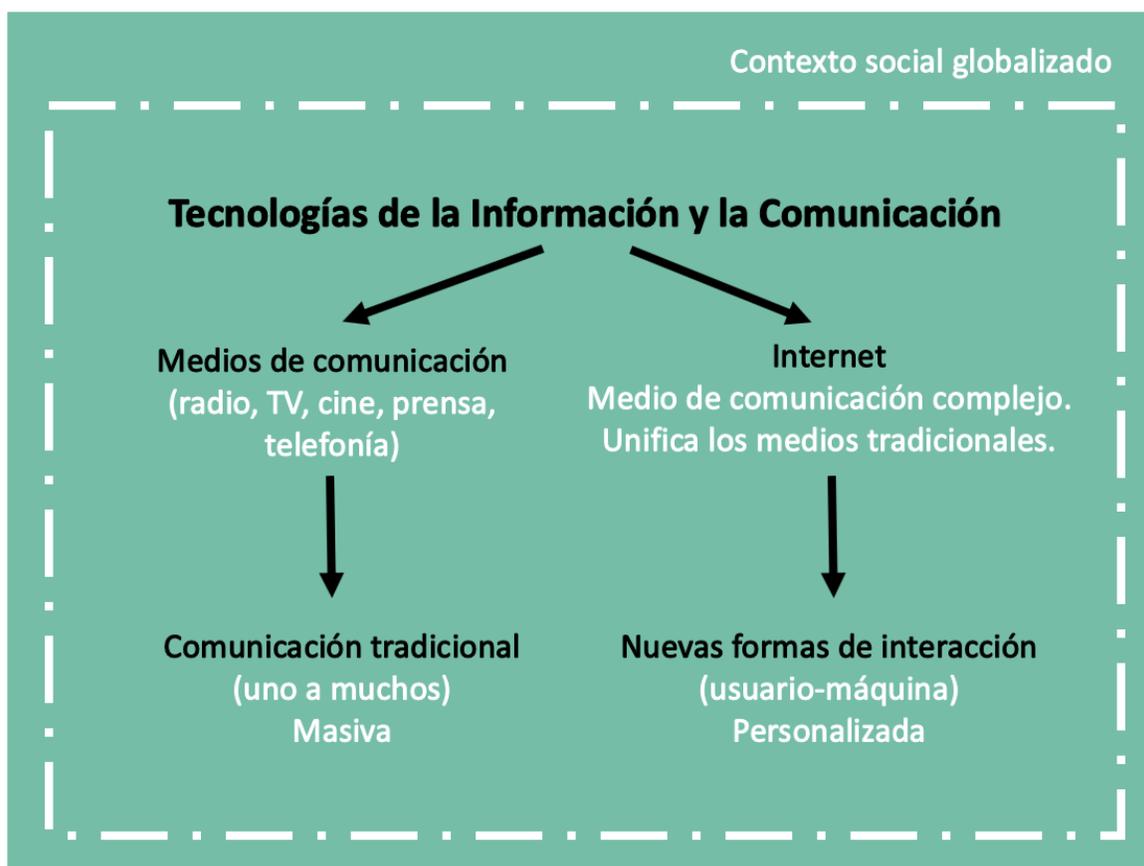


Imagen 1.9. En este gráfico se aprecia a la internet como un nuevo medio de comunicación que reúne los medios de comunicación tradicionales, el cual reestructura las formas de interacción entre personas y dispositivos desarrollados a partir de las TIC. Fuente: elaboración propia.

1.2.2 Uso de la internet en la actualidad.

La interconexión a través de interfaces multimedia (la internet), ha hecho posible que los usuarios interactúen en tiempo real con otros usuarios o máquinas, lo que los convierte en emisores/receptores activos, por medio de una basta cantidad de plataformas y soportes. Su uso se desarrolla en diversos ámbitos de la sociedad, el cual ha generado cambios en todos los niveles sociales. Uno de ellos es la forma de producir y consumir contenidos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés), determina que, “los usuarios de internet se convierten no sólo en receptores y poseedores de esta nueva cultura de la era de la información, sino también en sus protagonistas. La divisoria que separaba claramente a productores y consumidores de contenidos culturales empieza a borrarse”²⁹.

Es decir, se abandona la idea de que en los medios tradicionales sólo las personas con conocimientos especializados en esta rama (periodistas, locutores, productores, entre otros) eran capaces de producir contenidos. El hecho de tener la libertad de protagonizarlos, ha permitido la creación de redes sociales como *Facebook*, *Wattpad*, *Twitter* o *Pinterest*, aplicaciones *web* en donde los usuarios comparten fotografías, videos o escritos creados por ellos mismos sin ser necesariamente expertos en aquello que publican.

Internet se usa también como un sitio en el que es posible experimentar diversas identidades, esto debido a la interacción llevada a cabo entre la máquina y el usuario, donde no se requiere una presencia física ni sincronía en tiempo ni espacio.

Al permitir la superposición de identidades personales virtuales y reales, internet ofrece ámbitos inéditos de expresión. [...] funciona como revelador de las fuerzas y tendencias de las sociedades que configura, favoreciendo por una parte la tendencia a la despersonalización y al olvido de la propia identidad, y creando por otra parte dinámicas que permiten desmultiplicar las identidades virtuales de cada individuo al amparo de un número casi infinito de seudónimos³⁰.

²⁹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), *Hacia las Sociedades del Conocimiento*, [en línea], Francia, Ediciones UNESCO, 2005, pp. 29-60, Dirección URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> [Consulta: 26 de febrero de 2016, hora: 11:45 p.m.], p. 58.

³⁰ *Ibidem*.

Esto se aprecia, por ejemplo, en los perfiles de las diferentes redes sociales, donde se solicita la creación de un *nombre de usuario* que define a la persona con base en las creencias y sentido que ésta le otorgue. Además, las formas de expresión en ellas son según lo demandado por la determinada red social.



Imagen 1.10. El modo en cómo el tipo de lenguaje cambia según la red social en donde se realice la publicación acerca del café, detalla la multiplicidad de identidades que una persona adquiere con el uso de la internet. Fuente: Multitasking.

Particularmente, los jóvenes, como nativos digitales*, le brindan un uso significativo a la internet y los destaca de generaciones posteriores. “Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información afectan los modos en que adolescentes y jóvenes estudian, se divierten, se comunican entre sí, se expresan en diversas disciplinas artísticas, sostienen lazos de amistad o establecen estrategias de acción”³¹.

Esto se refleja, por ejemplo, en la manera en que los *fans* de algún grupo o artista determinado se organizan a través de las redes sociales para asistir a un concierto, generar tendencias en *Twitter* con *hashtags*** en apoyo a ellos, o cuando intercambian fotografías, música y videos de éstos vía *Spotify*, *YouTube* o cualquier otro servicio de *streaming****.

Estos mismos jóvenes, a su vez, han redefinido la forma de consumo de la internet. Marcelo Urresti explica que:

la Red de Redes tiende a privilegiar un tipo de utilización que ya no describe el formato de audiencias, ni siquiera el de las segmentadas, pues consagra una forma de consumo similar al *zapping***** y, por lo tanto, completamente centrada en la demanda. [...] [Este consumo] se hace en soledad y casi nunca en grupo, establece una relación con el medio absolutamente personalizada e individual [...] lo que nos coloca ante un

* Este término se refiere a los niños que desde pequeños interactúan con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los primeros procesos de socialización (hogar, familia, amigos, escuela).

³¹ Marcelo Urresti, *Ciberculturas Juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*, p. 14.

** Son etiquetas precedidas por un numeral (#) de modo que en *Twitter* generan un carácter especial con los cuales es posible seguir conversaciones de temas o tendencias para identificarlos de manera rápida.

*** Se le llama así a los contenidos digitales multimedia que se distribuyen en la internet.

**** Marcelo Urresti en “*Ciberculturas Juveniles...*” explica que el *zapping* es el modo en el cual un receptor, más nervioso e impaciente en comparación con el tradicional, se halla en constante búsqueda de estímulos que lo satisfagan o llamen su atención.

fenómeno estructuralmente distinto en términos estrictos de lo que se entiende por comunicación³².

De esto se comprende que ni la internet ni su uso son masivos, sino que se trata de un medio interactivo, personalizado, segmentado a tal grado que un usuario puede elegir entre una infinidad de contenidos cuál es el que mejor se adapta a sus preferencias.

Relacionado con lo anterior, la segmentación de los usuarios y sus gustos ha llevado a entender a la internet como un servicio *a la carta*, “armado de acuerdo con los gustos y las necesidades de cada comensal, totalmente definido en una demanda que se individualiza y distingue de las otras, por más cercanas que se encuentren en términos espaciales, de experiencia, de cultura, nivel educativo y hasta de pertenencia social”³³.

Es así que servicios como *HBO GO*, *FOX Play* y *Netflix* conllevan una segmentación de sus usuarios a partir de lo que éstos eligen ver, lo cual deja en claro que, por ejemplo, la televisión ya no se observa de manera masiva como hace 20 años. Ahora es posible elegir el canal por internet más conveniente de acuerdo con las preferencias y necesidades socioculturales.

Por otra parte, la utilización de la internet en el presente tiene relación con las innovaciones alrededor de ésta, que han permitido la evolución de otros usos como “el Internet de las Cosas”^{*}, en el cual, relojes, televisiones, estufas, refrigeradores y lavadoras, por citar algunos ejemplos, se interconectan a la red a través de la señal *Wi-Fi*, de tal forma que quienes las utilizan le otorgan un uso meramente personalizado y sincronizado con otros dispositivos tecnológicos.

³² *Ibid*, p. 26.

³³ *Ibid*, p. 27.

* Para mayor información, consultar el artículo “Conexión total: el Internet de las Cosas”, en la *Revista ¿Cómo ves?*, de mayo 2013.

Esto significa que, “el desarrollo digital ha propiciado una expansión sin precedentes de las redes en función de dos ejes: uno horizontal de aceleración de las transmisiones, y otro vertical de densificación de las conexiones”³⁴. A partir de esto se observa, por ejemplo, un incremento de las transmisiones con la llegada de la *High Definition* (Alta Definición) a la televisión mexicana a través del apagón analógico. Igualmente, los *Smart Watches* (relojes inteligentes) son un ejemplo de la densificación de las conexiones, ya que el uso de éstos se basa en la recepción y transmisión de mensajes a través de la *web* y la *web 2.0*.

Los usos y apropiaciones de la internet en la actualidad son megadiversos y atienden a las necesidades y motivaciones personales. Las innovaciones, desarrollos y aplicaciones de las TIC evolucionan día a día, generando nuevas formas de interacción que consolidan a la tecnocultura en la sociedad. ¿Cuáles son aquellas plataformas de la internet que vigorizan los avances tecnológicos en materia de comunicación digital?

1.2.3 Plataformas digitales: páginas *web*, *web 2.0* y redes sociales.

Configurada a partir de un sistema binario, la Red de Redes en sus inicios no era más que un cúmulo de textos y gráficos, hasta convertirse hoy en día en un medio de comunicación que implica la *multimedialidad*. Este concepto, como lo menciona Carlos Scolari, fue difundido a principios de la década de los 90. Se refiere a un “paquete textual que abarca todos los medios y lenguajes imaginables (largometraje, *trailer*, videojuego, serie televisiva, tipografía, diseño gráfico, música,

³⁴ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), *Op. Cit.*, p. 51.

etcétera)”³⁵. Esto es, un conjunto de medios que se combina y reconfigura en las plataformas de la internet, específicamente, en la *web*.

Es esta multimedialidad el rasgo distintivo de la *World Wide Web (WWW)* que nació en 1989, en Ginebra, Suiza, pero se distribuyó a todo el público hasta 1990-1991. Su desarrollo fue rápido, ya que, “para enero de 1993, había 50 servidores para la *triple W* en todo el mundo. Pocos meses después, había aumentado en un 41 mil por ciento”³⁶.

Raúl Trejo Delarbre define a la *World Wide Web* como:

la red electrónica mundial que ha permitido incorporar a Internet los mensajes que, junto con el texto tradicional, incluyen información icónica y auditiva en todos los formatos (fotografías, mapas, imágenes con movimiento, música, discursos, mensajes de voz, etcétera). [...] Está organizada a partir de *páginas* a las que el usuario acude para, en cada una de ellas, encontrar numerosas opciones de información. En términos cibernéticos, la *WWW* es un seleccionador de hipertexto; es decir, una manera de vincularse electrónicamente a documentos distribuidos a través de diversos sistemas³⁷.

Para este autor, la *World Wide Web* es aquel sitio en el que se conjuntan mensajes de índole textual, auditivo, visual y audiovisual, el cual se distribuye y organiza en *páginas* (en formato de imagen digital, a través de hipertextos) en donde las personas buscan y encuentran información de diversas temáticas.

³⁵ Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, p. 100.

³⁶ Raúl Trejo Delarbre, *La Nueva Alfombra Mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*, p. 62.

³⁷ *Ibidem*.



The screenshot shows the Ticketmaster website interface. On the left, there are navigation menus for 'Conciertos', 'Deportes', and 'Teatro y Culturales'. The main content area features a large banner for a Black Sabbath concert on November 16th at Foro Sol, with a 'Ver Boletos' button. Below this, there are sections for 'Compra hoy' and 'Próximamente', listing events like 'Cruz Azul v. Santos' and 'League of Legends IWCI 2016'. On the right, there is a 'Mi Cuenta' section with a login prompt and a social media section for 'Amigos en Ticketmaster Mexico' featuring a post about Gabriela attending a concert.

Imagen 1.11. El sitio de *Ticketmaster* es un ejemplo de página *web*, en donde es posible buscar información de espectáculos culturales y deportivos, que está organizada, como menciona Raúl Trejo, en formato hipertextual (en el siguiente subcapítulo se define este concepto). Fuente: <http://www.ticketmaster.com.mx>

Por su parte, Consuelo Belloch señala que a la internet le corresponden tres etapas de evolución: la *web 1.0*, la *web 2.0* y la *web 3.0*.

En primera instancia, Belloch explica que:

mediante la *World Wide Web* accedemos al conjunto inmenso de páginas *web*, ubicadas en servidores de todo el mundo, que están conectados entre sí mediante la red Internet. El usuario necesita disponer de un programa informático (navegador) capaz de comunicarse con los servidores y visualizar las páginas *web*. Esta tecnología ha incorporado funcionalidades de *FTP* [intercambio de archivos entre un ordenador y un servidor] y *Telnet* [modo en que se utilizan los recursos del ordenador remoto, a partir de un ordenador personal, el cual es

terminal del primero], esto es, ambos procesos se realizan a través de páginas *web*³⁸.

De manera que Belloch comprende a la *WWW* como un cúmulo de páginas electrónicas posibles de hallar en los servidores alrededor del mundo que están interconectados por medio de la Red de Redes. Para que un usuario acceda a esas páginas, debe tener un ordenador idóneo para comunicarse con dichos servidores, por lo tanto, se intercambia información entre máquinas: ordenador-servidor-ordenador. Por ejemplo, cuando se realiza una búsqueda en *Wikipedia*, los datos introducidos por el usuario en la barra de búsqueda son enviados a servidores mundiales y éstos “regresan” la información solicitada.

La *web 1.0*, “se basa en la Sociedad de la Información”, en medios de entretenimiento y consumo pasivo (medios tradicionales, radio, TV, *e-mail*). Las páginas *web* son estáticas y de poca interacción con el usuario (páginas para leer)³⁹. Es decir, en esta primera etapa de la internet se pretende que la información generada en la sociedad sea transformada en conocimiento, distribuida globalmente. La interacción, en su forma más simple, es entre usuario-máquina-usuario. Ejemplo de ello es el correo electrónico, una herramienta en donde la información se envía de manera directa del emisor al receptor sin necesidad de mayor interacción entre usuarios.

En el siguiente cuadro, Consuelo Belloch resume los servicios que brinda la *web 1.0*, de la cual, su finalidad puede ser en tiempo real (comunicación síncrona), en

³⁸ Consuelo Belloch Ortí, *Recursos Tecnológicos (TIC)*, Op. Cit., s/p.

* Delia Covi Druetta, en su artículo “Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza”, define a la Sociedad de la Información (SI) como un modo de ser comunicacional, que atraviesa todos los ámbitos de la vida social y se convierte en fuente de riqueza. En ella se produce un crecimiento rápido de las TIC, las cuales repercuten en todos los sectores sociales. La digitalización es una pieza clave de la SI y genera nuevos medios, nuevas formas de producir, almacenar, distribuir y consumir información.

³⁹ *Idem*.

diferente temporalidad (comunicación asíncrona) o solamente para el acceso a la información.

Finalidad	Servicio
Comunicación asíncrona.	Correo electrónico (<i>e-mail</i>). Listas de distribución. Foros.
Comunicación síncrona.	Charlas. Audioconferencias y videoconferencias.
Acceso a la información.	Transferencia de Ficheros (FTP). Telnet. Páginas <i>web</i> (<i>World Wide Web</i>).

Cuadro 1.3. Servicios y finalidades de la *web 1.0*. Fuente: Consuelo Belloch Ortí, *Recursos Tecnológicos (TIC)*, Op. Cit., s/p.

La *web 2.0*, “se basa en la Sociedad del Conocimiento*”, la autogeneración de contenido, en medios de entretenimiento y consumo activo. En esta etapa las páginas *web* se caracterizan por ser dinámicas e interactivas (páginas para leer y escribir) en donde el usuario comparte información y recursos con otros usuarios”⁴⁰. Esto significa que la información es producida y consumida, a su vez, por la misma persona (de ahí se considera que el consumo es activo). *Wattpad*, una red social donde se comparten historias, es un ejemplo de este periodo de la internet, ya que en ésta los usuarios tienen la oportunidad de crear y compartir novelas, poemas o ficciones, y también de leerlas.

* Delia Crovi Druetta, en su texto “Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza”, señala que la Sociedad del Conocimiento (SC) se suma a la SI y se traduce en las nuevas formas de trabajo impuestas por las TIC y el cambio de modelo político-económico (neoliberal).

⁴⁰ *Ibidem*.

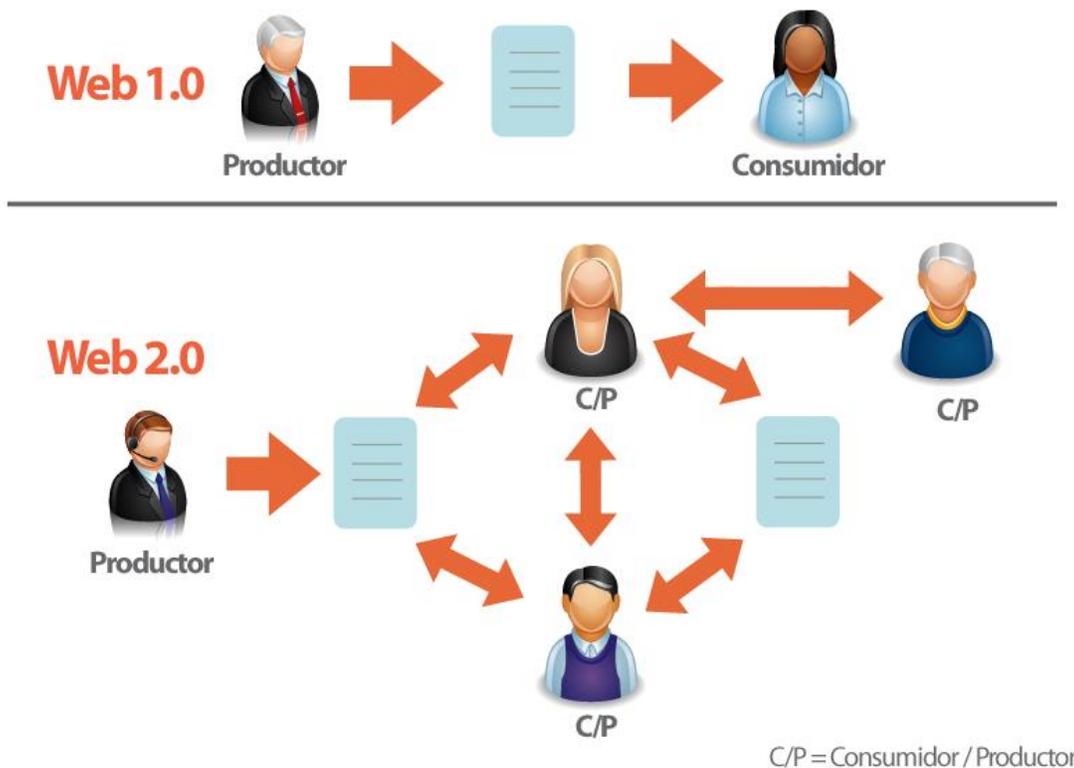


Imagen 1.12. En este gráfico se ejemplifica la forma de interacción llevada a cabo en la *web 1.0*, “usuario-máquina-usuario”, en donde la información es generada por uno para el otro, y la *web 2.0*, en la que una persona es a la vez productor y consumidor de los contenidos generados en las páginas de internet, es decir, se construye y transmite información de usuarios para otros usuarios. Fuente: <http://miralotec.com/wp-content/uploads/2013/07/graficoweb2.0.png>

Finalmente, la *web 3.0* se refiere a, “las innovaciones que se están produciendo en estos momentos, y se basan en Sociedades Virtuales*, realidad virtual, *web* semántica, búsqueda inteligente”⁴¹. En esta etapa es posible la comunicación e interacción a través de los desarrollos más recientes de la tecnología, donde las

* Estela Morales Campos en su artículo “Internet y sociedad: relación y compromiso de beneficios colectivos e individuales”, define que la Sociedad Virtual (SV) es intangible, depende, en parte, de la sociedad real. Es global, se mueve en el ciberespacio, reconfigura la percepción espacio-tiempo. En ella, los usuarios crecen exponencialmente y clarifican sus derechos, los comparten y los refuerzan; crea nuevas identidades al ser transformados en nuevos ciudadanos. Surgen nuevos términos, se establecen formas inéditas de convivencia, se modifican actitudes, relaciones, cambian los diseños urbanos y arquitectónicos. Algunos espacios comunes dan paso a los individuales, ya que parte de la vida colectiva se hace en Internet de manera virtual.

⁴¹ *Ibidem*.

barreras del tiempo y el espacio se transforman para generar la sensación de estar en un determinado lugar sin encontrarse física y realmente en él. Ejemplo de ello son los cascos de realidad virtual en los videojuegos de marcas como *PS4 (Play Station 4)*, los cuales brindan la sensación de estar inmerso en un espacio físico que, sin embargo, no mantiene ningún soporte real.



Imagen 1.13. Innovaciones como los cascos de realidad virtual construyen representaciones virtuales que crean la experiencia de estar en lugares físicos. Fuente: <http://videojuegos-peru.com/tag/casco-de-realidad-virtual/>

Para Carlos Scolari, la *web*, como otros medios de comunicación, se encarga de hacer remedaciones de otros medios: “la *web* remeda la historia de los medios; en ella encontramos desde huellas del telégrafo, una tecnología que utilizaba un sistema binario —código Morse— para transmitir información en una red de nodos a lo largo y ancho del territorio, hasta el correo tradicional, pasando por los lenguajes audiovisuales, el teléfono, los diarios, las enciclopedias”⁴². Este autor se refiere a la *web* como un remedo, es decir, una imitación o seguimiento de los ejemplos de

⁴² Carlos Scolari, *Hipermediaciones... Op.Cit.*, p. 107.

medios anteriores, en donde muchos de éstos se conjuntan —radio, teléfono, televisión, cine, prensa, correo, fotografía— para formar uno solo.

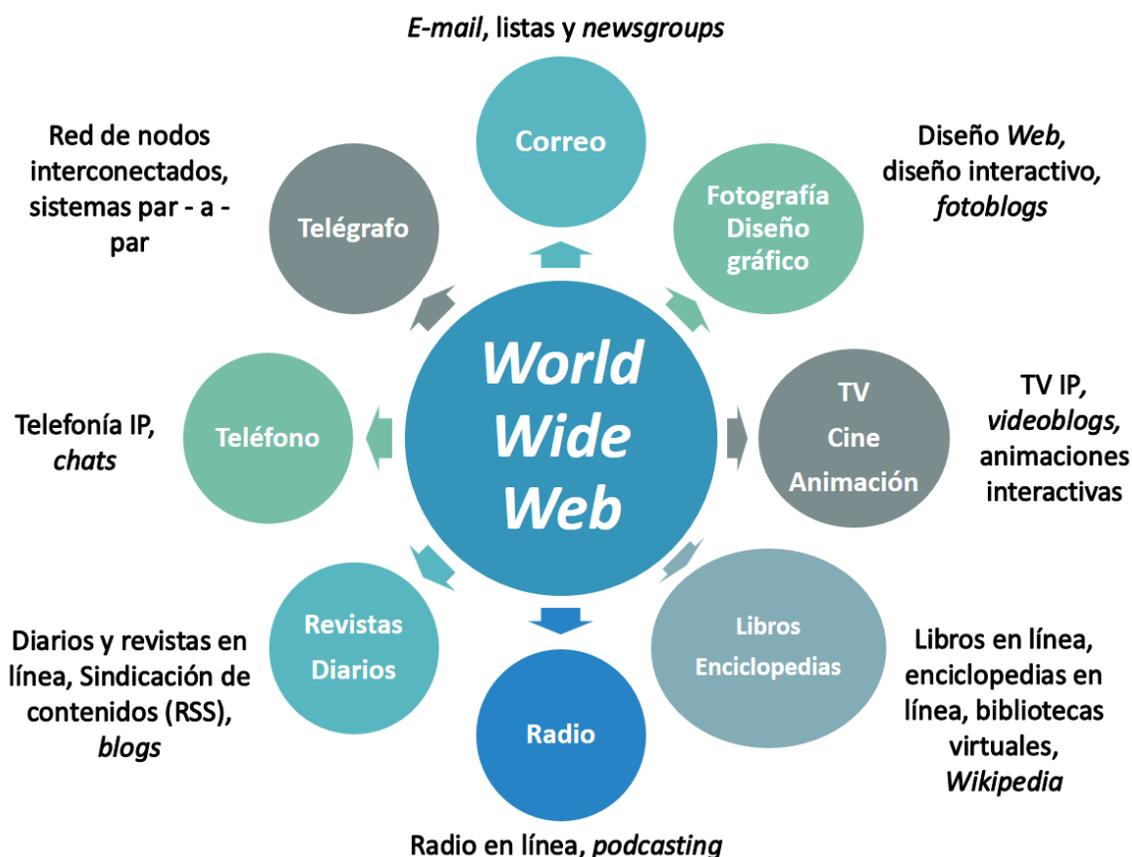


Imagen 1.14. En este gráfico se observan las remedaciones de la *World Wide Web* a las que se refiere Scolari. Fuente: Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, p. 108.

En lo referente a la *web 2.0*, Delia Covi señala que ésta, también llamada la *web viva*, es sumamente utilizada por jóvenes*, la cual:

se caracteriza por dar voz a los usuarios para que desplieguen su creatividad, se expresen e intercambien contenidos. [...] Mediante *blogs*, *wikis*, juegos en línea donde participan múltiples jugadores de distintas

* Cabe señalar que si bien el uso de la *web 2.0* no es exclusivo de las generaciones jóvenes, son ellos quienes la utilizan principalmente. Durante el desarrollo del capítulo siguiente se hace mayor referencia al modo en que este segmento maneja la internet.

partes del mundo, bajando canciones y películas, creando páginas personales y grupales, mostrando videos, usando las redes sociales o publicando sus pensamientos y creencias, es como la juventud se ha apropiado de internet⁴³.

A partir de Delia Crovi, se entiende que la *web 2.0* es una plataforma donde los jóvenes tienen la libertad de construir, modificar y compartir contenidos, propios o hechos por otros usuarios. Es esta etapa de la *WWW* la que les brinda las oportunidades necesarias para explotar su creatividad digital, por ejemplo, en sitios como *Paper 53 (Fifty Three)*, una aplicación para los dispositivos *Apple* donde los usuarios pueden crear y reconstruir esquemas, diagramas, bocetos, fotos, notas y dibujos que su imaginación les permita, para compartirlas, o no, con otros usuarios de la misma red.



Imagen 1.15. En *Paper Fifty Three 53* los usuarios tienen la oportunidad de crear, modificar y compartir sus ideas con otros usuarios. Fuente: captura de pantalla de la aplicación *Paper Fifty Three 53*.

⁴³ Delia Crovi, *Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto*, p. 19.

Marissa Sánchez conceptualiza a la *web 2.0* como un fenómeno que cambió las reglas del juego en la internet:

[se trata de] aplicaciones en red para compartir información y colaborar en la *web* dirigidas al internauta operativo y no sólo al espectador. Antes la era digital era un depósito de contenido creado por un único proveedor. Ahora, la *web 2.0* hace al usuario un generador de información consumible y el protagonista de foros, sitios y páginas, enriqueciéndolos con su punto de vista. Hoy la persona es el contenido⁴⁴.

En los sitios *web*, menciona Marissa Sánchez, el usuario ya no es simplemente espectador (como en los medios tradicionales), éste se convierte en un internauta con la capacidad de generar, compartir y consumir sus propios contenidos. Es el contenido porque no espera a que alguien más lo construya, sino que, a partir de su conocimiento y gusto propio, los elabora para él y para los demás.

De tal forma que las *fanpages* en *Facebook* son un ejemplo del modo en que las personas utilizan la *web 2.0*, en las cuales comparten y generan contenido acerca de una banda, artista, un programa famoso o de cualquier otro tipo de expresión de la que se sientan parte y/o seguidores de ella.

⁴⁴ Marissa Sánchez, "Gana con las redes sociales", p. 44.

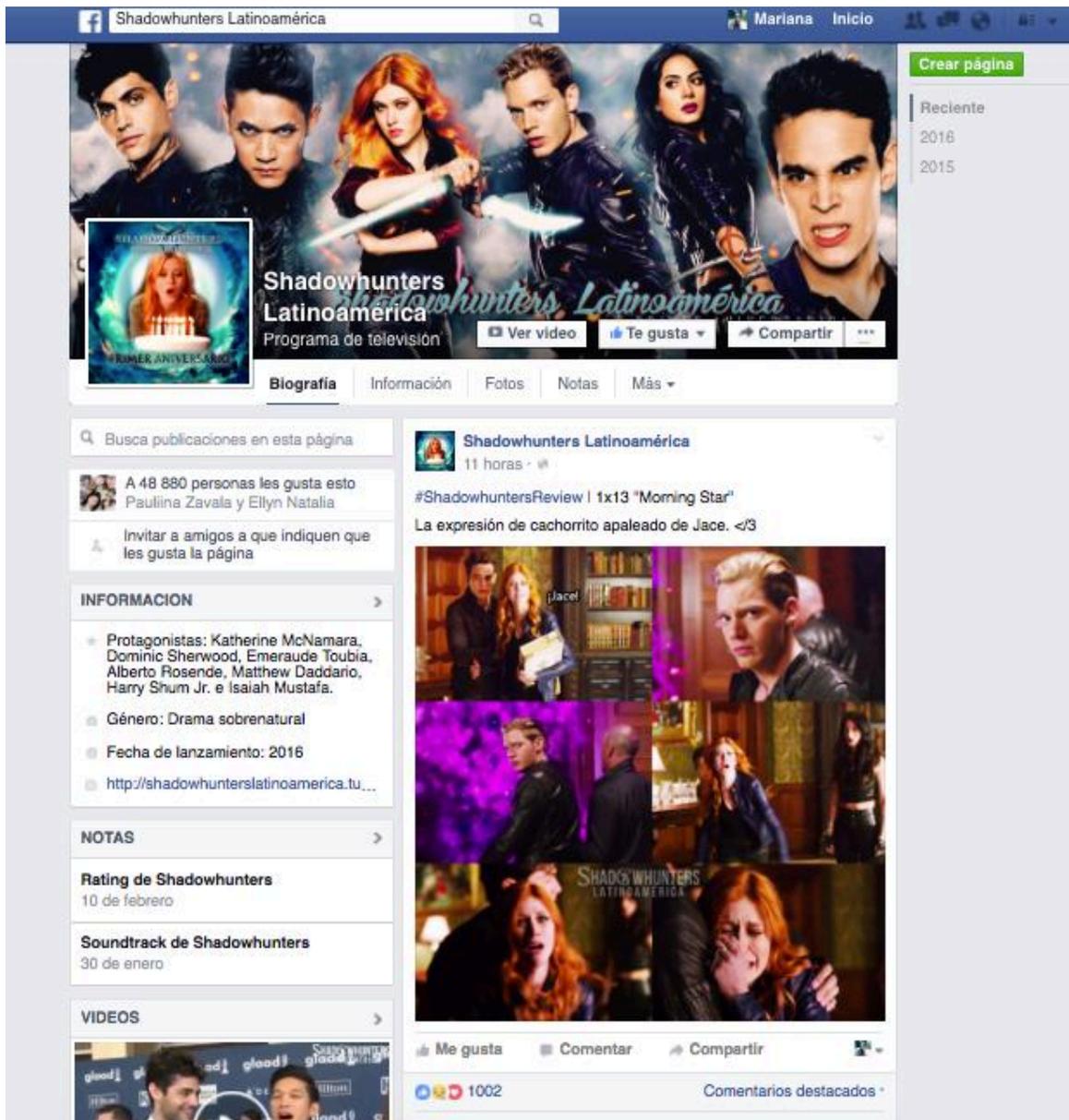


Imagen 1.16. La *fanpage* “Shadowhunters Latinoamérica” es un ejemplo de cómo los jóvenes utilizan la *web 2.0*. Fuente: <https://www.facebook.com/Shadowhunters-Latinoamérica-443291095824316/timeline>

Por lo tanto, se define la *World Wide Web* como un multimedia, el cual comprende todos los medios de comunicación anteriores (libros, enciclopedias, diarios y revistas, fotografía, cine, radio, televisión, telefonía), digitalizados y codificados en sistema binario, traducidos a diversos lenguajes (textual, icónico, audiovisual e hipertextual), al que se accede a través de una herramienta tecnológica

(computadora, *laptop*, *smartphone*, tableta electrónica, entre otros) conectada a la Red de Redes. Se organiza en *páginas* a las que los usuarios tienen acceso para leer, crear, modificar y compartir información.

Es posible diferenciar tres tipos de uso o etapas de la *WWW*. La primera, la *web 1.0*, se caracteriza por ser monomedial (comprende solamente un medio), su consumo e interacción es pasivo y la información se distribuye de “uno a uno” o de “uno a muchos”. El correo electrónico, los libros en línea, la radio en línea o las videoconferencias son ejemplos de esta etapa de la *web*.

El segundo tipo o etapa es la *web 2.0*, también nombrada *web social* o *web viva*. En ésta, los usuarios son altamente activos, ya que no sólo consumen o leen la información, sino que también la producen, construyen, modifican, intercambian, comparten y reestructuran. Por eso se dice que la información es de “muchos a muchos”. Es un multimedia, es decir, se compone de todos los medios de comunicación y tipos de lenguaje posibles.

La *web 3.0* es el tercer tipo o etapa, es una plataforma actual que se halla en constante innovación y construcción. Su principal característica es la realidad virtual, en donde la interacción no se realiza en tiempo y espacio específicos, sino que, debido a los avances tecnológicos es posible generar escenarios físicos sin soportes reales. Se podría considerar que la interacción entre usuarios es de *uno a muchos* o *muchos a muchos*, según el soporte tecnológico. Abarca todos los lenguajes y medios de comunicación posibles. Asimismo, esta fase de la *WWW* por su reciente auge, implica debates y otras consideraciones que no son retomadas en esta investigación. Por ello, esta definición es preliminar.

Es pertinente señalar que los tres tipos o etapas de la *web* se hallan en constante convergencia, sobre todo en la actualidad, donde el desarrollo tecnológico ha permitido conjuntarlas para generar experiencias más satisfactorias entre los usuarios. De este modo, por mostrar un ejemplo, *Facebook* ha desarrollado la

aplicación *Facebook Mentions* (disponible por ahora sólo para figuras públicas verificadas*), en la cual esas personas transmiten videos en tiempo real (parecido a una videoconferencia) y sus seguidores tienen la posibilidad de interactuar con ellos a través de comentarios en la misma transmisión. Por lo tanto, se observa una combinación entre la *web 1.0* (videoconferencia) y la *web 2.0* (interacción entre muchos usuarios, quienes pueden compartir o reconstruir la información).

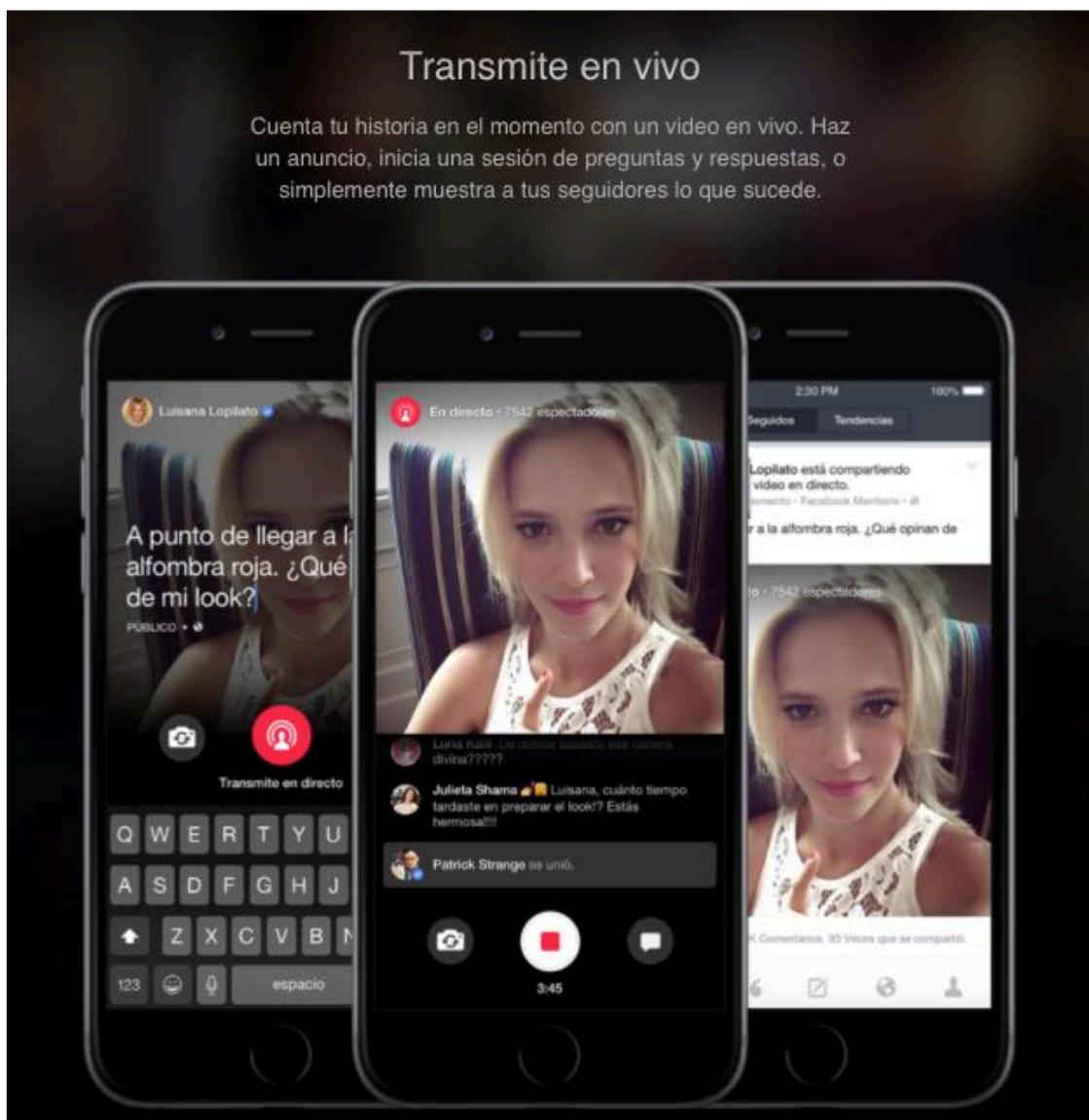


Imagen 1.17. La aplicación *Facebook Mentions* es un ejemplo de cómo se combinan las etapas *web 1.0* y la *web 2.0* en la internet. Fuente: <https://www.facebook.com/about/mentions/>

* Durante el desarrollo de esta tesis, *Facebook* puso a disponibilidad de todos sus usuarios el uso de las transmisiones en vivo.

Redes sociales.

La *web 2.0* juega un rol protagónico para fines de esta investigación, principalmente uno de los recursos de ésta, las redes sociales. Por lo tanto, es necesario definir las y entenderlas.

La *social media*, nombre en inglés de las redes sociales, tiene sus orígenes en 1997. El término fue creado por Tim O'Reilly, quien fue el fundador de *O'Reilly Media*, una editorial especializada en tecnología. Marissa Sánchez, en su artículo *Gana con las redes sociales*, narra que la primera red social en la historia de la *web* fue *SixDegrees.com*, una página *web* procedida de los servicios de *chat* en la que se creaba un perfil personal y una lista de contactos. No tuvo mucho éxito, ya que en el 2000 dejó de funcionar.

Dos años después, cuenta Sánchez, *Match.com*, un portal de encuentros amorosos, lanzó *Friendster*, que ofrecía servicios parecidos a *SixDegrees.com*, pero con una vinculación más eficiente. Esta red fue más agradable para los usuarios, por lo cual, para 2005 ya contaba con 300,000 miembros.

My Space se mostró como la plataforma para acceder a un “mundo real paralelo”, en donde los usuarios mantenían contacto entre ellos y tenían la posibilidad de conocer a sus músicos favoritos nacionales e internacionales. A su vez, podían crear perfiles más detallados y compartir contenido propio o de sitios *web*, lo cual fue del agrado de los internautas. *Hi5** y *MetroFLOG*** surgieron de forma simultánea, pero bajo un concepto más enfocado en las personas.

* *Hi5* es una red social lanzada a la *web* en 2003, fundada por Ramu Yalamanchi. En 2007 fue uno de los sitios más visitados del ciberespacio. En 2011 fue vendida a la empresa *Tagged*.

** *MetroFLOG* es una red social de estilo *blog* fotográfico. En México comenzó a ser popular a partir de 2006. Este sitio, originalmente, se basaba en la publicación de una fotografía diaria con un pie de foto tan extenso como el usuario lo deseara. En ella, otros usuarios podían *firmar* o comentar. Sólo se permitía un cierto número de firmas.

Debido a la innovación tecnológica de un grupo de estudiantes de la Universidad de Harvard —Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, y Chris Hughes— representados por Mark Zuckerberg, en 2004 nació *Facebook* como una red de estudiantes que se vinculaba por internet. Ésta, “pronto ganó terreno hasta volverse un medio de comunicación global a través de *perfiles*, donde una persona publica información personal, gustos, hábitos de compra, etc. Todo esto a cambio de vincularse con otros y con la promesa de obtener contenido relevante”⁴⁵. Dicha red social es, hasta la fecha, de las más reconocidas en el mundo de la *web*. En el siguiente cuadro se describen y colocan en orden de aparición, las redes sociales más conocidas de la *web 2.0*. a nivel mundial y en México.

⁴⁵ *Ibid*, p. 45.

	1997	Sitio <i>web</i> basado en un modelo de redes de trabajo o <i>social networking</i> . Permitía generar listas de contactos que servían para vincular con terceros.
	2002	Sitio <i>web</i> de <i>social gaming</i> y música que permitió en sus orígenes hacer contacto con otros miembros, mantener dichos vínculos y compartir contenidos.
	2003	Sitio <i>web</i> de redes de trabajo a través de perfiles profesionales.
		Sitio <i>web</i> de contacto y vinculación social focalizado en música.
		Sitio <i>web</i> y aplicación en donde los usuarios publican, leen y comparten historias (narrativas, poemas, artículos, <i>fanfictions</i> , ficciones, etcétera).
	2004	Sitio <i>web</i> de vinculación social y redes de contactos especializado en fotografía y otras disciplinas plásticas.
		Sitio <i>web</i> de <i>social networking</i> en el que la gente interactúa y comparte contenido de todo tipo.
	2005	Sitio <i>web</i> para compartir videos y crear relaciones con otros usuarios de la red.
	2006	Sitio <i>web</i> de <i>microblogging</i> (publicación de mensajes breves de hasta 140 caracteres).
	2009	<i>WhatsApp</i> es un sitio <i>web</i> y aplicación de mensajería instantánea, llamadas y videollamadas para dispositivos inteligentes.
	2010	Sitio <i>web</i> y aplicación donde el contenido se basa en fotografías y videos.
		Sitio <i>web</i> en el que se comparten imágenes donde los usuarios crean tableros temáticos a partir de sus intereses.
	2011	<i>Google Plus</i> es un sitio <i>web</i> de vinculación e interacción entre diversas redes sociales unidas en un mismo espacio.
		<i>Snapchat</i> es una aplicación para dispositivos inteligentes de mensajería efímera con soporte multimedia y filtros de realidad aumentada.
	2012	Sitio <i>web</i> y aplicación geosocial que a partir de las preferencias de cada usuario, les brinda la oportunidad de mensajear y concretar citas con otras personas.
	2014	<i>Musical.ly</i> es una aplicación para dispositivos inteligentes que permite descubrir, crear y editar videos cortos y compartirlos públicamente o en una lista personalizada.
	2015	<i>Periscope</i> es un sitio <i>web</i> y aplicación para dispositivos inteligentes encargada de retransmitir video en directo (<i>streaming</i>). Perteneció a <i>Twitter</i> .

Cuadro 1.4. Principales plataformas *web* de la *social media* y su desarrollo en el tiempo. Fuentes: Marissa Sánchez, “Gana con las redes sociales”, p. 41-70; WhatsApp. *WhatsApp* [en línea], WhatsApp, s/f, Dirección URL: <https://www.whatsapp.com/?l=es> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:30 a.m.]; iTunes. *Snapchat* [en línea], Apple Store, s/f, Dirección URL: <https://itunes.apple.com/mx/app/snapchat/id447188370?mt=8> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:33 a.m.]; Tinder. *Login Tinder*, [en línea], Tinder, s/f, Dirección URL: <https://tinder.com/app/login> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:39 a.m.]; Musical.ly. *About*, [en línea], Musical.ly, s/f, Dirección URL: <https://musical.ly/en-US/about> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:45 a.m.]; Periscope. *About*, [en línea], Periscope, s/f, Dirección URL: <https://www.periscope.tv/about> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:49 a.m.] Imágenes: *Google Images*.

Juan José Flores, Jorge Joseph Morán y Juan José Rodríguez explican que: una red social se define como un servicio que permite a los individuos (1) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, (2) articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y (3) ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro⁴⁶.

Estos autores conciben a la red social como un servicio de la *web* en la que se construye y comparte información privada a través de un perfil público o semipúblico a otros usuarios que se encuentren en la misma red social. De ellas hay una gran variedad y su configuración depende del tipo de interacción que se lleve a cabo en éstas.

Jazmín Becerra Garduño señala que las redes sociales:

nacen como una reunión de personas, conocidas o desconocidas, que interactúan entre sí, redefiniendo al grupo y retroalimentándolo. [...] Es así que las *páginas 2.0* se alimentan de lo que añade el usuario de manera no unidireccional [...] Es el conjunto de internautas con sus respuestas, referencias, opiniones y desacuerdos el que hace que la página, y por ende el flujo de la comunicación, funcione y crezca. [...] [Las redes sociales] propician la interacción de miles de personas en tiempo real. Éstas no son otra cosa que máquinas sociales diseñadas para fabricar situaciones, relaciones y conflictos⁴⁷.

A partir de esta definición, se entiende que las redes sociales se construyen y reconstruyen con la información que las personas añaden a éstas. En ellas, los usuarios, se conozcan concretamente o no, interactúan en tiempo real y comparten

⁴⁶ José Juan Flores Cueto; Jorge Joseph Morán Corzo; Juan José Rodríguez Villa, "Las Redes Sociales", p. 3.

⁴⁷ Jazmín Becerra Garduño, *Las redes sociales en internet: una nueva forma de comunicación y socialización*, p. 27 y 28.

elementos de diversa índole, desde opiniones y desacuerdos, hasta videos, canciones, textos o fotografías.

Marissa Sánchez explica que las redes sociales son, “plataformas que permiten construir un perfil personal, elaborar una lista de usuarios con los que se tiene relación y acceder a las listas de conexiones de otros ofreciendo contenido gráfico, audiovisual y escrito”⁴⁸. La definición de esta autora puntualiza la creación de un perfil personal con el cual se accede a una amplia gama de posibilidades, en donde se interactúa con otras personas a través de la distribución y creación de imágenes, audios, videos y publicaciones textuales.

Por lo tanto, las redes sociales se definen como un desarrollo de la internet. Son, específicamente, una plataforma de la *web 2.0* en la que los internautas crean un perfil personal, público o restringido a una lista de usuarios, en donde se produce, construye, reconstruye, modifica y comparte información en diferentes tipos de lenguajes (textual, oral, auditivo, icónico y/o audiovisual). En ellas, la interacción tiene diversos fines, ya sea de entretenimiento, académico, laboral, profesional o personal, razón por la cual se dice que reconfiguran las formas de comunicación entre las personas, ya que, además de ser a través de un soporte digital, pueden ser en tiempo real, sin necesidad de compartir un espacio fijo.

En la *web*, sobre todo en la *web 2.0* se forman comunidades, en donde es posible encontrar contenidos en diversos tipos de lenguaje para compartir, descargar y/o colaborar en su construcción. Es en esta etapa de la *WWW* en la que los usuarios tienden a organizar la información de manera no lineal; es decir, se salta en ella de un punto a otro por medio de enlaces. Este tipo de organización en red es el hipertexto.

⁴⁸ Marissa Sánchez, *Op.Cit.*, p. 44.

1.2.4 Hipertextos: nuevas formas de lectura en las plataformas digitales.

La comunicación entre los individuos considera lenguajes de diversa índole. El más primitivo de éstos es el oral y, por ende, el auditivo. Con el paso de los años y siglos, la humanidad encontró nuevas formas de interacción a través de signos escritos con los que fue posible interactuar de manera más personal.

A partir de la escritura se originó el *texto*, aquella unidad organizada de palabras que mantiene un significado para hombres y mujeres de un entorno delimitado. La existencia de éste se halla determinada por su relación con el lector, quien está en concordancia con el contexto de lo que lee.

De esta manera, Joan Campás, en su obra *El Hipertexto*, menciona que el *texto clásico* era entendido como la transcripción fiel de una palabra, una narración, fijada por la escritura para preservar su integridad. Quienes lo escribían daban por hecho que le brindaban un inicio, un nudo y un desenlace, así como un sentido lineal y preciso. Es decir, se trataba de una unidad cerrada, el lector tenía que respetarla y darle un sentido previamente configurado por el autor. Ejemplo de esto son los centenares de obras clásicas como *El Quijote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes Saavedra; *La Ilíada*, de Homero; o *Sueño de una Noche de Verano* de William Shakespeare.

Al transcurrir las décadas, el texto clásico se transformó semántica y estructuralmente. La llegada de la modernidad y, principalmente, la posmodernidad trajo consigo nuevas ideas para organizar la vida. Campás explica que este *texto posmoderno*:

nace de la combinación del estructuralismo, el marxismo y el psicoanálisis al final de los años sesenta, sobre todo en Francia. [...] Ya no es un producto, sino una producción, es decir, que nunca se acaba, siempre es potencialmente infinito porque escenifica el juego del

significante, tiene la primacía sobre el significado, en el sentido de que el texto escapa tanto del autor como del lector: no pertenece a nadie, nadie lo domina⁴⁹.

Debido a esto, la linealidad *inicio-clímax-final* se rompe al igual que la diferenciación entre lector y escritor. Tanto el autor como el lector pueden producir y leer lo que el primero redacta, por lo que el texto nunca se termina, está abierto a nuevas contribuciones. Ya no se establece en un tiempo y espacio fijo, lo cual se observa en la actualidad, sobre todo por el auge de la *web* en donde las condiciones de temporalidad y lugar no son concretos.

Estas inquietudes en la construcción de narrativas de la década de los sesenta se extrapolaron a áreas como la informática, por lo cual, en 1965, Theodor Holm Nelson aportó no sólo una nueva palabra al lenguaje, sino también una manera de nombrar a los textos posmodernos: el hipertexto.

Campás relata que este filósofo estadounidense, pionero en las tecnologías de la información, descubrió este término porque buscaba un medio para generar un documento a partir de un vasto conjunto de ideas de todo tipo, no estructuradas, no secuenciales, expuestas en tan diversos soportes como una película, una cinta magnética o una hoja de papel. De este modo surgió Xanadu, un proyecto hipertextual que tenía como objetivo fundar una estructura que permitiera conectar toda la literatura del mundo para reunir obras de cualquier género publicadas en una red hipertextualizada universal e instantánea.

Es con base en esta innovación que Theodor Nelson introdujo el concepto de hipertextualidad, al cual define concisamente como “la escritura no secuencial”⁵⁰. Esto es así porque, como lo detalla Campás, la secuencia se relaciona con el

⁴⁹ Joan Campás. *El Hipertexto*, p. 37.

⁵⁰ *Ibid*, p. 28.

lenguaje hablado y la letra impresa, en donde se impone una única forma de recorrer un texto.

De esta manera, se observa que Nelson considera a la hipertextualidad como un medio literario: “el lector accedería por red a los textos que le interesen, los copiaría a su biblioteca, los anotaría y los relacionaría entre ellos según su conveniencia”⁵¹. Esto se observa, por ejemplo, en la red social llamada *Wattpad*, en la cual, los usuarios tienen la libertad de crear sus *bibliotecas* de lectura de un tema en común (ficción, poema, narrativa, espiritual, paranormal, ente otras), a partir de las historias que seleccionan con base en sus gustos.

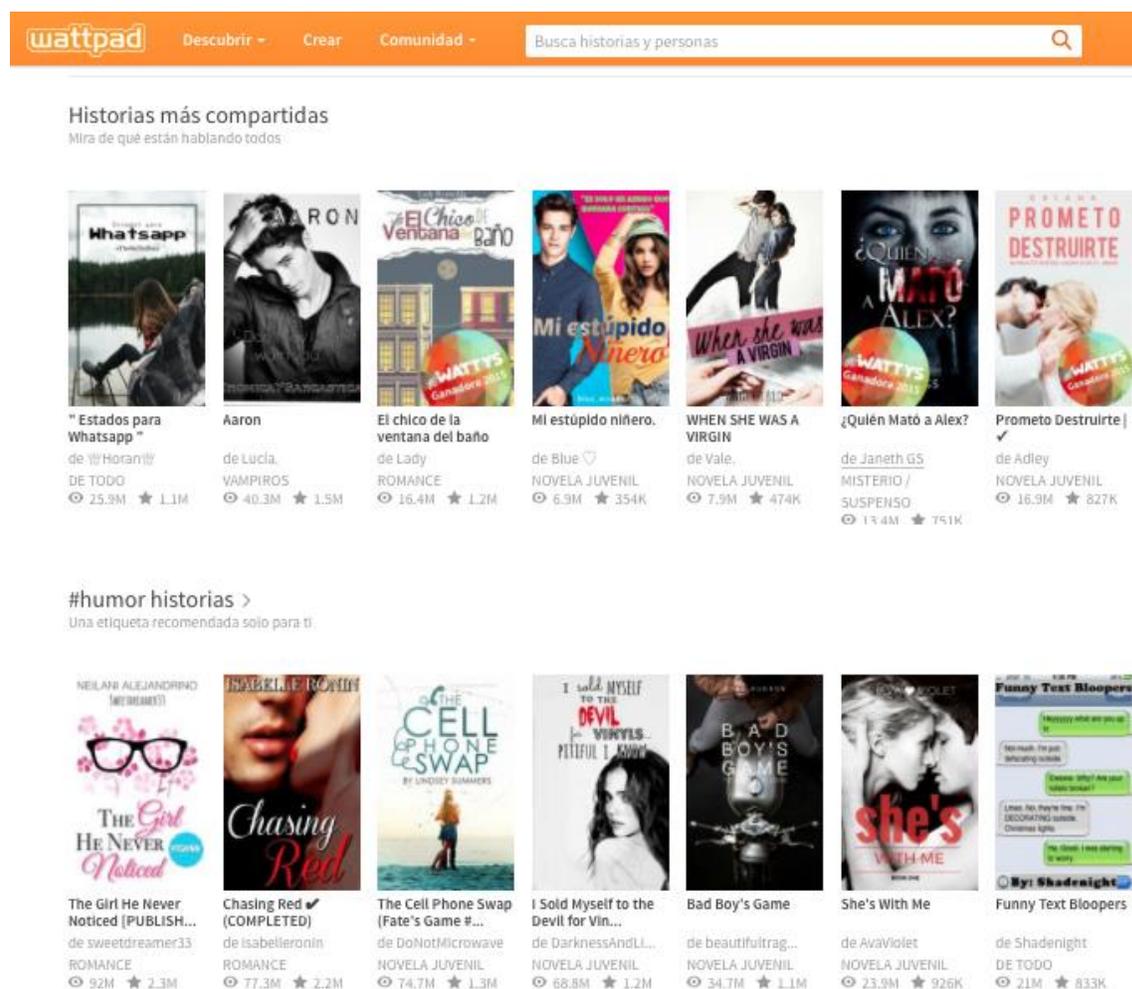


Imagen 1.18. *Wattpad* es una red social que ejemplifica la definición de hipertextualidad de Theodor Nelson. Fuente: <https://www.wattpad.com/home>

⁵¹ *Ibidem*.

Nelson sembró la semilla que daría frutos en la década de los años ochenta, cuando el término se insertó en universidades de Estados Unidos como un instrumento para generar materiales para la enseñanza y, sobre todo, como argumento de debate teórico.

Pierre Lévy explica que el hipertexto es, “un conjunto de nudos ligados por conexiones. Los nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a la vez pueden ser hipertextos [...] Es un ambiente para la organización de conocimientos o datos.”⁵² Para este autor el hipertexto se halla entrelazado a través de conexiones que pueden ser de diversa índole, no se limita a verlo como un documento escrito, sino también señala que los soportes de éste son icónicos y auditivos.

Julio Cabero precisa a los hipertextos como:

un sistema de organización y almacenamiento de la información, a la cual se puede acceder de forma no secuencial como es el caso del libro, y éstos se construyen colaborativamente entre el autor y el usuario. [...] [Al formar parte de los hipermedias*], en ellos se combinan sistemas simbólicos diferentes para dar lugar a una nueva realidad, donde el sujeto claramente determina los niveles de ejecución e interacción sobre los mismos, y construye su propio espacio comunicativo⁵³.

La visión de este teórico coloca al autor y al consumidor como aquellos usuarios capaces de determinar formas de interacción de acuerdo con sus preferencias, quienes serán, a la vez, constructores del hipertexto, el cual tendrá símbolos y

⁵² Carlos Scolari, *Hipermediaciones... Op.Cit.*, p. 216.

*Carlos Scolari, en su obra *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, explica que los hipermedios son soportes digitales hipertextuales. En éstos, los usuarios colaboran para su construcción y no son pasivos como sucedía con los medios tradicionales. Son, asimismo, multimedios, convergentes, con un alto grado de interactividad.

⁵³ Julio Cabero Almenara, *Op. Cit.*, p. 19.

signos que darán pie a una nueva realidad significativa debido a los tipos de lenguaje y soportes que se encuentran en esta forma de organización no secuencial.

La plataforma de música en *streaming*, *Spotify*, podría considerarse, por ejemplo, un hipertexto de carácter icónico-auditivo-textual, ya que en ella los usuarios eligen, a partir de sus intereses, las listas de reproducción que desean escuchar e, igualmente, colaborar en la construcción de éstas. No es secuencial porque las cibernautas pueden saltar de una canción, un artista, un grupo o de una *playlist* (lista de reproducción) a otra en el momento en que ellos decidan porque la plataforma mantiene esa estructura hipertextual.

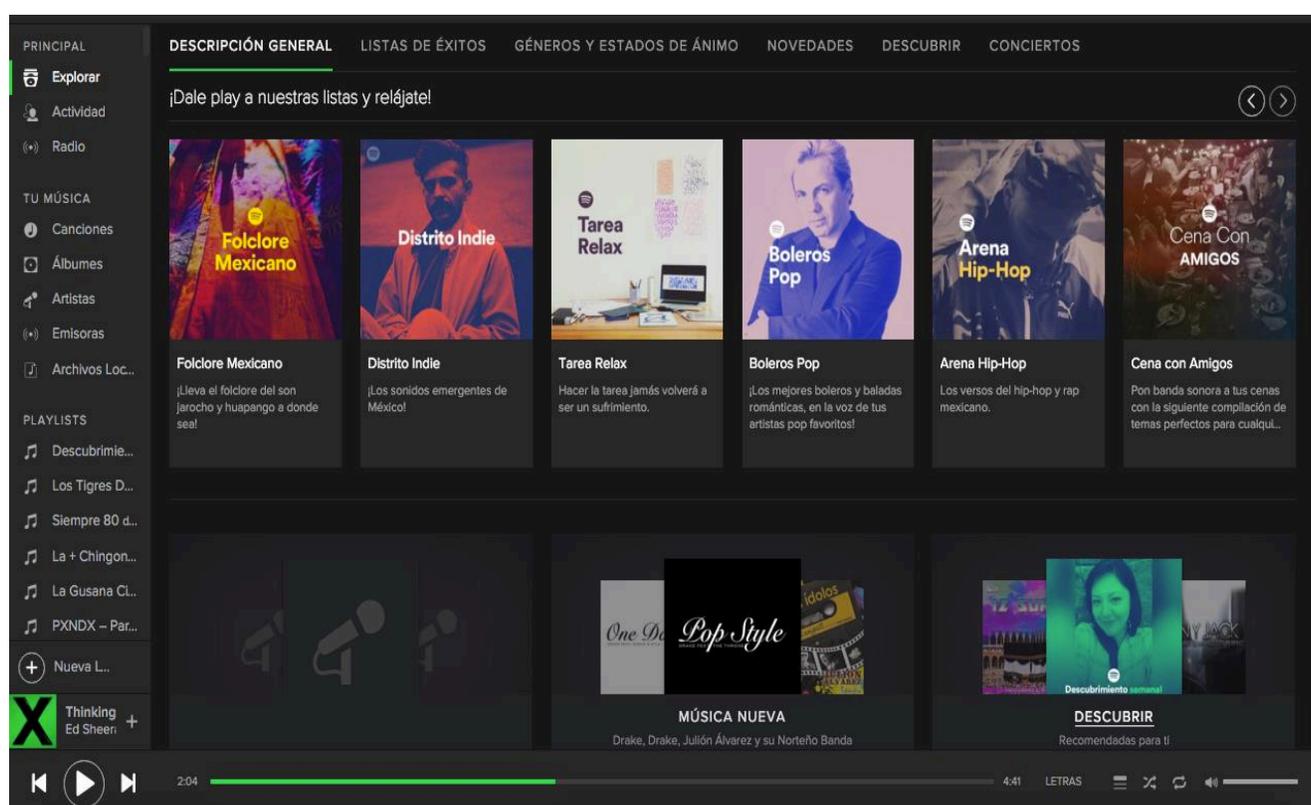


Imagen 1.19. *Spotify*, con su lenguaje de tipo icónico-auditivo-textual, se perfila como una plataforma hipertextual. Fuente: perfil personal de *Spotify* <https://www.spotify.com/mx/>

Joan Campás puntualiza que el hipertexto, “está ordenado como un grupo de elementos informativos, no necesariamente homogéneos, [...] se pueden leer

indistintamente, en forma de navegación*. [...] Son un documento digital que se organiza en forma de red gracias a las relaciones que se establecen entre *nodos*, *enlaces* y *anclajes*⁵⁴. Estos tres últimos elementos son su estructura. Por lo tanto, antes de brindar un análisis acerca de esta concepción, es pertinente definirlos**.

- Los *nodos* son las unidades básicas del hipertexto. Pueden ser un capítulo, un párrafo o documentos completos. Su forma y dimensiones son arbitrarias, dependen de cómo el autor ha estructurado el hipertexto. No son homogéneos, están destinados al usuario y, por eso, es fundamental que sean una representación para éste.
- Los *enlaces*, sirven para interconectar los nodos y suelen ser bidireccionales. Se trata de una conexión entre dos nodos que proporciona una manera de seguir las referencias entre un origen y una destinación. Pueden ser estáticos (fijados y decididos por el autor del documento) y dinámicos (establecidos por el lector del documento).
- Los *anclajes* son los puntos que activan físicamente el enlace. Expresan el origen de un enlace de diferentes formas, ya sea con palabras o cualquier forma icónica. El anclaje de origen es denominado también referencia y el de destinación referente.

Al reconocer la estructura de los hipertextos, se entiende que Joan Campás observa a esta forma de organización de la información como un grupo de elementos no similares, digitales, de soporte variado. Su estructura es en red, lo cual se entiende por la interacción entre los nodos (unidades básicas textuales, icónicas o sonoras que representan *alguna* forma conocida por el lector), los enlaces (conexiones

* Joan Campás, en su obra *El Hipertexto*, define a la navegación como la forma en que el usuario se mueve en internet de manera más o menos libre sin restricciones físicas. En lo referente a los hipertextos, se trata de la acción de consultarlos gracias a la activación de diferentes enlaces para llegar a nodos de destino desde un nodo inicial.

⁵⁴ Joan Campás, *Op. Cit.*, p. 47 y 51.

** La información de los siguientes tres puntos es tomada de la obra de Joan Campás, *Op. Cit.*, p. 49-51.

estables o dinámicas instauradas entre los nodos) y los anclajes (figuras que activan el enlace).

Un ejemplo para esta definición se aprecia en la portada de una de las *fanfics* que se suben a la red social *Wattpad*, en la cual, las historias que publican los escritores están organizadas a manera de hipertexto. Los nodos son los textos que describen de qué trata la historia, la imagen de portada, el nombre del perfil del escritor, por mencionar algunos. Los enlaces son aquellas conexiones para comenzar a leer la narración o buscar los capítulos de la misma, que a su vez se plasman en los anclajes que lo activan o dirigen a ellos.



Imagen 1.20. *Hypnagogia*, una *fanfic* que se encuentra en *Wattpad*, es un ejemplo de cómo se organiza la información en los hipertextos. Fuente: <https://www.wattpad.com/story/68823798-hypnagogia>

Al comprender lo anterior, se define entonces que el hipertexto es una forma de organizar, almacenar, compartir y acceder a la información, la cual surge a partir de la digitalización de ésta en la *web 2.0*. Su lectura no implica un orden, secuencia y/o linealidad, ya que el lector (usuario) tiene la capacidad de navegar en él de manera libre. Conlleva una variedad de soportes (nodos) que pueden ser de índole textual, icónico, auditivo o audiovisual; es decir, es multimedial, que se hallan interconectados a través de redes (enlaces y anclajes). Estas características configuran una nueva forma de realidad digital significativa, donde el autor y lector del hipertexto establecen sus espacios de producción y comunicación.

Un ejemplo más de hipertexto en la *web 2.0* es *Tumblr*, red social que surgió en 2007. En ella los usuarios tienen la libertad de publicar textos, videos, imágenes, *gifs*, citas y audios propios en forma de *tumblelog** o *tlog* y enlaces, en donde los lectores de éstos no siguen una linealidad ni una secuencia en la búsqueda o lectura de la información.

* El *tumblelog* o *tlog* es un tipo de *blog*, que deviene del *microblogging* (servicio para enviar y publicar mensajes breves, solamente textuales). Se basa en publicaciones en donde los usuarios comparten contenido hecho por ellos mismos a través de enlaces, imágenes, videos o audio sin una temática definida.

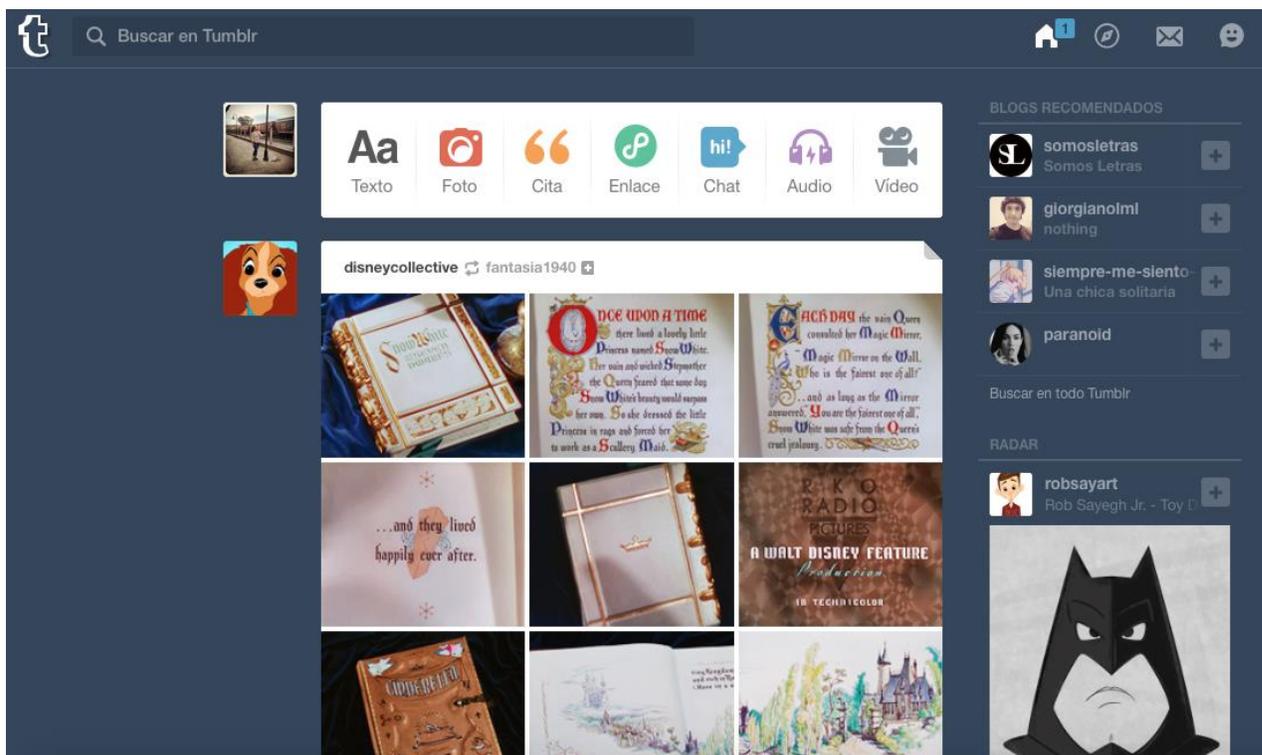


Imagen 1.21. Tumblr es una red social en formato hipertextual en donde las personas acceden, organizan y almacenan información de diferentes temáticas. Fuente: <https://www.tumblr.com/dashboard>

Características de los hipertextos.

Los hipertextos tienen características que definen su estructura en la web. En los siguientes puntos se parafrasean y glosan aquellas que señala Joan Campás*, quien, a su vez, retoma a Luis Codina y su obra *El Libro digital y la WWW*.

- **Libertad de lectura.**

Se espera que los lectores y autores de hipertextos hagan elecciones activas en la utilización y creación de este tipo de documentos. Esto quiere decir que tienen la libertad de manejar la información en el orden que sea de su agrado. A propósito de esto, las personas al momento de leer un hipertexto, siguen los siguientes estilos:

* La información se encuentra en Joan Campás, *Op. Cit.*, p. 38, 42-46.

Secuencial	Navegación	Búsqueda
El usuario no hace cambios o saltos entre la información.	Se trata de una lectura aleatoria, El usuario puede leer según la perspectiva del autor —impone uno o diferentes recorridos— o según la perspectiva del lector, quien sigue el camino del autor u otro.	El usuario conoce algunas características de la información, pero no es capaz de indentificarla o localizarla. Al desconocer la ubicación exacta de lo que está buscando, su navegación en la <i>web</i> no tendrá una secuencia fija.
Por ejemplo, cuando un individuo lee un artículo en un portal <i>web</i> de alguna revista o periódico.	Por ejemplo, cuando el usuario busca canciones de sus artistas favoritos en plataformas de música en <i>streaming</i> (<i>Apple Music</i> o <i>Spotify</i>) puede escuchar el álbum completo o seleccionar solamente algunas canciones y después acudir a otro disco o artista.	Esto, por ejemplo, lo realizan los jóvenes cuando deben investigar un tema determinado para su tarea escolar, ya que saltan entre las páginas hasta encontrar lo que necesitan.

Cuadro 1.5. Estilos de lectura en los hipertextos. Fuente: Joan Campás. *Op. Cit.*, p. 38, 42-46.

- **No dependen de un medio.**

Los hipertextos no forman parte o pertenecen a un medio específico, sino que son una manera de estructurar, guardar y acceder a la información en la *web 2.0*. Ejemplo de ello son los *blogs* personales de *Tumblr*, como se observa en el ejemplo de la página anterior.

- **Son accesibles.**

Su presentación es diferente de los formatos impresos —paginados de manera lineal para ser leídos en ese orden— porque el hipertexto se presenta en páginas o pantallas accesibles para que el lector lleve a cabo cualquier tipo de lectura. Esto se aprecia cuando un usuario navega en las aplicaciones de su *smartphone*: busca redes sociales, música, descarga imágenes; es decir, cambia de pantallas fácilmente según su preferencia.

- **Estructura libre.**

Los lectores pueden leer un texto en papel de manera lineal o no lineal, es decir, saltando a ciertos capítulos de la obra. También puede hacerlo el lector de hipertextos; no obstante, la lectura lineal, de pantalla en pantalla, no es sinónimo de estructura o secuencia. Esto es porque los saltos entre páginas *web* no implican, *per se*, una linealidad ni una secuencia, al contrario, ya que esa variación constante entre pantallas rompe con la estructura lineal tradicional.

Por ejemplo, pese a leer fragmentos de una obra literaria, ya sea en orden o desorden, las personas no cambian de texto, en cambio un usuario que busca información de un tema determinado en *Wikipedia*, cambiará de páginas o pantallas cada que encuentre un concepto nuevo o desee saber más de otro aunque siga navegando en el mismo portal.

- **El lector también es autor.**

Los lectores tienen la capacidad de interactuar con el hipertexto y transformarse en autor cada vez que necesiten enlazar, significativamente, los elementos de la información. Esto sucede, por ejemplo, cuando en *Facebook*, *Twitter* o cualquier otra red social, los usuarios “comparten” una publicación a la cual añaden palabras que le otorgan un nuevo sentido a la publicación original.

- **Nuevos contextos.**

Las características anteriores definen al hipertexto como una estructura que asigna nuevos contextos, ya que al hacer clic en los enlaces del texto, otros textos aparecen en pantalla, que al mismo tiempo reenviarán a otros textos. Sin un orden preestablecido, la temporalidad y causalidad desaparecen.

Al ubicarse en el ámbito de la era digital, las TIC colocan a estas formas de organización de la información en espacios y tiempos distintos a los tradicionales.

No hay secuencias ni linealidades, por lo que el comportamiento de los usuarios frente a estas innovaciones se reconfigura.

Nuevos roles: autor-lector.

A propósito de esta reestructuración, George Landow afirma que el hipertexto modifica radicalmente la experiencia en lo referente a la lectura y escritura de los textos. Señala que el hipertexto

destruye la idea de un texto unitario y estable. Dicha pérdida de autonomía y unidad conlleva una remodelación de los roles tradicionales del autor y el lector, donde el primero cede poder al segundo. [...] [Es] un lector más activo, que no sólo elige sus recorridos de lectura, sino que también tiene la oportunidad de leer como si fuera el autor. Este proceso se realimenta con la aparición de nuevas formas de escritura participativa⁵⁵.

Ejemplo de lo anterior son algunas *fanfictions* en donde el escritor deja un espacio en blanco (“_____”) para que sus seguidores coloquen en éste el nombre de quien prefieran, inclusive el suyo, por lo cual, dichos lectores pueden imaginar que forman parte de la historia. Al mismo tiempo, se convierten en miembros activos y participativos, de manera que es cierto cuando se dice que el autor cede cierto nivel de poder creativo al lector.

Joan Campás explica que desde la etapa de la modernidad clásica, los escritores comenzaron a separarse de su trabajo, pero es hasta la posmodernidad cuando la distinción entre escritura y lectura se borra como la que hay entre el autor y el lector. “La lectura ya no es un simple consumo, sino que también produce texto, también es escritura. [...] [Por esta razón], cualquier texto es un tejido nuevo de citas

⁵⁵ Carlos Scolari, *Hipermediaciones... Op.Cit.*, p. 216.

anteriores, [...] ninguna lectura agota el texto, siempre quedan lecturas, itinerarios virtuales posibles”⁵⁶.

Un ejemplo claro de esta intertextualidad, nombre que le otorga Roland Barthes a esta modalidad posmoderna de lectura-escritura, son las *fanfictions*. En ellas, los *fans* o seguidores retoman historias previas, ya sean libros, cuentos, poemas, películas o canciones, de determinadas bandas, escritores, artistas o productores para construir nuevo contenido narrativo, icónico, lírico o audiovisual. De modo que se forma un lector que tiene el poder de decidir cuándo inicia o termina la experiencia de la lectura hipertextual.

Este fenómeno, menciona Campás, se refiere a una teoría de textos y obras interactivas, es decir, “aquellos en los que la influencia formalizadora del autor retrocede delante del factor creativo del lector o interactor”⁵⁷. Lo cual significa que el productor de la obra, consciente o inconscientemente, le otorga la libertad al lector para colaborar en ésta. Inclusive, Barthes consideraba esta acción como la omnipotencia del lector y la muerte del autor, como una “consecuencia de la civilización de la pantalla, del triunfo de las imágenes y de la comunicación electrónica”⁵⁸.

Es con el auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que se formulan estas estructuras digitales, ya que, como explica Campás, se combinan texto, imagen y audio en sistema binario, lo cual propone un soporte nuevo a la cultura escrita y un nuevo formato de libro. Sin embargo, más que libro, se considera como una innovadora estructura por medio de la cual es posible compartir, organizar, almacenar y acceder a contenido distribuido en plataformas de la *web 2.0* que no son o no deben ser precisamente libros.

⁵⁶ Joan Campás, *Op. Cit.*, p. 37.

⁵⁷ *Ibid*, p. 32.

⁵⁸ *Ibid*, p. 33.

Por lo tanto, Landow tiene razón cuando asevera que la hipertextualidad es un cambio paradigmático del pensamiento humano, “una reacción de la escritura electrónica en relación con el libro impreso y sus ventajas y desventajas, [...] [por lo tanto] debemos abandonar los sistemas conceptuales basados en las ideas de centro, margen, jerarquía y linealidad, [para] sustituirlas por las ideas de multilinealidad, nudo, conexión y red”⁵⁹. Es decir, se vuelve necesario mirar otros horizontes y entender que las nuevas formas de consumir textos se ha modificado.

Las transformaciones en los contenidos se han manifestado en diferentes soportes. Se entiende que en la *World Wide Web* es posible encontrar textos, audios y videos, todos ellos enlazados a través de redes que conforman hipertextos. Éstos, al igual que otros contenidos de la *web 1.0* y *web 2.0* se unifican de tal modo que se habla de imágenes o representaciones que llegan a los ojos de los usuarios por medio de pantallas en las *personal computers* (PC), tabletas electrónicas, *smartphones*, televisiones, relojes o cualquier otro aparato electrónico *inteligente*.

1.3 La imagen en la *web*.

La creación de imágenes es una acción que han llevado a cabo las personas desde tiempos remotos. Abraham Moles, relata una breve historia del desarrollo de éstas, quien dice que las figuras en las cavernas son los primeros referentes de la imagen. Éstas eran entendibles porque sus creadores plasmaban en ellas elementos previamente conocidos por la comunidad.

Con el paso de los años, se desarrollaron técnicas en cuanto a la elaboración de las imágenes y sólo las realizaban quienes poseían talentos especiales, por lo cual, se convirtió en una artesanía y quienes las fabricaban recibían el nombre de artistas.

⁵⁹ Carlos Scolari, *Hipermediaciones... Op.Cit.*, p. 216.

Su uso era principalmente estético y denotaba distinciones de índole económico, cultural y social.

Posteriormente, la imagen tuvo otros usos: *utilitaria*, en donde, poco a poco perdió relación directa con el objeto que representaba porque las personas tenían referentes previos que permitían entender lo que se plasmaba en éstas, por ejemplo, en vez de colocar una rueda con todos sus rasgos, se dibujaba o pintaba un círculo; y *descriptiva*, en la cual se detallaban situaciones a través de cómics, tebeos o, por ejemplo, de cuadros escénicos como las pinturas medievales que aún es posible observar en algunas iglesias.

En las últimas décadas del siglo XIX y, sobre todo, en los siglos XX y XXI, el significado de la imagen se transformó. Con el surgimiento de la fotografía, del cine y más tarde de la internet, sucedió lo que Moles llama civilización de la imagen, ya que “puede tomarse rápidamente, a bajo costo, y es susceptible de transmitirse y reproducirse sin dificultades técnico-económicas excesivas”⁶⁰. Ya no fue necesario acudir a un artista, sino que cualquier persona podía tomar sus propias fotografías o realizar videos, es decir, la imagen comenzó a masificarse.

Esto se observa, por ejemplo, en *Instagram*, una red social en la que se suben fotografías tomadas en tiempo real de personas, comida, gustos e intereses de los usuarios, en donde se aprecia que la producción y distribución de las imágenes ya no es propia de una clase social o de un especialista en ello, sino que su uso se ha convertido en un manejo masivo.

En el siguiente cuadro, propuesto por Abraham Moles, se resumen las etapas de la imagen a lo largo de la historia.

⁶⁰ Carmen Millé Moyano (Comp.), *Imagen y periodismo*, p. 74.

La primera imagen	El contorno materializado.
Detalles	Aparición de los detalles dentro del contorno.
Escultura	La escultura como imagen de tres dimensiones.
Medias tintas	Aparición de las medias tintas en la imagen.
Sombras	Aparición de sombras proyectadas en la imagen.
Perfiles	Rotación de perfiles (ver bajo otro ángulo).
Yuxtaposición	La yuxtaposición significativa de elementos diversos.
Perspectiva	Aparición del manejo de la perspectiva en la imagen.
Fotografía	Uso de cámaras para capturar imágenes.
Estereoscopia	Técnica para crear la ilusión de profundidad y la tridimensionalidad (3D).
Cine	Aparición de la imagen móvil.
Síntesis total	La imagen en las computadoras como síntesis total de ésta.
Holograma	El holograma como testigo de una imagen en el espacio.

Cuadro 1.6. Evolución de la imagen a través del tiempo. Fuente: Abraham Moles, “La imagen”, en Carmen Millé Moyano (Comp.), *Imagen y periodismo*, p.75.

Para definir a la imagen es pertinente, primero, conocer y entender qué es un signo y un signo-ícono para saber qué características de éste ayudan a comprender a las imágenes en el contexto de las Tecnologías de la Información y Comunicación, principalmente, en lo referente a la *web*. Por esta razón, se acude a los planteamientos de Charles Sanders Peirce, Charles William Morris y Umberto Eco, quienes estudiaron a los signos a partir de semiótica*.

Peirce puntualiza que el signo, “o *representamen*, es algo que, para alguien, *representa* o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el *interpretante* del primer signo. El signo está en lugar de algo, su *objeto*”.⁶¹

* Charles S. Peirce en su obra *La ciencia de la semiótica*, define a este concepto como “la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de la semiosis (proceso de significación en cadena) posible”; es decir, se encarga del estudio de los signos no verbales en su forma lógica-filosófica y lógico-analítica.

⁶¹ Charles S. Peirce, *La ciencia de la semiótica*, Argentina, p. 22.

El signo, para este teórico, *denota* (o describe) un *objeto* perceptible o solamente imaginable o inimaginable en un cierto sentido. Para que sea un *signo* debe *representar* a otra cosa llamada *objeto*. Esto es una de las tricotomías o triadas del signo, ya que Peirce lo concibe como un elemento de tres unidades porque *representa algo para alguien*. Dicha tricotomía —“aquella cuya naturaleza es la de las posibilidades lógicas”⁶², es decir, relaciones triádicas de comparación—, se ejemplifica de la siguiente manera:



Imagen 1.22. En este gráfico se muestra la tricotomía del signo según Peirce. El *signo A* es el signo-representamen (el dibujo vectorizado de una taza), el *signo B* es el signo-objeto real (la taza real de café) y el *signo C* es el signo-interpretante (la taza de café según el contexto). Fuente: Charles S. Peirce, *La ciencia de la semiótica*, p. 22. Imágenes: *Google Images*.

Para Peirce, en la mente de cada persona se formulan ideas (signos), del modo o sentido que sea, y pueden ser reales o no (imaginarias o construidas a partir de *algo*). A esto lo llama *faneroscopía* (fenomenología, ideoscopia o ideas), un término que deriva de *fanerón* (ideas), el cual acuñaron los filósofos ingleses y que Peirce

⁶² Charles S. Peirce, *Op. Cit.*, p. 26.

lo entendía como, “la descripción de lo que está frente a la mente o en la conciencia, tal como aparece”⁶³.

Una de estas categorías faneroscópicas es el signo como ícono, el cual pertenece a las relaciones triádicas de funcionamiento, “aquellas cuya naturaleza es la de los hechos reales”⁶⁴. Esto quiere decir que la relación del *signo-objeto* consiste en que el *signo* tenga algún carácter *en sí mismo*, alguna *relación existencial* con ese *objeto* y/o una relación con un *interpretante*.

Por lo tanto, Peirce señala que “un ícono es un signo que se refiere al *objeto* al que denota meramente en virtud de caracteres que le son propios, y que posee igualmente exista o no exista tal *objeto*. [...] Cualquier cosa, sea lo que fuere, cualidad, individuo existente o ley, es un ícono de alguna otra cosa, en la medida en que es como esa cosa y en que es usada como signo de ella”⁶⁵.

Este autor quiere decir que el *signo-ícono* denota o representa los rasgos de un determinado *objeto* (persona, animal, paisaje, figura, color, etcétera); es decir, ese *signo-ícono* representa a otro signo, el cual puede ser existente, imaginario o construido. Un ejemplo de ello es la fotografía de un artista en un concierto: ésta se convierte en un signo icónico que representa una parte del concierto real y a la persona, los cuales son, a su vez, un signo.

⁶³ Alejandra Vitale, *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*, p. 27.

⁶⁴ *Ibid*, p. 26.

⁶⁵ *Ibid*, p. 30.



Imagen 1.23. La fotografía de un concierto es un ejemplo de *signo-ícono*, ya que *representa* a otro signo existente/real (el concierto y los artistas). Fuente: Mariana Zavala Reséndiz.

Charles William Morris decía que un signo era icónico si “poseía alguna de las propiedades del objeto representado, o mejor, que tenía las propiedades de sus denotados”⁶⁶. Para este autor un signo siempre representaba o denotaba porque ya era, en sí mismo, una denotación del signo real. Con base en el ejemplo anterior, la fotografía de los artistas no es el signo icónico acabado, sino ellos, los hombres, constituyen el verdadero y completo signo icónico, esto es, la imagen real.

Umberto Eco explica que los signos icónicos se basan en códigos perceptivos:

los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los

⁶⁶ Umberto Eco, *La estructura ausente*, p. 190.

estímulos que —con exclusión de otros— permiten construir una estructura perceptiva que —fundada en códigos de experiencia adquirida— tenga el mismo “significado” que el de la experiencia real denotada por el signo icónico⁶⁷.

Lo que Eco manifiesta en su definición es que el signo icónico es una representación que se construye con base en la percepción de la persona, razón por la cual este signo no es una reproducción total o verdadera, sino una forma de observarla, de apropiarla o reproducirla, que posee cierto nivel de denotación del signo real, basada en un contexto común.

Ejemplo de lo anterior es la pintura de “Las meninas”, de Diego Velázquez, en donde se observa a un artista pintando un cuadro de la familia y los sirvientes de Felipe IV. Ese pintor y quien realizó el cuadro original representan a los objetos reales, es decir, a la familia y a los sirvientes a partir de su propia percepción, basada en códigos contextuales comunes.

⁶⁷ Umberto Eco, *Op.Cit.*, p. 192.



Imagen 1.24. La obra de “Las meninas” de Diego Velázquez (1656), se considera un ejemplo de la forma en que un persona percibe un signo para representarlo en una pintura, la cual se convierte en una reproducción o signo icónico.

Fuente: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/las-meninas/9fdc7800-9ade-48b0-ab8b-edee94ea877f>

Por lo tanto, se entiende como *signo-ícono* a la representación que tiene relación o semejanza con las cualidades o propiedades del *objeto* referido, imaginarios o inexistentes (realidad externa, objeto real, imagen real, imagen mental), los cuales son reproducidos por la percepción a partir de un código común entre las personas. Estos signos icónicos son las imágenes.

La imagen.

Abraham Moles define a la imagen como:

un soporte visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo (entorno visual o mental), susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de las componentes principales de los *mass media* (fotografía, pintura, ilustraciones, escultura, cine, televisión). [...] puede dividirse en imágenes fijas e imágenes móviles, éstas últimas derivadas de las primeras.⁶⁸

Para este autor, la imagen es un soporte en donde se plasman percepciones del mundo. Es visual (objetos reales) o mental (objetos imaginarios) y puede perdurar en el tiempo. A su vez, Moles la ubica en el contexto de los medios masivos de la comunicación, en donde la imagen se divide en fijas (pinturas, fotografías, ilustraciones, escultura) y en movimiento (cine y televisión).

John Berger explica que la imagen es:

una visión que ha sido recreada o reproducida. Es una apariencia, o conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el instante en que apareció por primera vez y es preservada por unos momentos o siglos. [...] Asimismo, su significación cambia en función de lo que uno ve a su lado o inmediatamente después⁶⁹.

Esto quiere decir que la imagen no tiene un único significado, sino diferentes a partir de la persona que la ve, sus referentes, y el lugar histórico en el que está ubicada. A su vez, guardan relaciones de semejanza con la realidad y el instante en el que fueron capturadas, mas no son iguales, ya que aparentan lo que en un principio fue real.

⁶⁸ Carmen Millé Moyano, *Op. Cit.*, p. 73.

⁶⁹ John Berger, *Modos de ver*, p. 15, 16 y 37.

Para Justo Villafañe, la imagen, como representación,

es la conceptualización más cotidiana que poseemos y quizá por ello, se reduce este fenómeno a unas cuantas manifestaciones. Sin embargo, el concepto de imagen comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual y del arte; implica también procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma, la conducta.⁷⁰

Esto significa que la definición de imagen no se debe reducir a una simple representación de la realidad, sino que en este proceso intervienen diversos elementos que diferencian la manera en que las personas capturan la realidad. Esto se hace a partir de un referente, pero la creatividad, la imaginación y/o los órganos sensoriales, al igual que las técnicas y herramientas, son las que permiten que las imágenes posean distintas formas de representación, desde una pintura con un alto o bajo nivel de abstracción e iconicidad, una fotografía, hasta esquemas u organigramas.

Roberto Aparici y otros autores, explican que la imagen es “una representación de algo que no está presente [...] una apariencia de algo que ha sido sustraído del lugar de donde se encontraba originalmente y que puede perdurar muchos años”⁷¹. Además, explican que una pintura, una fotografía, una viñeta de cómic, una película, un videojuego o una página de periódico son imágenes que solamente ofrecen la apariencia del objeto representado.

A partir de esta definición, se entiende que las imágenes son las representaciones de elementos de la realidad que han sido captados en determinado tiempo y espacio, las cuales no siempre tendrán el mismo nivel de iconicidad y abstracción, ya que el proceso de percepción depende de cada persona.

⁷⁰ Justo Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, p. 29.

⁷¹ Roberto Aparici (et. al.), *La imagen. Análisis y representación de la realidad*, p. 31.

Otra característica de las imágenes es que, “no producen mensajes universales que puedan ser interpretados por todas las sociedades de la misma manera”⁷². Esto se debe a que el significado es distinto tanto para el individuo que realiza la imagen como para a quienes va dirigida, debido al contexto social y cultural en el que las personas se encuentran.

Con base en los conceptos de signo icónico (Peirce, Morris y Eco) e imagen de los autores expuestos, es posible definir a la imagen como un signo icónico que tiene la función de representar un objeto real o ficticio a partir de la percepción del individuo que la produce. Dicha percepción está basada en códigos comunes (lenguaje convencional) del contexto de las personas. Es decir, son capturas de la realidad inmediata —mentales, naturales o creadas a partir de herramientas— que pueden representarse de distinta manera, en donde los individuos le brindan diferentes significados debido a las manifestaciones sociales y culturales que los rodean.

Asimismo, la imagen es un medio visual que persiste a través del tiempo y se materializa en figuras, diagramas, ilustraciones, dibujos, palabras, pinturas, fotografías, esculturas, en el cine, en la televisión y, actualmente, en desarrollos e innovaciones de las TIC (imágenes digitales), como las computadoras personales, *laptops*, *notebooks*, celulares, relojes, tabletas electrónicas y demás aparatos inteligentes.

⁷² *Ibid*, p. 46.



Imágenes: representaciones de la realidad.

Imagen 1.25. Lo que se reproduce en una pantalla de televisión o cine, pinturas, ilustraciones y fotografías, son ejemplos de imágenes. Fuentes: Leonid Afremov (pintura esquina superior derecha), Alfred Eisenstaedt (fotografía *V-J Day in Times Square*) y *Google Images*.

Moles precisa que todas las imágenes se caracterizan por su grado de iconicidad, esto es, “el grado de realismo de una imagen con respecto al objeto que representa”⁷³. De tal manera que, como explica el autor, un contorno o un dibujo es menos icónico que una fotografía que, a su vez, lo es menos que el objeto real.

⁷³ MILLÉ MOYANO, Carmen, *Op. Cit.*, p. 76.



Imagen 1.26. Por ejemplo, el dibujo de un árbol no mantiene el mismo nivel de iconicidad que el árbol real. Fuente: *Google Images*.

En lo referente a la percepción de una imagen, Roberto Aparici y otros autores puntualizan que se halla,

en estrecha relación con la manera en la que cada individuo puede captar la realidad y, al mismo tiempo, está vinculada con la historia personal, los intereses, el aprendizaje, la motivación. [...] A través de la percepción se selecciona la información del mundo exterior pero, aunque la representación de un objeto sea única, no hay correspondencia total entre el mundo físico y el mundo perceptivo.⁷⁴

Estos autores hacen énfasis, por una parte, en que la percepción está íntimamente vinculada a la ubicación de los individuos en un espacio y tiempo determinados, el cual les brinda una historia personal basada en códigos socioculturales. Asimismo, señalan que si bien el mundo físico otorga la información para la creación de imágenes, éste no tendrá una entera relación con el mundo perceptivo debido a que cada persona mantiene una percepción propia y única del mundo.

⁷⁴ Roberto Aparici (et. al.), *Op. Cit.*, p. 16.

Jordi Pericot concuerda con esa postura cuando menciona que:

las imágenes, al igual que las palabras, no obedecen a un ideal de exactitud ni están sujetas a unas reglas precisas y previsibles, sino que significan *según el juego que se pretende jugar*, es decir, según lo que se espera de ellas por el hecho de utilizarse en un determinado contexto social.⁷⁵

A partir de la idea de este autor, se entiende entonces que la construcción y percepción de las imágenes va a depender, además del contexto social, del significado y sentido que les otorguen las personas.

Lo anterior se ejemplifica cuando se aprecian los diferentes significados y sentidos que una persona puede otorgarle a la imagen de una manzana. Un católico quizá la relaciona con el pecado de Adán y Eva; para un docente puede connotar al regalo que alguno de sus estudiantes le otorgó; a los infantes tal vez les recuerde al cuento de *Blancanieves*, ya que se trata de la fruta que utiliza la Reina Malvada para envenenar a la protagonista; una madre posiblemente la ve como el alimento nutritivo para el almuerzo o *lunch* de sus hijos. Por lo tanto, el significado y sentido de cada una de estas imágenes depende de la percepción y el contexto social de las personas.

⁷⁵ Jordi Pericot. *Mostrar para decir. La imagen en contexto*, p. 15.



La percepción de la imagen depende del contexto de las personas



Imagen 1.27. La imagen de una manzana será percibida según los referentes contextuales de la persona que la observe o la construya. Fuente: *Google Images*.

Abraham Moles clasifica a las imágenes según su *carácter técnico* y *modo de fabricación*:

se distinguirán las imágenes hechas a mano, fruto del artista (el pintor) o del artesano (el ilustrador), de las realizadas con los dispositivos técnicos, especialmente la fotografía en estos últimos años. Pero ahora, el mismo ordenador crea imágenes y, eventualmente, imágenes de objetos que no existen, sintetizando una realidad visual a partir de la fuerza del pensamiento.⁷⁶

⁷⁶ Carmen Millé Moyano, *Op. Cit.*, p. 78.

Aunque Moles no centró su estudio en las imágenes realizadas por las computadoras, señaló una característica fundamental de éstas: su creación a partir de objetos no existentes, ya que en estos dispositivos lo que se transmite en la pantalla son imágenes creadas por un código binario (0 y 1). De esta manera, se entiende que dichos signos icónicos no tienen, en primera instancia, un objeto real tangible. Sin embargo, los usuarios son quienes configuran esos códigos a partir de su percepción y contexto, por lo cual, conllevan una carga cultural al momento de crearlas, compartirlas y apropiarlas; es decir, una representación.

1.3.1 Imagen digital.

La sociedad ha tenido varias transformaciones a lo largo de la historia. La globalización junto con el nacimiento y auge del internet son algunos de ellos. Es en este contexto donde ha surgido una nueva forma de representación: la imagen digital. Juan Luis Cebrián le llama a esta era *la cultura de la imagen*. De ésta comenta que se trata de:

un estado en el cual la propia imaginación del sujeto es construida por un mundo artificial, pero objetivo, en el que la realidad no es una abstracción, sino algo ajeno a nuestra propia capacidad inventiva, un mundo que existe —sin existir— fuera de nosotros, que es percibido por nuestros sentidos y merece nuestra respuesta⁷⁷

Pese a que dicha concepción de la era digital es de finales de los años noventa, Cebrián fue visionario al identificar las principales características de esta nueva imagen: la construcción de un mundo artificial, un *mundo que existe sin existir*, es decir, la generación de una realidad edificada con base en un lenguaje informático, creativo en el sentido de que son las personas quienes le otorgan esa construcción sin un referente físico o analógico como la fotografía, la pintura o la escultura. Por

⁷⁷ Juan Luis Cebrián. *La red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*, p. 166.

esa razón, como menciona el autor, necesita la atención precisa, ser estudiada a partir de las ciencias de la comunicación.

Es en la cultura de la imagen donde surgen los *nuevos medios*, nombrados así por Lev Manovich, Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo. Estos dos últimos autores explican que se pueden clasificar por su historia y estructura, funciones, relaciones y diferencias con los media tradicionales, taxonomía (su fin de acción), contexto en el que están y tienden a reformar así como por sus valores culturales. Igualmente, resaltan que “los *nuevos media* hacen tecnológicamente posible la interacción *entre usuarios* a través de los medios, más allá de la simple interacción *con* los medios”⁷⁸. Esto significa que las personas son activas y ya no pasivas en relación con los medios: los transforman, construyen, modifican y comparten.

Manovich expone que los *nuevos medios* son:

los textos distribuidos por ordenador, como los sitios *web* y los libros electrónicos, mientras que los que se distribuyen en papel no lo son. [...] [Esto es porque] todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por un ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos⁷⁹.

Esto quiere decir que los medios tradicionales se unifican en un solo dispositivo a través de códigos matemáticos en donde se mantienen cantidades fijas de información*. Estos nuevos medios son las Tecnologías de la Información y

⁷⁸ Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, p. 29, 30 y 35.

⁷⁹ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 63, 71

* Lev Manovich detalla que la digitalización comporta inevitablemente una pérdida de información. A diferencia de la representación analógica, una representación digitalmente codificada contiene una cantidad fija de información, en donde diferentes medios se pueden combinar en un solo archivo digital con un código común de representación.

Comunicación de las que se habló anteriormente, en los cuales, la imagen presenta cambios paradigmáticos que a continuación se describen.

Para ubicar el contexto en el que se desenvuelve la imagen digital, es preciso mencionar las formas culturales que aparecen a partir de las computadoras. Manovich detalla que con este desarrollo tecnológico, “vamos entrando cada vez más en interfaz con datos predominantemente culturales: textos, fotografías, películas, música y otros entornos virtuales. Ya no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital”. Por tal motivo, propone el término *interfaz cultural*, “para describir una interfaz entre el hombre, el ordenador y la cultura, [ya que ésta] es la manera en que los ordenadores presentan datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos”⁸⁰.

Esto tiene un significado relevante, el cual permite comprender lo que sucede en la actualidad, ya que esta *interfaz cultural* cambia completamente la *forma* en cómo las personas se apropian, reproducen y representan el mundo. Esta *forma*, como lo explica Manovich, es digital, en donde la computadora —y dispositivos como *smartphones*, tabletas electrónicas, entre otros— funciona como un multimedia en el que se presentan imágenes digitales.

⁸⁰ Lev Manovich, *Op. Cit.*, p. 120.



Imagen 1.28. El personaje que un individuo construye en los videojuegos y observa a través de una consola de videos, una computadora o *Smart TV*, es un ejemplo de *interfaz cultural*, ya que en estos dispositivos se presentan datos culturales (textos, audiovisuales e imágenes) y los usuarios se relacionan con ellos.

Fuente: <https://jmfregona.files.wordpress.com/2012/10/interfaz-grafica-2.jpg>

Para una mayor comprensión del término interfaz*, Bettetini y Colombo definen a éste como, “un dispositivo informático que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje”⁸¹. Este puede ser, por ejemplo, el *scanner*, en donde se insertan datos análogos, como una hoja de papel con información, que será traducida a códigos binarios, digitales, en una computadora, en formato de imagen.

Asimismo, estos autores detallan que, “también es una interfaz cualquier instrumento que permita comunicar el *sistema del usuario* y el sistema complejo —formado por el terminal, los canales de transmisión y el destinatario— que

* Algunos autores traducen la palabra *interfaz* al español como *interfase* o *interface*. En el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra *interfase* se refiere a conceptos que devienen de la Biología. Por lo tanto, para retomar el vocablo en inglés y no caer en confusiones, en el desarrollo de esta investigación se utilizará el término *interfaces* cuando se hable en plural de la interfaz.

⁸¹ Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo. *Op. Cit.*, p. 125.

constituye el *medium* utilizado para comunicar”⁸². De esta manera, el *hardware** y el *software*** son dos tipos de interfaz que permiten la interconexión entre este sistema del usuario y el medio por el cual se comunica.

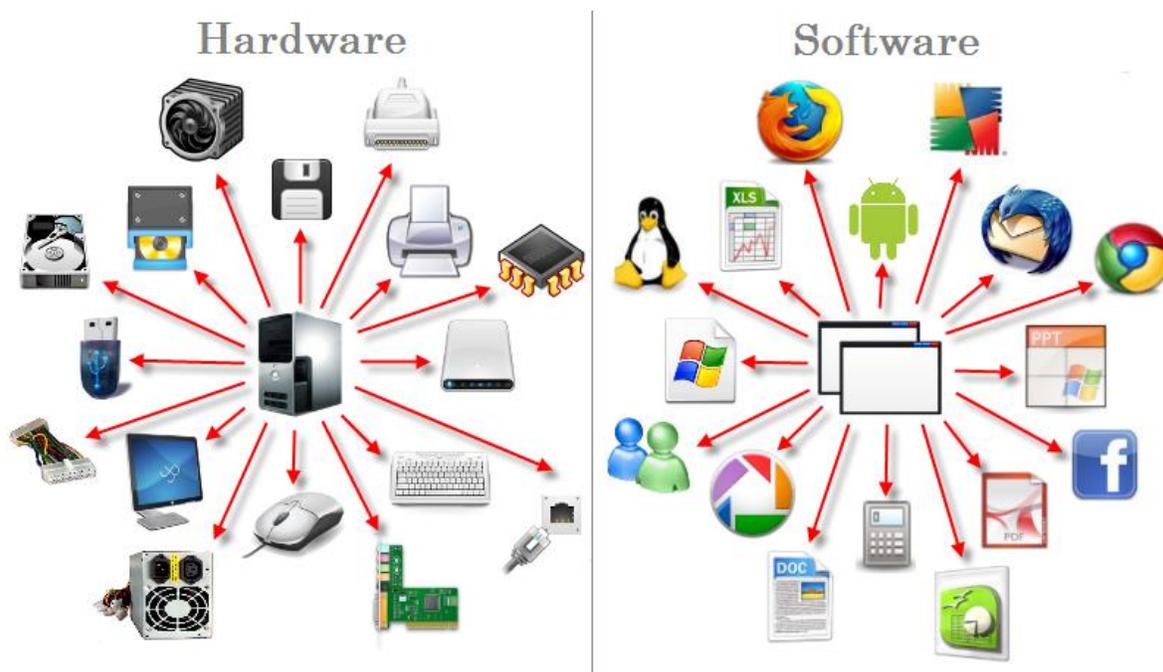


Imagen 1.29. En este gráfico es posible observar la diferencia entre *hardware* y *software*. El primero, se refiere a las máquinas como la impresora, el teclado, el *mouse* y los cables. El segundo, comprende los sistemas operativos y programas de los dispositivos tecnológicos. Fuente: <http://hcjlogistics.com/wp-content/uploads/2016/02/harsof-1.png>

Un tercer tipo de interfaz es la del *diálogo*, la cual se refiere a, “todo el sistema que hace posible la comunicación a distancia entre dos usuarios que no hablan el mismo lenguaje, a través de dispositivos informáticos. En este sentido, no estarían en condiciones de comunicarse a causa de su ubicación en lugares distintos y

⁸² *Ibidem*.

* La interfaz *hardware*, mencionan Bettetini y Colombo, está constituida por aquellos dispositivos que permiten determinar, con sus propias acciones, el envío de informaciones mediante el nuevo *medium*, como teclados, ratón, pantallas táctiles, formatos de almacenamiento (ZIP, CD-ROM, DVD), tipos de puertos (USB, HDMI) y otros más.

** Bettetini y Colombo señalan que la interfaz *software*, visible cuando el instrumento de comunicación implica la presencia de un monitor, está constituida por menús e iconos que visualizan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema. Abarca sistemas operativos (*UNIX*, *Windows*, *Android*, *MAC OS*, *iOS*), formatos de archivo (JPG, PNG, MOV, MP3, MP4), lenguajes de programación (HTML, JAVA), entre otros.

distantes”⁸³. Un ejemplo de este tipo de interfaz es *Skype*, *FaceTime*, *Hangouts* u *Oovoo*, aplicaciones en las que por medio de una videollamada es posible que los usuarios interactúen durante diferentes horarios sin necesidad de encontrarse en el mismo sitio.

Un tipo más de interfaz que proponen Bettetini y Colombo es la multimedia, “en la que a la gráfica se añaden imágenes en movimiento y sonidos, para hacer aún más eficaz la interacción con el sistema”⁸⁴. Ejemplo de ello es la plataforma en *streaming*, *Netflix*, que ofrece servicios de renta de películas, series y demás contenido audiovisual, en la cual no sólo es posible observar imágenes fijas, sino también todo un complejo sistema audiovisual.

Por lo tanto, el tipo de interfaz que propone Manovich, la *interfaz cultural*, engloba todos los anteriores, debido a que se materializa a través de una pantalla, que comprende un *software* y *hardware* determinado. Asimismo, contiene una interfaz multimedia que permite la interacción entre usuarios (interfaz del diálogo). Todas estas interfaces se codifican y tienen como resultado una *imagen digital*.

Para Lev Manovich, “una imagen digital representa una resolución especial y tonal limitada, y contiene una cantidad fija de información. [...] Consiste en un número finito de píxeles, cada uno de los cuales posee un color o valor tonal diferenciado. Ese número de píxeles determina la cantidad de detalle que puede representar la imagen”⁸⁵. Este tipo de imagen, para dicho autor, es el conjunto de códigos binarios expresados en píxeles, los cuales contienen determinados colores y tonos que, en pantalla, mostrarán detalladamente una representación.

Manovich señala que, como las representaciones culturales, la representación en los nuevos medios y, por ende, en la imagen digital, es inevitablemente parcial:

⁸³ *Ibidem*.

⁸⁴ *Idem*.

⁸⁵ Lev Manovich, *Op. Cit.*, p. 100.

representan y construyen algunas características de la realidad física a expensas de otras; se trata de una visión del mundo entre otras, de un sistema posible de categorías entre otros muchos. [De esta manera], las interfaces actúan a modo de representaciones de los viejos medios y formas culturales, privilegiando uno de ellos a expensas de los demás⁸⁶.

Por lo tanto, según este teórico, una imagen digital es un objeto cultural*, una representación de un sistema o mundo ficticio, una simulación dentro de una pantalla, que retoma ciertos rasgos de la realidad concreta a costa de otras (reales o imaginarias). Un ejemplo de imagen digital, a partir este autor, es la fotografía de perfil que suben los usuarios de *Facebook* a sus cuentas, la cual, pese a tener un referente externo, representa una simulación dentro de la pantalla, que es construida por un lenguaje matemático.

Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo conciben a la imagen digital como la *Computer Graphics* (gráficos de computadora). Ésta:

consiste fundamentalmente en la construcción *sintética* de las imágenes: en sus equipos, la imagen se convierte en el producto de un juego de *abstracción formal*, de una mediación de modelos; se produce de un modo matemático y parece, por tanto, capturada, en sus orígenes y en su diseño, por un lenguaje abstracto y formalizado. [...] Puede prescindir de toda relación con un referente existencial y encontrar sus motivaciones originarias en un cálculo matemático, en un modelo abstracto que resulta *simulable* con la ayuda del calculador. Pero más allá de estas *posibilidades constructivas* y a pesar de la naturaleza *digital*, de su nacimiento y de sus procedimientos de producción, esta imagen tiene a menudo relación

⁸⁶ *Ibid*, p. 61.

* Lev Manovich habla de *objeto de los nuevos medios* en vez de *producto*. Por ello, un *objeto* puede ser una fotografía digital, una película compuesta digitalmente, un entorno virtual en 3D (tercera dimensión), un videojuego, un DVD hipermedia, un sitio *web* hipermedia, la *web* en conjunto o la imagen en pantalla.

con instancias *reproductivas* y *representativas*, añadiendo perspectivas y materiales al debate sobre los vínculos entre pensamiento lógico-racional y pensamiento analógico-figurativo [...] [Es, por tanto,] un punto de contacto gobernado por reglas digitales (digitalizables) y el mundo que se estructura sobre bases analógicas, mas no son superponibles ni intercambiables recíprocamente en su totalidad⁸⁷.

La concepción de imagen digital de estos autores señala varios elementos: se refiere a una construcción sintetizada, dentro de un dispositivo tecnológico, que es resultado de la abstracción formal traducida, después, a códigos binarios. Pero esta imagen puede no tener ningún referente externo, sino ser construida únicamente a partir de un lenguaje binario que constituye una simulación de *algo* posible. Pese a cualquiera de sus dos formas de elaboración, la imagen reproduce y representa situaciones en donde hay una relación entre lo digital y lo físico. Sin embargo, esto no significa que entre ellas exista un intercambio, más bien el primero recae en el segundo y lo apropia.

⁸⁷ Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Op. Cit.*, p. 31.



Imagen 1.30. Este *print* de la campaña de *PlayStation 3*, que se encuentra en la *web*, es un ejemplo de la forma en cómo se construyen las imágenes digitales. En ésta se halla un mundo que fue construido únicamente a partir de un lenguaje binario, ya que, según la convención social, un dragón no es un animal real, sino ficticio. Sin embargo, esta representación comparte rasgos similares con la realidad externa, como la silueta de las casas que se muestran en la parte baja de la fotografía. Fuente: *Google Images*.

Luego de exponer los conceptos anteriores de Manovich, Bettetini y Colombo, se define entonces a la imagen digital como una construcción que surge en las pantallas de los dispositivos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación —computadoras, *laptops*, *smartphones*, tabletas electrónicas, *Smart TVs*, entre otros—, la cual posee colores y tonalidades que permiten la lectura de la misma. Es elaborada a partir de la abstracción de la realidad exterior y codificada en un lenguaje matemático; o bien, puede ser realizada solamente con el uso de códigos binarios. Es, asimismo, una simulación y una representación; es decir, conforma una situación o mundo posible dentro de la pantalla, y retoma, o no, referentes externos que fueron apropiados por el productor de la imagen.

La simulación en la pantalla: el universo de mundos posibles.

¿Por qué se dice que la imagen digital está construida con códigos ficticios? Bettetini y Colombo señalan que los signos de ésta, por su naturaleza tecnológica, parecen alejarse de sus referentes, aun cuando estos se hallen presentes en el origen de la imagen. Por esta razón tienen, en cambio, una fuerte dimensión icónica: “hablan de las cualidades de los objetos y de sus posibilidades, sin comprometerse en cuanto a su existencia, tanto que puede tratarse incluso de objetos ficticios”⁸⁸.

Esto quiere decir que mantienen una referencialidad propia, ya que no se basan en algo real, concreto, sino más bien *en eso* que ellas mismas (en este caso, sus productores) han creado. De este modo, su nivel de iconicidad puede ser alto porque los signos se reconocen en ese mismo espacio.

Pese a tener rasgos de la realidad concreta, Bettetini y Colombo afirman que las imágenes de síntesis se mueven en el plano de la virtualidad:

el espacio, el tiempo y el punto de vista que orientan los mundos representados son mudables, son sólo algunos de muchos posibles y, sobre todo, no hacen ninguna referencia a las coordenadas tradicionales. [...] Construye mundos autónomos, que no responden a las leyes de la realidad, sino que están autorregulados: cada elemento corresponde a las lógicas establecidas por el ideador de ese microuniverso y encerradas en el modelo numérico anterior a cualquier imagen. La *Computer Graphics* vive una relación dialéctica con la realidad exterior: por una parte, parece que puede prescindir de ella; por otra, sigue representándola, aun cuando de manera distinta a las técnicas tradicionales⁸⁹.

⁸⁸ *Ibid*, p. 54.

⁸⁹ *Idem*.

Lo que estos autores puntualizan es que el mundo edificado en la pantalla es una realidad de ficción, que si bien mantiene autonomía, se regula bajo sus propias reglas y convencionalismos, pero no deja de representar la realidad exterior. El *ideador* de una situación posible digital, se halla ubicado en un contexto real regido por convenciones sociales y culturales, tradiciones, costumbres y hábitos; es decir, signos que representan culturalmente. Por este motivo, la imagen digital no deja de mantener cierta relación con lo concreto, pese a que su naturaleza se base en un lenguaje matemático.

Manovich resalta que la pantalla, aquel espacio físico en donde se encuentran las imágenes, es un medio agresivo porque, a pesar de que ésta, “sólo es en realidad una ventana de dimensiones limitadas, se espera que el usuario se concentre por completo en lo que ve en ella, fijando la atención en la representación mientras hace caso omiso del espacio físico exterior [...] Su función es filtrar, cribar, dominar, reducir a la inexistencia lo que queda fuera del cuadro”⁹⁰. Esto significa que los usuarios se sumergen absolutamente en la pantalla para ser parte de un mundo diferente al suyo, un mundo simulado.

Es pertinente hacer énfasis en la palabra *simulación*, la cual es empleada también por los teóricos de la imagen digital para hablar de aquello que ocurre dentro de la pantalla. Bettetini y Colombo mencionan que *simular* significa engañar, ilusionar, reproducir directamente e imitar. Por esta razón ellos aseguran que el lenguaje es una simulación, “construye un modelo de la realidad de la que pretende hablar y dicho modelo puede incluso no corresponder al objeto al que se refiere. Precisamente porque cualquier lenguaje para describir la realidad debe alejarse de ella y simularla, son posibles la mentira y el engaño, que no serían evidentemente configurables en una perspectiva de total determinismo y de forzada referencialidad”⁹¹.

⁹⁰ Lev Manovich, *Op. Cit.*, p. 148.

⁹¹ Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Op. Cit.*, p. 82.

Lo anterior evidencia entonces que la imagen digital, como lenguaje de los nuevos medios de comunicación (esto es, las TIC), es además de una representación, una simulación de la realidad exterior, en la cual es posible *imitar* elementos de dicha realidad o crearlos a partir de otros referentes, los que, a su vez, se pueden considerar una mentira, un engaño o una ficción. Eso no quiere decir que no sean válidos, al contrario, tienen validez dentro del espacio posible en el que son codificados.

Esto cobra sentido, ya que una imagen nunca reproduce exactamente la realidad, sino que retoma ciertas características, con mayor o menor nivel de iconicidad, las representa a través de diversos soportes. Con la imagen digital sucede lo mismo, es una representación, excepto que, al encontrarse dentro de una pantalla, es creada por un lenguaje numérico, sin necesidad de abstraer algo meramente concreto. Es aquí donde la imaginación y la creatividad de los productores/ideadores/usuarios es libre. No obstante, debido a su ubicación en una sociedad con una cultura e ideología propias, dejan rasgos de éstas en esos nuevos mundos simulados de los dispositivos tecnológicos.

La ubicación de las imágenes en determinados contextos es lo que Jordi Pericot llama *mundos posibles*, el sitio donde éstas se desarrollan, adquieren sentido y significado. Si bien este término es utilizado para definir la construcción del discurso audiovisual, se considera pertinente retomarlo para comprender cómo es que se constituye la imagen digital, principalmente, en las *fanfictions* del género *Real People/Real Person* (esto último se retoma en los capítulos posteriores).

Los orígenes de la interpretación de las imágenes por medio de la teoría de los *mundos posibles* se remonta a los años 70 del siglo pasado, cuando Richard Montague propuso la teoría del significado de la oración. Asimismo, Van Dijk (1977)

expresó su teoría acerca de la narrativa natural y la narrativa artificial* para explicar este tipo de *acciones* (apegada, la primera, a la realidad concreta y la segunda, a la realidad ficcional).

Fue hasta la introducción del concepto de *mundo posible*, indica Pericot, que surgió la posibilidad de darle validación a la significación de las secuencias del discurso audiovisual (y ahora también a la imagen digital). Con la apropiación de este modelo se puede razonar y tratar aseveraciones sobre mundos que, aunque se reconozca que no son verídicos (como los mundos de ficción, de los sueños y las esperanzas, o de los temores) son vividos y validados como realidades.

La teoría de los mundos posibles analiza, principalmente, la narrativa de ficción, la cual, como señala Pericot, se define por su construcción cerrada y estructura basada en una descripción restringida de la realidad, así como por un número restringido de características e individuos, por ende, de posibilidades limitadas. Sin embargo, la construcción de estos mundos posibles y, sobre todo en la *web 2.0*, se lleva a cabo a través de una interacción cooperativa entre el autor/creador y el lector/intérprete. Es decir, ambos son autores/creadores y lectores/intérpretes, quienes aceptan un *pacto ficcional*, en donde, “el enunciatario pone en suspenso su incredulidad y acepta el mundo imaginario que se le presenta”⁹².

Jordi Pericot explica las semejanzas entre el mundo exterior y el mundo posible. Del primero advierte que,

es un mundo cualquiera, real o no, imaginario, ficticio o fantasioso...
pero, en la medida en que siempre requiere su aceptación hemos de

* En *Mostrar para decir. La imagen en contexto*, Jordi Pericot se refiere a Van Dijk, quien explica que la *narrativa natural* presenta hechos realmente sucedidos, sometidos a condiciones pragmáticas, en donde el autor se compromete a decir la verdad y probar las afirmaciones. En ella valen las leyes del mundo de la experiencia humana. En la *narrativa artificial* se presentan hechos e individuos atribuibles a mundos posibles diferentes al de la experiencia humana. En ésta se exponen hipótesis sobre aquello que es *posible*, es decir, del cual existe la posibilidad de que la fábula corresponda a aquello que el lector espera, o prevé, del texto.

⁹² Jordi Pericot, *Op. Cit.*, p. 63.

admitir que no queda lejos del universo de la creencia que contrasta con el mundo real o “realidad”. Existe, por tanto, una manera de reintegrar el mundo posible, incluso el mundo contradictorio o irreal, en el mundo real. [...] [De este modo, del segundo afirma que] se convierte en una cosa que no es efectiva, pero existe, donde la realidad no solamente es una entre muchas alternativas posibles, sino una junto a otras, con la única diferencia de que esa existe. Desde esta existencia, cada mundo asigna unos valores de verdad que nos permiten decir, respecto a un enunciado, si es verdadero o falso⁹³.

Esto significa que el mundo posible se inserta en el mundo exterior, el cual se mueve en la línea de la ficción/imaginación. Pero, pese a su carácter fantasioso/ficticio, necesita validarse (y lo hace) así como reintegrarse en el mundo real. De esta forma, el mundo posible existe aunque no sea real porque se convierte en una alternativa más, en otra realidad con determinados valores y características.

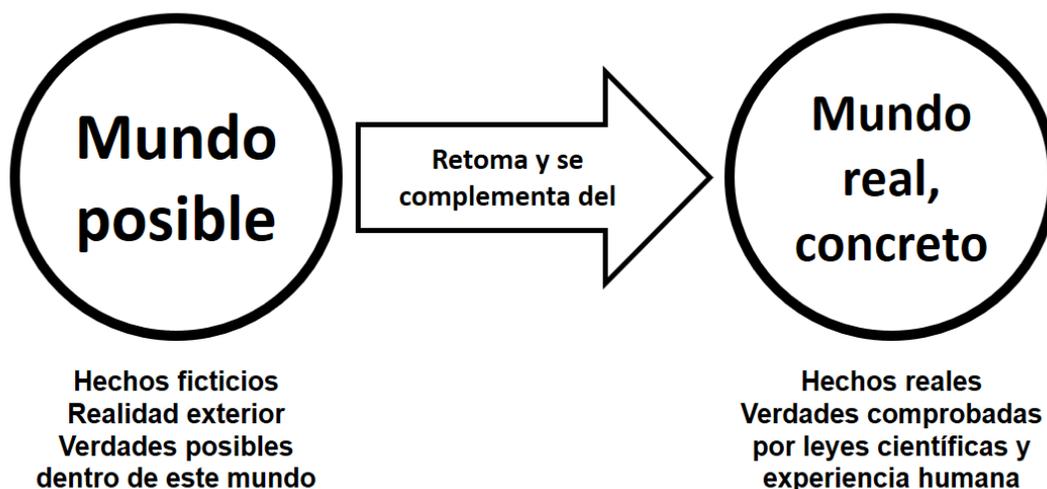


Imagen 1.31. El mundo posible adquiere determinadas características del mundo real para su completa construcción. Fuente: elaboración propia.

⁹³ *Ibid*, p. 62 y 63.

Por lo tanto, se define al *mundo real* como aquella realidad estable en tiempo y espacio, la cual se construye a partir de verdades comprobadas dentro de esa realidad, con base en la experiencia científica y humana. El *mundo posible* es una de muchas realidades que se hallan en el mundo real y se fija en el *mundo exterior*; sin embargo, se rige por medio de valores, leyes y acciones propias, las cuales son reconocibles y, en ocasiones, apropiadas, del mundo real, por este motivo es posible comprenderlo. Sus características se detallan de la siguiente manera.

- **Un mundo circunstancialmente verdadero o real.**

El mundo posible es considerado “real” en tanto que hace referencia a un mundo narrativo de estructura cultural que, a pesar de que no sea efectivo, es “verdadero” en la medida en que está formado por un conjunto de individuos dotados de propiedades y de acontecimientos, que se juzgan como posibles y coherentes. [...] En un mundo posible, tanto el concepto de verdad, como el de mentira, han de entenderse desligados de universalidad. La verdad, [...] en el interior de un mundo posible es una construcción convencional y temporal, sólo es válida en estas circunstancias. [...] Por el contrario, las verdades en el mundo real siempre pueden ser cuestionadas⁹⁴.

Es decir, que las verdades en el mundo posible dependen de la circunstancia, del contexto en el que se hallen. Son válidas dentro de ese mundo. Por ejemplo, en el libro *Ciudad de Hueso*, de la saga *Cazadores de Sombras* —el cual relata la historia de Clary Fray, una chica que se entera de su pertenencia al mundo de los cazadores de sombras (seres mitad ángel, mitad humanos, quienes protegen a la humanidad de los demonios) cuando su madre cae en un hechizo provocado por ella misma para proteger la Copa Mortal que es buscada por Valentine Morgenstern, un ex cazador de sombras, quien desea poblar al mundo de una raza pura de *nephilim* (cazadores de sombras)—, se comprende que la protagonista, pese a no existir en el mundo real, no deja de ser real ni verdadera dentro del mundo posible que planteó

⁹⁴ *Ibid*, p. 65 y 66.

la autora, Cassandra Clare, en su obra. Igualmente, sería falso afirmar que la protagonista es un demonio cuando desde el principio se deja claro que ella es una *nephilim*.

No obstante, aclara Pericot, “estas verdades no pueden ser invalidadas, a menos que se proponga otro mundo posible de ficción donde eso suceda. Pero este último mundo posible nunca invalidará o transformará en mentira la verdad del primero, simplemente será un mundo posible diferente”⁹⁵. Es decir, las verdades no se agotan ni se invalidan dentro de un espacio posible, sino que éstas se consideran otra situación posible, regida bajo sus propias reglas. De este modo, un *fan* de la saga *Cazadores de Sombras* podría construir un mundo paralelo, diverso a la historia real, donde, esta vez, la protagonista sea un demonio o cualquier otro ser mágico/ficticio.

- **Un mundo describable.**

El mundo posible es un mundo lleno, poblado por individuos que lo conforman y sus propiedades.

Así como para la descripción de la realidad es necesario tener en cuenta las leyes del mundo de nuestra experiencia, en la narrativa de los mundos posibles es necesario proponer hipótesis sobre lo que es “posible”. [...] Esta construcción requiere delimitar y definir con precisión y rigor las características del espacio narrativo, así como definir y explicar los individuos que pertenecen a él con sus correspondientes propiedades y las posibilidades lógicas de interactuar⁹⁶.

Por esta razón, en la serie de televisión *Once Upon A Time* —que relata la historia de un universo alterno en donde los cuentos de hadas, como *Blancanieves*, *Cenicienta*, *Caperucita Roja*, entre otros, existen y tienen una mágica conexión con

⁹⁵ *Ibid*, p. 67.

⁹⁶ *Ibidem*.

el mundo real a través de una maldición que lanzó la Reina Malvada a los habitantes del Bosque Encantado para que nadie tuviera un final feliz—, se describen las características de los personajes, sus escenarios, acciones y actitudes posibles que los definen dentro de ese mundo posible.

- **Un mundo poblado de individuos.**

Un mundo posible, señala Pericot, es una puesta en escena “construida a partir de un número limitado de individuos y propiedades que son reconocibles en tanto que pertenecen al mundo de la experiencia y que son juzgados pertinentes para representar la totalidad del mundo posible que pretende presentar”⁹⁷. Esto quiere decir que la competencia comunicativa* de los lectores/interpretantes les permitirá darles un significado y sentido a los personajes debido a la conexión que guardan con el mundo real. Es así que, por ejemplo, se entiende el rol antagonista de la madrastra de Cenicienta en el cuento titulado de la misma forma, por los referentes que se tienen en el mundo real acerca de los personajes antagonistas, quienes se encargan de obstaculizar a los protagonistas en el cumplimiento de su objetivo.

- **Un mundo limitado.**

Pericot detalla que los mundos posibles son mundos narrativos “acotados”, contruidos con base en ciertas descripciones de la realidad y de un número fijo de individuos; por ende, también son limitadas sus características y posibilidades de acción.

Su mayor o menor eficacia representativa y su aceptación estarán en función de que comunique más o menos lo que hay que saber; es decir:

- Que respondan a los rasgos pertinentes según el género en el que se sitúa el mundo posible.
- Que activen inferencias “lógicas” y pertinentes dentro del marco del mundo posible representado y, por tanto,

⁹⁷ *Ibid*, p. 68.

* Los referentes que poseen las personas para darle una connotación a un signo.

- Se sitúe dentro de los límites de la competencia comunicativa del enunciatario modelo⁹⁸.

Es así que, por ejemplo, en la primera película de la saga de *Harry Potter*, *La Piedra Filosofal* —en la cual se narra la historia de un chico llamado Harry Potter (huérfano y mago por nacimiento), quien al cumplir 11 años recibe su carta para ingresar al Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, en donde conoce a más personas como él y se enfrenta al mago más tenebroso de todos los tiempos, y su enemigo, Lord Voldemort—, se describen las características y personajes de este mundo *mágico*, que corresponden al género de fantasía, de tal manera que son entendibles dentro de ese mundo posible.

Sin embargo, puntualiza Jordi Pericot, “si el mundo posible representado exige interpretaciones más allá de los límites del conocimiento del enunciatario, el propio discurso tendrá que aportar los conocimientos novedosos y dar la información requerida sobre los aspectos del mundo real que presumiblemente no conoce el enunciatario”⁹⁹. Si no se aportan esos referentes, el mundo posible será ineficaz, incomprensible e ilógico.

Sobre el mismo ejemplo de *Harry Potter*, en el desarrollo de la película se mencionan nuevos vocablos como *muggle*, un término que no es reconocible en el mundo real, pero en el mundo posible de la saga le apropian un significado —persona incapaz de hacer magia—, por lo cual es posible su comprensión dentro de ese discurso.

- **Un mundo interpretable.**

Pericot afirma que

nuestra capacidad para situarnos en un mundo posible queda, pues, muy limitada por nuestra experiencia. Las reglas propias del

⁹⁸ *Ibidem.*

⁹⁹ *Ibidem.*

funcionamiento de un mundo posible son coherentes en la medida en que el enunciatario acepte el tópico que las valida y actúe sobre ellas aportando la experiencia y el conocimiento que tenga. A un mundo posible se ha de entrar provisto de un cierto bagaje de competencias que nos permita dialogar e interactuar con los individuos que lo pueblan y, en todo caso, “enfrentarse” a las actitudes y comportamientos que el lector modelo espera dentro de la lógica que lo rige¹⁰⁰.

Por esta razón, en la película *Intensa-Mente* —en donde se cuenta la historia de las cinco emociones de Riley: Alegría, Tristeza, Desagrado, Furia y Temor, quienes tienen que buscar la solución para que la personalidad de Riley no se derrumbe luego de haberse mudado a una nueva ciudad—, es coherente para las personas que las emociones tengan emociones y actúen como si fueran seres humanos debido a la experiencia y competencia que les brinda el mundo real para entender e interpretar dicha forma discursiva que expone *Disney Pixar* en esa cinta.

- **Un mundo dinámico.**

Umberto Eco precisa que un mundo posible consiste en “un conjunto de individuos dotados de propiedades. Como algunas de estas propiedades o predicados son acciones, un mundo posible puede interpretarse como un desarrollo de acontecimientos”¹⁰¹. De esta manera, se comprende que existe una dinámica entre los individuos y elementos que conforman ese mundo posible, así como una dinámica propia de los acontecimientos.

Pericot precisa que,

como muchas de las situaciones son dinámicas y las propiedades de los individuos desaparecen continuamente, el mundo como tal no es nunca el mismo, siempre está, en el transcurso de su desarrollo, sujeto a

¹⁰⁰ *Ibidem*.

¹⁰¹ Umberto Eco, *Lector in fabula*, p. 181.

transformaciones y cambios; en este sentido, un mundo posible es una sucesión de acontecimientos ordenada temporalmente¹⁰².

Esto significa que la dinámica interna de los mundos mantiene constantes modificaciones, por lo que su estructura permanece fija solamente en ciertos periodos, bajo ciertas interacciones entre sus individuos y sus elementos.

Un ejemplo distintivo de este dinamismo se encuentra en la película *Volver al Futuro II* —en esta cinta, Marty McFly y el Doctor Emmett Brown tienen que viajar al futuro y después al pasado para corregir las anomalías que cometieron sus “yo” de otros tiempos—, en donde las situaciones y escenarios se transforman y suceden en determinadas temporalidades conforme los personajes transitan en las distintas épocas a través de la máquina del tiempo, DeLorean.

- **Un mundo sinecdótico.**

Jordi Pericot explica que si bien el mundo posible es “acotado”, eso no quiere decir que sea “cerrado”. No se pueden comprender y exponer pasivamente sus elementos, sino que han de,

entenderse como el esquema sinecdótico de una *estructura activa* que se amplía con la oferta de unos espacios que el enunciatario debe completar con sus inferencias. [...] [Como esquematización sinecdótica], un mundo posible ha de aportar “indicios” necesarios para poder identificar las identidades pertinentes que permitan localizar y aceptar el mundo real de referencia¹⁰³.

Esto quiere decir que el *todo* del mundo posible se complementa con las deducciones de los lectores/interpretantes, las cuales surgen a partir de los rasgos que brinda la misma estructura posible.

De este modo, el mundo posible es construido activamente entre el ideador y el lector, ya que, como lo especifica Pericot: *de la misma manera que no es posible*

¹⁰² Jordi Pericot, *Op. Cit.*, p. 70.

¹⁰³ *Ibidem*.

caracterizar todos los individuos y propiedades que pueblan un mundo posible, tampoco se puede describir la totalidad de su mundo real. Por esta razón se comprende que el mundo posible no es totalmente autónomo, sino que retoma aspectos del mundo real y las experiencias de los interpretantes para completar y generar un *todo* posible.

Es así que, por ejemplo, en el libro *Como Agua Para Chocolate* —una obra del realismo mágico mexicano, escrita por Laura Esquivel, donde se relata la historia de Tita, quien tiene un amor imposible con Pedro, el esposo de su hermana, quienes fueron separados obligadamente por Mamá Elena, la madre de Tita—, el lector reconoce que una persona no es capaz de llorar tanto como para llenar decenas de botes de sal. Sin embargo, el interpretante apropia ese indicio y lo acepta como una verdad porque en el mundo real se mantiene la concepción de que las lágrimas tienen sal, por ende, es “posible” que el llanto de Tita sí causara el abastecimiento de muchos recipientes con sal.

En el siguiente cuadro se resumen las características principales del mundo posible y sus diferencias con el mundo real.

Mundo posible	Mundo real
Verdades temporales, convencionales, no cuestionadas.	Verdades siempre cuestionadas, puestas a prueba científica.
Se proponen hipótesis para describir lo que puede ser posible.	Leyes del mundo de la experiencia humana que describen la realidad.
Puesta en escena para los espectadores, limitada de individuos y acciones, reconocibles y válidas en ese mundo.	Es ilimitado. No hay escenificaciones, la realidad ya está dada y se rige por convenciones sociales que recae en las acciones de las personas.
Es interpretable a partir del contexto formado por el mundo posible, que requiere una “competencia” por parte de los individuos para darle un sentido y significado.	El sentido y significaciones por parte de las personas se da a partir de la cultura y las convenciones que en ésta acontecen.
Se ordena temporalmente. Los mundos cambian, se reemplazan y/o se combinan. Hay constantes transformaciones.	Es estable en tiempo y espacio.
Es acotado, mas no cerrado. Se halla abierto a modificaciones. Mantiene una estructura activa. Retoma indicios del mundo real. No es autónomo, se ajusta a las reglas de la experiencia del mundo real.	Es abierto. Se construye a partir de las interacciones y convenciones (políticas, económicas, sociales, ideológicas y culturales) de los individuos en un tiempo y espacio determinados. Se modifica con base en los cambios en las estructuras sociales, lo cual puede llevar años.

Cuadro 1.7. Principales diferencias entre el mundo posible y el mundo real. Realizado a partir de: Jordi Pericot, *Mostrar para decir. La imagen en contexto*, p. 64-71, y Umberto Eco, *Lector in fabula*, p. 172-215.

Finalmente, es importante señalar brevemente la diferencia entre la imagen digital y la imagen virtual. Bettetini y Colombo puntualizan que si bien la imagen en la pantalla está dotada de reglas propias de comportamiento y de una cierta autonomía, la imagen virtual permite una interacción inmediata y natural. “La

realidad virtual, se configura, por tanto, como el instrumento tecnológico ideal para una utilización adecuada, tridimensional, de la imagen sintética”¹⁰⁴. Es decir, en la imagen virtual existe una continuidad, una inclusión, entre el espacio sintético y el espacio físico.

Esto significa que su diferencia y característica principal no radica en su materia electrónica, los píxeles, sino, más bien, por su “inmersión y navegación [...] en un espacio simulado [que] asume una consistencia inédita, una densidad palpable similar a la de una gigantesca masa de agua”¹⁰⁵. Lo anterior se observa, por ejemplo, en aplicaciones de la medicina, ya que los profesores pueden dar clases a sus estudiantes utilizando como herramienta un cuerpo humano virtual.

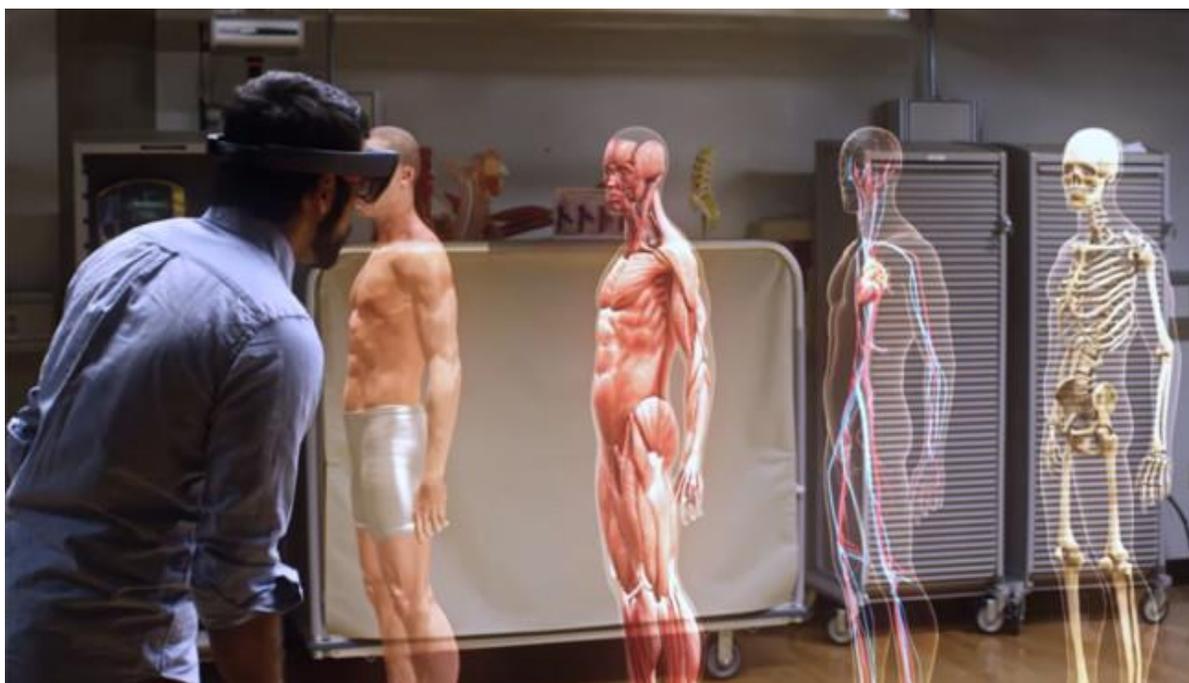


Imagen 1.32. Ejemplo de aplicación de la realidad virtual en la medicina por medio de la computadora holográfica *HoloLens* de *Microsoft*.

Fuente: <http://nueva.oscardelatorre.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2015/07/hololens.jpg>

¹⁰⁴ Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Op. Cit.*, p. 69.

¹⁰⁵ *Ibid*, p. 70.

Hasta aquí, se han detallado los pormenores alrededor de la teoría de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Se ha precisado su auge a partir de la globalización y su gran exponente materializado en la internet, medio de comunicación que permite nuevas formas de interacción ya no de una persona para masas parcialmente activas, sino entre usuarios y máquinas, altamente activos, conectados a la red, la cual rompe con los esquemas de temporalidad y espacio establecidos por los medios de comunicación tradicionales.

Esta *Red de Redes* ha implicado un sinfín de usos y aplicaciones que, seguramente, seguirán innovando con el paso de los años, en donde, posiblemente, surjan más etapas de la *World Wide Web*, además de las ya detalladas *web 1.0*, *web 2.0* y *web 3.0*. Es, principalmente, en la *web 2.0* donde se encuentra el hipertexto, aquella nueva manera de almacenar, compartir, producir, representar y leer información, que se aprecia, por ejemplo, en las redes sociales, sitio en el cual se producen y reproducen (así como en otras plataformas) imágenes digitales.

La imagen a través de las pantallas es un fenómeno de la *web* y de sus etapas. Es en ésta donde han surgido innovadoras formas de representación/simulación, mundos posibles con determinadas características, como se mencionó a lo largo de la última parte del capítulo. De aquí deriva la importancia de analizar y entender la imagen femenina en las *fanfictions*, ya que es un fenómeno de la *web 2.0* que merece la atención precisa para explicar hechos que se observan en la actualidad.

Por tal motivo, es necesario no sólo describir qué es una *fanfic*, cómo, en dónde surgió y en qué plataformas de la *WWW* se localizan, sino también definir a sus creadores y lectores, los *fans*, y al *fandom*, es decir, las comunidades o grupos de *fans* en donde expresan abiertamente sus gustos y, por qué no, sus disgustos hacia aquello de lo que son *seguidores*.

CAPÍTULO II

LAS *FANFICTIONS*: UNA NUEVA FORMA DE COMUNICACIÓN DIGITAL

“Los *fans* son consumidores que también producen, lectores que también escriben y espectadores que también participan”.

John Fiske.

“La internet se trata de un juego sin reglas, una interminable serie de metamorfosis de la obra en donde cualquier cosa puede ser convertida en otra”.

Lorenzo Vilches.

“If bitches is copying you, it’s because they like what you did. They didn’t want it to end, so they made it their own shit. It’s called fan fiction.”

Tasha “Taystee” Jefferson. *Orange is the New Black*.

Hablar de *fanfictions* implica adentrarse en una comunidad que no tiene un espacio físico como tal. Se trata de una esfera digital, un área que necesita ser analizada bajo el lente de la comunicación y los estudios culturales. Este segmento de la población que transita en un mar de códigos binarios, es percibido a partir de visiones positivas y negativas. Son ellas y ellos, los *fans*, quienes aprovechan esta nueva forma de comunicación en la Red de Redes. Por lo tanto, es indispensable conocer y reconocer sus formas de interacción dentro de dicha aldea conformada por aportes de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como su desenvolvimiento fuera de ella.

Es preciso señalar que en este capítulo se hace principal énfasis en las obras de Henry Jenkins, académico de origen estadounidense, especializado en estudios culturales de medios digitales —transmedia—, específicamente de la cultura de los *fans* y su interacción con y a través de estas herramientas tecnológicas. Este autor retoma el concepto de *gusto* de Pierre Bourdieu para entender los pros y contras de la visión que se tiene de ellos.

En cuanto a la composición *interna* de los *fans*^{*}, las aportaciones de Libertad Borda, Joli Jensen, Daniel Aranda, Laura y Eduardo Viñuela, Simon Frith y Angela McRobbie, Jordi Busquet Duran y John B. Thompson permiten el debate de las diversas posturas a favor y en contra, y consecuentemente, la comprensión de las acciones que giran en torno a los *fans* y su cultura.

A su vez, se lleva a cabo una breve distinción entre *fan* y fanatismo para refutar y/o comprobar las aseveraciones que diversos investigadores —Alberto Toscano, Jon Aizpúrua, Oscar Misle, Carlos Fraga, Miguel Espeche y Rogeli Armengol Millans—

* Para fines de este capítulo, a partir de la definición del *Diccionario panhispánico de dudas* (DPD) de la Real Academia Española, se utiliza el vocablo *fan*, proveniente del acortamiento del término inglés *fanatic*, para nombrar a las y los miembros de este grupo de personas, así como su forma en plural *fans* (en inglés) y *fanés* (en español), además de sus sinónimos admirador(a), seguidor(a), aficionado(a), incondicional y entusiasta. Es pertinente destacar que, en la tesis, la palabra fanático(a) se emplea para designar a las personas que practican el fanatismo.

han aportado acerca de estos términos que comparten raíces parecidas e, inclusive, se rozan entre ellos, pero que en la práctica mantienen límites diferenciables.

Se retoman los planteamientos de Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, Jordi Busquet Duran, John B. Thompson, Alvin Toffler, Marcelo Urresti, Henry Jenkins y Pierre Lévy para exponer la parte *externa* de los *fans*; es decir, aquellos conceptos —Cosmopedia e Inteligencia Colectiva—, especificaciones y argumentos que los ubican como una comunidad productora de representaciones y significados en el contexto cotidiano y de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Abigail Derecho, Jacqueline Tavera, Francesca Coppa, Kristina Busse y Karen Hellekson, Eloy Martos, Sindya García, Bárbara Abad, Alberto E. Martos, Lizbeth Alcibar, Henry Jenkins, Pierre Lévy y Carlos Scolari detallan a las *fanfictions* como producto cultural y Narrativa Transmedia: su origen, definición, géneros, subgéneros y controversia. Finalmente, se describen los diferentes tipos de plataformas donde se localizan estas narrativas.

Cabe destacar que la elaboración de este apartado se compone no sólo de planteamientos teóricos, sino también de la experiencia de la autora en su rol de *fan* y, por ende, de su observación y participación en los *fandoms* de diversas agrupaciones musicales, series de televisión y publicaciones literarias. Es así que no resulta extraño hallar ejemplos de la comunidad de *fans* y vivencias personales que son relevantes para nutrir esta investigación.

Por último, es importante considerar que la mayoría de la información conseguida para este capítulo se ubica en internet, en idioma inglés y español, que fue recabada en países como Estados Unidos, España, Inglaterra y otras partes de Europa, lugares donde se localizan los principales estudios acerca de la cultura *fan*. En México y Latinoamérica, pese a que existen importantes tesis y hallazgos, aún se necesita ahondar en el tema. Debido a ello, este apartado es de suma relevancia y se alimenta, además de las propuestas teóricas, de la propia voz de los *fans*.

2.1 Fans y fandoms.

En la vida diaria es posible observar actividades, como aguardar diez o más horas para acceder a un concierto con tal de estar en la *primera fila* del recinto donde se presentará el artista favorito; comprar el videojuego, que promete ser *el mejor de la historia*, para jugarlo entre amigos, quienes comparten el mismo gusto; esperar hasta altas horas de la madrugada frente a la pantalla de la *PC* o la *Smart TV* el estreno en *Netflix* —u otro servicio de programación en *streaming*— de la nueva temporada de una de las series más vistas del año en *compañía* de amigos a través de una conversación en *Whats App* o *Facebook Messenger*; devorar en uno o dos días el más reciente tomo del *best seller* que pronto se exhibirá en cines para debatir el desarrollo de los personajes con otros lectores; o adquirir y portar el *jersey* del equipo predilecto que cada fin de semana deleita el alma de aquellos apasionados del fútbol, quienes asisten habitualmente al estadio. Estas personas se unen por una sola causa: ser *fans* de *algo* o *alguien*.

Pero, ¿qué significa ser *fan*? ¿Ser *fan* es un pasatiempo momentáneo o un estilo de vida? ¿Qué cargas socioculturales mantiene esa palabra y, por ende, los sujetos que la apropian y/o son señalados con ella? ¿Cómo es la dinámica entre los grupos de *fans* dentro y fuera de los espacios digitales?

Dar respuesta a las preguntas anteriores amerita un recuento histórico en torno al vocablo *fan*. Henry Jenkins, en *Piratas de Textos. Fans, Cultura Participativa y Televisión*, explica que éste es una forma abreviada de la palabra fanático, cuya raíz latina es *fanaticus* y procede del término *fanus*, que significa *de o perteneciente al templo, un servidor del templo, un devoto*.

No obstante, continúa Jenkins, quien cita el *Oxford Latin Dictionary*, durante el transcurso de los años se utilizó para referirse a situaciones negativas: *relativo a personas inspiradas por ritos orgiásticos y delirios entusiastas*. Posteriormente, se

definió como *cualquier veneración falsa o excesiva*, así como *una locura que puede resultar de estar poseído por una deidad o un demonio*.

Según el *Diccionario de la Real Academia Española*, *fan* viene del inglés *fanatic* y significa “admirador o seguidor de alguien”¹⁰⁶. Se encuentra una definición similar en el *Diccionario Escolar de la Academia Mexicana de la Lengua*, en el cual se detalla que un *fan* es “admirador o seguidor de alguien o algo”¹⁰⁷. De este modo, en su descripción más simple, los *fans* son personas que admiran a otras personas, objetos o ideas.

Libertad Borda, en el artículo “Fanatismo y redes de reciprocidad”, detalla que *fan*, como abreviatura de *fanatic*, comenzó a utilizarse a finales del siglo XVII en Inglaterra, con una “connotación de celo religioso y se aplicaba a quienes se consideraba frenéticos o poseídos”¹⁰⁸.

No obstante, menciona Jenkins, el término fue recuperado por los periodistas deportivos a partir de la segunda mitad del siglo XIX, periodo en que el deporte comenzó a observarse como un espectáculo. Los seguidores de equipos profesionales, sobre todo de baloncesto, recibieron este nombre. Más tarde se empleó también para designar a las mujeres aficionadas al teatro. Pese a su evocación festiva por parte de los medios de esa época, las connotaciones peyorativas persistieron con el paso de las décadas hasta llegar a la época actual.

Joli Jensen, en su ensayo “Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization”, incluido en el libro editado por Lisa A. Lewis, *The Adoring Audience. Fan, Culture and Popular Media*, detalla que los *fans* suelen establecer

¹⁰⁶ Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], DLE-RAE, Madrid, Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=Ha73tO6> [Consulta: 24 de agosto de 2016, hora: 12:42 a.m.]

¹⁰⁷ Academia Mexicana de la Lengua, *Diccionario Escolar de la Academia Mexicana de la Lengua*, [en línea], Academia Mexicana de la Lengua, México, 2016, Dirección URL: <http://www.academia.org.mx/Fan> Fecha: 24 de agosto de 2016, hora: 12:55 a.m.

¹⁰⁸ Libertad Borda, “Fanatismo y redes de reciprocidad”, p. 4.

relaciones enfermizas con las estrellas de los medios de comunicación. Esta concepción de *fans* como personas obsesivas y solitarias, señala Daniel Aranda en *Fanáticos. La Cultura Fan*, remite a una imagen de alienación del individuo dentro de la masa, a una en la que el *fan* vive entre las multitudes y es víctima de la irracionalidad y de la persuasión de los *mass media*.

Por lo tanto, según este modelo patológico, “las actividades fanáticas se definen como una forma de compensación psicológica, un intento de expulsar los fantasmas y vacíos de la vida moderna”¹⁰⁹. De esta manera, la percepción de Joli Jensen se centra en observar a los *fans* como personas que siguen a alguien para cubrir los vacíos psicológicos o físicos que acontecen en la vida diaria.

Además, esta autora, señala Daniel Aranda, justifica la actividad patológica de los *fans* como una representación del exceso y la exhibición emocional, basada en la dicotomía existente entre razón y emoción, asociadas a la distinción cultural. A partir de esto, Jensen asevera que:

las emociones, según esta lógica, llevan a una peligrosa imprecisión de la línea que separa fantasía y realidad, mientras la obsesión racional, aparentemente, no [...] Definir la exposición desordenada y emocional del *fan* como excesiva, permite la celebración de todo lo que es ordenado y poco emotivo. El autocontrol es un aspecto clave del comportamiento adecuado. Aquellos que muestran reacciones explosivas o apasionadas se les considera fuera de control; aquellos que muestran reacciones templadas y desapasionadas son considerados tipos superiores.¹¹⁰

De tal forma que, según esta percepción, lo racional implica conocimiento objetivo de la realidad; no obstante, lo emocional va ligado a la subjetividad, la imaginación y lo irracional. Es decir, lo racional se considera de *buen gusto*, mas no lo emocional. Este discurso conlleva, como lo señalan Daniel Aranda y Henry Jenkins, un

¹⁰⁹ Daniel Aranda; Jordi Sánchez-Navarro y Antonio Roig (eds), *Fanáticos. La Cultura Fan*, p. 15.

¹¹⁰ *Ibid*, p. 17.

etnocentrismo* de clase que hace de la división de clases su negación: “la negación de que pueden existir otros gustos con derecho a ser tales”¹¹¹.

Por esta razón, definiciones que califican a los *fans* como locos o poseídos, los caracterizan como “psicópatas cuyas fantasías frustradas de mantener relaciones íntimas con estrellas o sus deseos insatisfechos de alcanzar su propio estrellato adquieren formas violentas y antisociales”.¹¹² En el apartado siguiente se retoman estas actividades para abordarlas a partir del fanatismo, ya que las acciones de los *fans* distan de las prácticas fanáticas.

Asimismo, señala Jenkins, estas estimaciones estereotipan a los *seguidores*, dividiendo a los *fans* hombres como aquellas personas cómicas, psicóticas o *frikis*^{**}, con un género neutro, asexuales o impotentes, y a las mujeres como la *fan* erotizada, aquella adolescente que grita mientras observa e intenta arrancarles la ropa a los integrantes de su banda de *rock* o *pop* favorita, como la chica que se desmaya por haber tocado un objeto de su actor favorito, o la *groupie*^{***} que se acuesta con los famosos en el *backstage*^{****} después del concierto.

* Este término, menciona Daniel Aranda, con base en los planteamientos de Pierre Bourdieu, se refiere a la actitud de considerar superior, natural y obvia una sola forma de percibir, pensar, actuar, representar e interpretar el mundo.

¹¹¹ *Ibidem*.

¹¹² Henry Jenkins, *Piratas de Textos. Fans, Cultura Participativa y Televisión*, p. 26.

** Jordi Busquet Duran, en su artículo “El fenómeno de los *fans* e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”, señala que el *friki* —del inglés *freaky*: extravagante o estrafalario— es una persona interesada e incluso obsesionada con un tema, afición o *hobby*. Es el personaje anónimo que destaca por su singularidad y extravagancia. Se trata de un ser solitario que destaca por sus gustos o aficiones que se alejan por completo de las preferencias de la mayoría, en contraste con los *fans*, quienes tienen un carácter más gregario.

*** Simon Frith y Angela McRobbie, en “Rock and Sexuality”, puntualizan que este rol femenino es más activo que otros y tiene la capacidad de poner en peligro la estabilidad del sistema patriarcal (como las *fans*), ya que expresa abiertamente su deseo sexual al tomar la iniciativa. Las *groupies* cuestionan la supremacía sexual masculina, sobre todo porque se encuentran en el círculo cercano de los famosos, atentan contra el arquetipo de la mujer buena al no renunciar a lo sexual y, principalmente, por su deseo de acceder al poder en un espacio que las convierte prácticamente en prostitutas.

**** *Detrás del escenario*, es la zona donde se encuentran los camerinos y el espacio en el que se desarrolla gran parte de la logística que implica una actuación musical.

Al respecto de esta diferenciación en las *fans* mujeres, específicamente aquellas seguidoras de grupos musicales y cantantes, Laura y Eduardo Viñuela, en su texto “Música popular y género”, incluido en el libro *Género y Cultura Popular. Estudios Culturales I*, destacan que el patriarcado ha logrado neutralizar esta situación trivializándolas a través de su caracterización negativa como grupo de mujeres enloquecidas, irracionales y fuera de control.

“De este modo, las *fans* ocupan el término de menor poder y valor dentro de este sistema de binarismos [razón por la cual se les considera] una masa que carece de criterio, por tanto, susceptible de ser manipulada por la industria musical”¹¹³ y por los medios de comunicación masiva en general.



Imagen 2.1. Desde la década de los 60, sobre todo por la proliferación de *fans* de *The Beatles*, la banda de *rock* británica que revolucionó el mundo de la música de esa época, se han estereotipado a las *fans* como mujeres enloquecidas y movidas por deseos sexuales hacia sus artistas. Fuente: <http://mx.hola.com/musica/galeria/2011032151635/fenomeno/fan/historia/1/>

¹¹³ Isabel Clúa (ed.), *Género y Cultura Popular. Estudios Culturales I*, p. 307-308.

Eso se observa, por ejemplo, en los comentarios de los videos que diversos usuarios y portales noticiosos subieron a las *fanpages* en *Facebook* y perfiles de *YouTube* de la firma de autógrafos del primer álbum como solista de José Madero, ex-vocalista del grupo *PXNDX**, en donde el cantante fue señalado por haberse limpiado las mejillas luego de que sus seguidoras lo besaran como muestra de afecto. Los internautas calificaron a éstas con términos despectivos referentes a su físico y modo de pensar por ser *fans* de un famoso que no “agradece el apoyo que ellas le brindan”.

Esto último, pese a ser importante, queda en segundo término cuando surgen ataques por parte de la sociedad hacia las *fans*, en los cuales, se les ubica como mujeres fáciles de manipular, a quienes no les importa ser ofendidas y subordinadas al poder que ejerce en ellas el cantante, además de que se continúa y normaliza la imagen estereotipada de *fan* enloquecida e irracional.



Imagen 2.2. Catalogado como “Lady Panda”, José Madero se sumó en abril de 2016 a uno de los diversos ejemplos que existen en redes sociales en torno a los ataques e insultos no sólo hacia el artista, sino también a las *fans* en cuanto a su elección por un determinado gusto.

Fuente: <https://www.facebook.com/rockerosvip/videos/10154005432147211/>

* También conocido como *Panda*. El cambio de las letras A por las X fue decisión de dicha agrupación desde 2004-2005.

Dichas afirmaciones se sustentan en lo que Simon Frith y Angela McRobbie, en “Rock and Sexuality”, califican como *ideología del romance*, en la que a través de la música popular se proponen identidades contrapuestas para chicos y chicas, mucho más restringidas para estas últimas. Así las mujeres, a través de un proceso de identificación con los modelos femeninos propuestos en la música popular, son encaminadas a interpretar su sexualidad en términos románticos, apuntalándola en la interiorización de valores como el compromiso, la fidelidad o el sacrificio. El resultado de este mecanismo es que se refuerza la socialización femenina de rivalidad entre mujeres, ya que se dirige a las chicas hacia el desarrollo de una identidad individual que se logra por oposición a las demás, a las que consideran competidoras en la lucha por el amor de los artistas.

Ejemplo de esa competencia basada en la fidelidad y el compromiso, es percibida en las filas que realizan las *fans* para obtener la rúbrica de su *boy band*, solista o cualquier banda de *rock* o *pop* favorita en una firma de autógrafos. Estas chicas son capaces de llegar desde varias horas antes con tal de ser las primeras en verlos, aunque tengan permitido estar con ellos, máximo, un minuto (incluso, a veces, menos). De este modo, se refuerza la competencia en la contienda por saber quién de ellas ama más a sus ídolos.

Las prácticas antes descritas, entre muchas otras que se aprecian en el día a día, son catalogadas como escandalosas, ridículas y fuera de lugar. “Ya sea considerado un fanático religioso, un psicópata asesino, un fantaseador neurótico o una *groupie* lujuriosa, el *fan* sigue siendo un falso devoto, cuyos intereses son básicamente ajenos al reino de la experiencia cultural *normal* y cuya mentalidad está *alejada* de la realidad”¹¹⁴. ¿A qué se debe esta cosmovisión etnocéntrica de clase en el ámbito de la cultura *fan*? ¿Qué determina que la sociedad señale de buen o mal gusto una práctica cultural?

¹¹⁴ Henry Jenkins, *Piratas de Textos... Op Cit.*, p. 28.

Un gusto fuera de lugar.

Henry Jenkins y Daniel Aranda, quienes retoman los planteamientos de Pierre Bourdieu de sus obras *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*, y *The Aristocracy of Culture*, explican que el origen de los estereotipos* hacia los *fans* radica en los tres tipos de capital: simbólico (prestigio), cultural (gusto) y económico (dinero). Éstos, al ser repartidos de forma desigual entre la sociedad, causan la existencia de clases y las fragmentaciones entre ellas, definidas por la cantidad de capital heredado o que se está en disposición de adquirir.

De esta manera, precisa Aranda, el concepto clave de Bourdieu para comprender lo anterior es el de la distinción:

las luchas de poder entre las diferentes clases o fracciones de clase se materializan en la necesidad de poseer suficiente capital para ganar ventaja o reconciliarse a uno mismo con sus condiciones de vida, de tal modo que cada grupo diferenciado defenderá y cultivará un particular estilo de vida, un particular gusto cultural.¹¹⁵

Es la distinción, a nivel de los tres tipos de capital, lo que ha generado comentarios negativos y estereotipadores hacia los *fans* en los medios de comunicación, e inclusive, en los planteamientos teóricos de los primeros autores que se acercaron a estudiar este segmento de la población. Son juicios que con el transcurso de los años fueron naturalizados porque al ser los *mass media* una de las esferas primordiales

* Juan Carlos Suárez Villegas, en “Estereotipos de la mujer en la comunicación”, explica que se entiende como estereotipo al conjunto de ideas y generalizaciones de determinados prejuicios que una sociedad obtiene a partir de las normas o patrones culturales previamente establecidos. La acción de estereotipar es fijar de manera permanente y de identificar lo estereotipado como el seguimiento de un modelo preestablecido, conocido y formalizado que se adapta de una manera fija. Los estereotipos pertenecen al imaginario colectivo y se presentan como la pura realidad objetiva e incuestionable, ya que están vinculados a la estructura social y trascienden así a la sociedad.

¹¹⁵ Daniel Aranda; Jordi Sánchez-Navarro y Antonio Roig (eds), *Fanáticos. La Cultura Fan*, p. 16.

de socialización de los seres humanos, el discurso en éstos se postuló como el *apropiado y/o racional*.

Jenkins destaca al gusto como uno de los elementos a través de los cuales se mantienen las distinciones sociales y se forjan las identidades de clase. “Aquellos que poseen de *forma natural* unos gustos apropiados, *merecen* tener una posición privilegiada dentro de la jerarquía institucional y cosechan los mayores beneficios del sistema educativo, mientras que los gustos de los *otros* son considerados *poco refinados* y subdesarrollados”¹¹⁶.

Por este motivo, es probable que en la *web* o en charlas entre amigos se escuchen opiniones en contra de libros como *Twilight* (Crepúsculo), *50 Shades of Grey* (50 Sombras de Grey), *The Fault in Our Stars* (Bajo la Misma Estrella), *The Hunger Games* (Los Juegos del Hambre), entre otros, catalogados por algunas personas como *literatura basura* debido a su lectura masiva, separados del gusto refinado por falta de integración en el repertorio de obras que la jerarquía institucional permite u ordena. Estas aseveraciones no son suficientes para eliminar dichas prácticas; sin embargo, los prejuicios* o ataques por parte de la sociedad persisten.

Asimismo, Jenkins explica que estas diferencias de gusto establecen no sólo una manera de cultura *deseable* y otra *no deseable*, sino también, “unas formas deseables y no deseables de *identificarse* con los objetos culturales, unas estrategias de interpretación, unos estilos de consumo deseables y no deseables”¹¹⁷. Debido a

¹¹⁶ Henry Jenkins, *Piratas de Textos... Op Cit.*, p. 29.

* Michael Billig, en “Racismo, prejuicios y discriminación”, señala que la palabra prejuicio se define literalmente como un juicio prematuro o previo. Es decir, constituyen opiniones dogmáticas y desfavorables a otros grupos y, por extensión, respecto a miembros individuales de estos grupos. De este modo, el prejuicio se refiere a las actitudes negativas, en tanto que la discriminación (a modo de contraste) es un comportamiento dirigido contra los individuos objetos de prejuicio. Es decir, como lo afirma Diane E. Papalia, el prejuicio es una actitud negativa que se mantiene hacia las personas simplemente por su pertenencia a algún grupo, sin conocerlas previamente. Cabe resaltar que los prejuicios se construyen en un contexto sociocultural determinado a partir de las ideas y/o representaciones convencionalizadas por la élite en el poder.

¹¹⁷ *Idem*.

esta distinción entre culturas, surgen grupos o comunidades de *fans* diferenciadas que defienden y cultivan particulares estilos de vida basados en aquello que les gusta o con lo que se sienten identificados.

Es así que existen *fans* de la música (*pop*, *rock*, banda, electrónica, reguetón, clásica); de los deportes (fútbol americano, *soccer*, baloncesto, béisbol); de los contenidos en televisión y/o internet (series, telenovelas, programas de revista, *late night shows**, *talk shows***); del cine y sus géneros (arte, culto, comercial, hollywoodense, terror, románticas, superhéroes, suspenso); de diversas expresiones artísticas (danza, teatro, pintura, arquitectura, fotografía, escultura); de libros y literatura (romántica, realista, autoayuda, terror, infantiles, con o sin dibujos, poesía, narrativa, novela histórica, *best-sellers*, *fanfictions*); de formatos (impreso, *e-book*, vinilos, *MP3*, *Compact Disc*, fotografía análoga/digital, videojuegos). Es decir, en la sociedad persisten infinidad de productos, objetos y/o prácticas culturales, cada uno de ellos es defendido o perjudicado por aquellas distinciones culturales que se manifiestan entre los miembros de las comunidades que aprecian dichos gustos.

No obstante, puntualiza Jenkins, el gusto siempre está en crisis, no es estable porque es desafiado por la presencia de otros gustos que a sus defensores suelen parecerles igual de *naturales*. Por ello, los límites del *buen gusto* están vigilados constantemente, ya que los gustos apropiados no deben estar unidos a los inapropiados. Esto tiene su raíz en aquellas experiencias de la vida cotidiana que rigen la aversión estética, la excomulgación moral y el rechazo social, en donde el *mal gusto* no es simplemente indeseable, es inaceptable. Bajo esta perspectiva,

* *Programa/espectáculo tardío* o *programa/espectáculo de noche*, es un formato televisivo que acontece entre las 23:00 y 3:00 horas, en el cual, se realizan monólogos, entrevistas, sátiras, parodias, imitación y/o crítica política.

** *Programa o espectáculo hablado*, es un formato televisivo en el cual se realizan entrevistas y debates, en donde, generalmente, los entrevistados no pertenecen al mundo artístico y asisten al programa para brindar sus testimonios u opiniones de determinados temas.

aparecen seguidores y detractores* de las prácticas antes descritas, esto es, por ejemplo, personas a favor de las telenovelas mexicanas y aquellos que están en contra de éstas, razón por la cual prefieren ver series extranjeras.

Al respecto de ese rechazo social, América Orozco, estudiante de enfermería —seguidora de la banda de *rock* regiomontana PXNDX—, platica que en su experiencia como admiradora de ellos sufrió *ciberbullying*** , en la red social *Twitter*, durante un tiempo por parte de un grupo de niñas de diferentes ciudades de la república mexicana:

yo veía sus comentarios y me dolían hasta el alma. Eran como siete u ocho chicas que me mandaban indirectas o algunas veces ponían mi nombre [en los *tweets*]. Llegó un punto en el que me cansé, las bloqueé (en ese momento pensé que era lo más sano para mí) y dejé de leerlas. Las ignoré por completo y poco a poco se cansaron hasta que dejaron de hablar de mí, pero siguieron con otras chicas de la comunidad. Hoy en día no sé qué ha sido de ellas, supongo que ya tienen cosas que hacer.¹¹⁸

Vivencias como la de América, resaltan la aversión estética, la excomulgación moral y el rechazo social que detalla Jenkins. No obstante, también evidencian la violencia que las comunidades de *fans* sufren por parte del resto de las personas debido a lo *inapropiado* que resulta ser su gusto para la sociedad.

* En el portal *web* de la *Real Academia Española*, se define a los *detractores* como adversarios que se oponen a una opinión descalificándola; maldicientes (detractores por hábito) que desacreditan o difaman.

** En la página *ciberbullying.com*, auspiciada por el portal español *Pantallas Amigas*, se define a éste como el uso de los medios telemáticos (internet, telefonía móvil y videojuegos *online*, principalmente) para ejercer el acoso psicológico entre iguales. Según el portal *Wikipedia*, es el uso de medios de comunicación digitales para acosar a una persona o grupo de personas, mediante ataques, divulgación de información confidencial o falsa. Puede constituir un delito penal. Es conocido también como *ciberacoso*, *acoso virtual* o *acoso cibernético*.

¹¹⁸ América Alejandra Orozco Sánchez, estudiante de Enfermería, primera entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

A partir de esta concepción, menciona Jenkins, surgen categorías sociales o psicológicas como fuente de justificación para esos productos considerados *indeseables*, que son acusados de tener efectos sociales perjudiciales o malas influencias en sus consumidores. “Aquellos [*fans*] a los que les gustan estos textos son considerados intelectualmente degradados, psicológicamente sospechosos o emocionalmente inmaduros”¹¹⁹. Por esa razón, “el concepto estereotipado de *fan*, aunque tiene una base objetiva limitada, es una proyección sobre la violación de las jerarquías culturales dominantes”¹²⁰ y no una definición concreta que habla de otras formas de adquisición de identidades, significados y estilos de vida.

Sobre esta base, Karla Paulina Hernández, estudiante de nivel licenciatura, comparte haberse sentido agredida como *fan* no por pertenecer a un *fandom*, pero sí por su gusto hacia el género *K-pop**, “ya que aquí en México ese tipo de música es considerada para gente rara e inadaptada”¹²¹.

Dicha afirmación, es una muestra de los juicios y prejuicios que giran en torno al gusto de los *fans*. En este caso, al ser el *K-pop* un tipo de música poco conocido en México, las personas suelen hacer generalizaciones y estereotipar a los seguidores de un gusto que no es *deseable* o *aceptable* en este país.

Finalmente, como sugiere Bourdieu —expone Jenkins—, “lo más intolerable para aquellos que se ven como poseedores de la cultura legítima, es la agrupación sacrílega de gustos que el *gusto* dicta que deben estar separados”¹²². Esto se observa, por ejemplo, cuando algunos *fans* leen historias donde sus ídolos favoritos

¹¹⁹ Henry Jenkins. *Piratas de Textos... Op Cit.*, p. 29 y 30.

¹²⁰ *Idem*.

* Según el portal *Wikipedia*, el *K-pop* es un estilo de música integrado por diversos géneros musicales proveniente de Corea del Sur, que se constituye por variados elementos audiovisuales. El término es usado en sentido estricto para describir la forma moderna de música popular surcoreana en la que se combinan géneros como el *dance pop*, la balada *pop*, la música electrónica, el *rock*, el *hip hop* y el *R&B*.

¹²¹ Karla Paulina Hernández de la Rosa, estudiante de Diseño, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

¹²² Henry Jenkins, *Piratas de Textos... Op Cit.*, p. 30.

son colocados en otros contextos (como las *fanfictions*), lo cual, en ocasiones llega a ser aberrante para quienes desapruaban las adaptaciones de dichos textos por ser un producto de la cultura de masas, ya que esta última se considera una forma cultural que se encuentra por debajo de los cánones establecidos por las élites.

La cuestión de género, como se mencionó antes, es otro rasgo que define el gusto. Jenkins explica que la autoridad que sanciona a éste, divide a los *fans* en aquellos que siguen los deportes (principalmente hombres, quienes atribuyen una mayor importancia a los acontecimientos *reales* que a las ficciones) y los *fans* mediáticos (en su mayoría mujeres, las cuales, conceden un gran interés a las formas de ficción degradadas). Tanto un género como otro son estereotipados, ya sea como chicas gritonas, alocadas, inmaduras “con sobre peso (el caso de la novela/película *Misery**), o como hombres *frikis* y/o sin conciencia de género”¹²³.

Dichos prejuicios, resalta Jenkins, causan aislamiento y marginación de las actividades entre los *fans*. Esto quiere decir que sus “preferencias culturales y prácticas interpretativas lucen tan antitéticas para la lógica estética dominante, [que] deben ser representados como los *otros*, mantenerse a distancia para que sus gustos no contaminen la cultura autorizada”¹²⁴. Por estas representaciones, a veces les parece “incómodo hablar públicamente como *fans* o identificarse, aunque sea en privado, con sus prácticas culturales”¹²⁵.

Con base en esta premisa, Daniel Aranda asegura que los *fans* poseen una identidad sin discurso; es decir, conservan una identidad fundada en el discurso oficial (ideología) de las élites dominantes, lo que los lleva a poseer una identidad perseguida por esa minoría selecta. De este modo, no es extraño que éstos, en

* Novela homónima de Stephen King, publicada en 1987 (llevada al cine en 1990), en la cual se relata el infortunado encuentro entre Paul Sheldon, escritor de novelas románticas, y Annie Wilkes, la *fan número uno* de su personaje, Misery Chastain, quien lo mantiene incomunicado hasta que éste logra escribir un final diferente para *Misery*.

¹²³ *Ibid.*, p. 32.

¹²⁴ *Idem.*

¹²⁵ *Idem.*

ocasiones, guarden en secreto o le comuniquen a unos cuantos sus prácticas como miembros de una comunidad de *fans*.

Sin embargo, puntualiza Jenkins, catalogarse como *fan* también supone, “hablar desde una posición de identidad colectiva, forjar una alianza con una comunidad de más personas en defensa de unos gustos que, como resultado, no pueden verse como algo completamente aberrante o idiosincrásico”¹²⁶.

Esto significa que se debe observar a los *fans* no sólo como un grupo psicológicamente desordenado, sino más bien como una cultura atemporal, mutable, con problemáticas específicas, como una organización o —pequeñas organizaciones— que responde a las condiciones socioculturales que demanda el contexto (desarrollo de la ciencia, nuevas tecnologías e innovaciones, cambios en la ideología de género, entre otros). Es necesario estudiar su ilimitada producción de prácticas culturales y su desenvolvimiento dentro de un mundo globalizado que los obliga a romper fronteras de idioma, tiempo y lugar.

La cultura *fan*.

En el siguiente cuadro, realizado por Jordi Busquet Duran para el artículo “El fenómeno de los *fans* e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”, se exponen tres perspectivas para estudiar a los *fans*: a) como un estigma social, b) a partir de la mirada sociológica, y c) bajo el lente de los estudios culturales.

¹²⁶ *Ibid*, p. 37.

Tres miradas sobre la “cultura fan”		
ESTEREOTIPO SOCIAL Perspectiva de “sentido común”.	LA MIRADA SOCIOLOGICA J.B. Thompson.	LOS ESTUDIOS CULTURALES H. Jenkins.
Término peyorativo	Estudio del fenómeno <i>fan</i> con una vocación descriptiva y comprensiva.	Estudio del fenómeno desde una perspectiva hermenéutica. Implicación personal dentro de la comunidad.
Movimiento excepcional Forma de conducta irracional y caótica.	Comportamiento habitual. Hecho social complejo, profundamente estructurado, regido por pautas y normas convencionales.	Las comunidades organizan su tiempo de forma significativa. Los <i>fans</i> son “cazadores furtivos”.
Se trata de un comportamiento patológico.	Solamente en casos excepcionales se puede hablar de patología.	Se trata de una actividad sana.
Protagonizada por chicas jóvenes y adolescentes.	Protagonizado por distintos grupos de edad.	Protagonizado por distintos grupos de edad.
Comportamiento más bien individual. Seguidoras incondicionales y apasionadas de las estrellas del mundo del cine, la música, la moda o el deporte.	Comportamiento grupal. Comunidades integradas por miembros que comparten una misma afinidad. Las comunidades no están localizadas en el espacio ni en el tiempo. No son necesariamente grupos minoritarios.	Comportamiento grupal: “inteligencia colectiva”. Comunidades integradas por miembros que comparten una misma afinidad. Las comunidades no están localizadas en el espacio ni en el tiempo. No son necesariamente grupos minoritarios.
Relacionada con la cultura de masas.	Relacionada con la cultura mediática, la cultura popular y también determinadas expresiones de alta cultura.	Relacionado con todo tipo de manifestaciones culturales. Encuentra en las “redes sociales” un terreno de expresión óptimo.
Moda actual.	Fenómeno histórico.	Fenómeno histórico.
Signo de decadencia cultural.		Signo de riqueza y rivalidad cultural.

Cuadro 2.1. Tres acercamientos teóricos para estudiar a la cultura *fan*. Fuente: Jordi Busquet Duran, “El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”, p. 23.

En cuanto al estudio de los *fans* como un estereotipo social, se han mencionado sus características particulares como poseedores de una patología que causa en ellos comportamientos excesivos o desmesurados. A su vez, se ha puntualizado que en varias situaciones se estigmatiza a las mujeres como psicópatas adolescentes o *groupies* y a los hombres como *frikis* o sin conciencia de género, quienes se mueven en un plano individual y bajo la competencia acérrima o *ideología del romance*.

Si bien es cierto que ha habido casos de *fans* extremos, son asuntos específicos que deben observarse a partir de otros planteamientos, como el fanatismo. Así pues, en el desarrollo de las siguientes posturas se descarta aquello que los encasilla como aislados, solitarios y enfermos sociales.

La perspectiva sociológica que se encarga de la teorización de la comunidad *fan*, encabezada por John B. Thompson, entiende a los *fans* como, “un hecho social normal surgido en el contexto ordinario de la vida cotidiana de muchas personas que, en determinados momentos, viven de manera apasionada y obsesiva su afición, quienes organizan buena parte de su actividad diaria en función de ella”¹²⁷. Es decir, Thompson no los considera unos desordenados mentales, ni segmenta sus prácticas por edad o género. Los ve como miembros de una organización en la cual, su estilo de vida se rige precisamente por ello, ser *seguidores* de algo o alguien.

Sobre este eje, Thompson explica que cualquier persona es *fan* en algún momento de su vida, aunque sea pasajero, y sus prácticas se centran, por ejemplo, en destinar parte de su tiempo de ocio a actividades sociales rutinarias como coleccionar fotografías, discos, casetes, videos, vinilos, acumular recuerdos, álbumes de imágenes y recortes de periódicos, acudir a conciertos, ver películas, asistir a encuentros deportivos, escribir y conversar con otros *fans*, suscribirse a revistas y

¹²⁷ Jordi Busquet Duran, “El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”, p. 23.

*fanzines**, asociarse a clubes de admiradores y demás elementos que tengan relación con aquello de lo que son *seguidores*.



Imagen 2.3. Menahem Asher Silva Vargas, *fan* de la saga de uno de los magos más famosos de las últimas décadas, *Harry Potter*, es un ejemplo de aquellas personas que dedican parte de su vida a coleccionar objetos de sus personajes favoritos. Fuente: http://old.nvnoticias.com/sites/default/files/fotos/2014/09/29/harry_4.jpg

Thompson aclara que esta forma de ordenar su vida nace de un *hábito* por una afición hacia, por ejemplo, un videojuego, un cómic, un famoso de los deportes, una estrella de la televisión (ahora también a través de la internet), una agrupación o artista musical; o por las *relaciones de familiaridad* [no recíprocas], con productos

* Henry Jenkins en *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, explica que las *fanzines* (del inglés *fan* y *magazine*, “revistas de fans”) surgieron como el medio más eficaz de difusión de los escritos de los *fans* antes de la proliferación de las TIC. En ellas se redactaba información relevante y, principalmente, historias del producto cultural del agrado de dichos seguidores. En la actualidad, han sido remplazadas por las *fanfictions*. Se utilizaron principalmente en las décadas de los 60, 70, 80 y principios de los 90.

mediáticos o géneros musicales que con frecuencia forman parte de las discusiones cotidianas de los individuos. Esto los lleva a generar “vínculos de lealtad muy estrechos con respecto a los colores de su equipo, más allá de la admiración que sienten por determinados jugadores”¹²⁸, como es posible apreciar, por ejemplo, en los *fans* del deporte o, incluso, en seguidores de grupos musicales que adoptan los símbolos de éstos y se los apropian.

Por lo tanto, para Thompson, ser *fan* implica:

organizar la vida diaria de uno mismo de tal manera que el seguimiento de una determinada actividad (tal como ser un espectador de deportes), o el cultivo de una relación con determinados productos mediáticos o géneros, llega a constituirse como una preocupación central del yo y sirve para dirigir una parte significativa de la propia actividad e interacción con los otros. Ser un *fan* es una forma de organizar reflexivamente el yo y su conducta diaria. Visto de esta manera, no existe una clara división entre un *fan* y un *no-fan*. Se trata sólo de una cuestión de grado, del grado en que un individuo se orienta a sí mismo hacia ciertas actividades, productos o géneros y empieza a reformular su vida en consonancia.¹²⁹

Este sociólogo, entonces, define a los *fans* como personas que centran su parte racional de la personalidad en la participación de actividades con gente que comparte su mismo *gusto* en cuanto a sus pasiones como *fans*. Generan una gran variedad de significados a partir del grado de implicación que tienen con eso de lo que son *seguidores*. Es decir, para Thompson, ser *fan* es una práctica cotidiana, un hábito, un estilo de vida.

¹²⁸ *Ibid*, p. 24.

¹²⁹ John B. Thompson, *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, p. 287.

Desde la perspectiva de los estudios culturales, Jenkins considera a los *fans* como productores activos y manipuladores de significados. Se basa en Michel de Certeau para proponer este concepto alternativo de *fans* como:

lectores que se apropian de textos populares, [los cuales], releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa, rica y compleja. Desde esta perspectiva, los *fans* se convierten en un modelo del tipo de *piratería* textual, [ya que] construyen su identidad cultural y social mediante la apropiación y modificación de las imágenes de la cultura popular, de la articulación de preocupaciones que a menudo no se expresan en los medios de comunicación dominantes.¹³⁰

Es decir, para Jenkins, los *fans* comprenden a personas capaces no sólo de apropiarse de aquello de lo que son admiradores, sino también tienen la libertad de producir nuevos contenidos a partir de ello. Son *piratas textuales* porque cuentan con la libertad de modificar, según sus fines, los productos culturales de los que se sienten seguidores, de modo que esto funciona como un generador de identidad.

Esa producción textual no responde únicamente a la reproducción del texto original, sino que, afirma Jenkins, esta actividad, asimismo, tiene el objetivo de reconstruir y desarrollar aspectos que no han sido del todo explorados o simplemente se han obviado en el texto original. Lo anterior se aprecia, por ejemplo, en un sinnúmero de elementos elaborados por los *fans*, como las *fanpages* acerca de un grupo o artista, tutoriales y *covers* en *YouTube*, diversas historias en *Wattpad*, *gifs* en *Tumblr*, cancioneros, playeras, entre otros.

¹³⁰ Henry Jenkins. *Piratas de Textos... Op Cit.*, p. 37.



WELCOME

A blog fully dedicated to ABC's fairytale drama 'Once Upon a Time' and its cast. Here you will find all the latest quality gifs, edits and everything related to once. Not a spoiler-free blog. We track #onceuponadaily.

Next Episode: 6x01 "The Savior" Sept. 25th

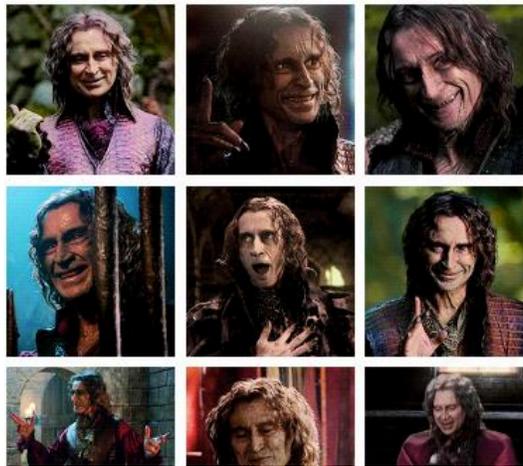


Imagen 2.4. El blog en Tumblr, "onceuponadaily", es un sitio en donde diversos seguidores de *Once Upon A Time* colocan gifs, fotografías, videos e información acerca de los capítulos y temporadas de dicha serie estadounidense. Fuente: <http://onceuponadaily.tumblr.com/>

Si bien las definiciones de los autores antes citados acerca del concepto de *fan* son de suma importancia y permiten una construcción teórica diversa, es también relevante considerar de la propia voz de los seguidores, cuáles son las designaciones y significados que brindan a este término.

Según Gabriela Aguilar, estudiante de Sociología —seguidora de la *boy band* británica *One Direction* y, específicamente, de su integrante Harry Styles—, un *fan* es, "una persona dispuesta a vivir un sinfín de emociones y sentimientos destinados

hacia un objeto o persona de la cual siente admiración. Significa admirar e, inclusive, idolatrar por sobre todas las cosas.”¹³¹

A su vez, puntualiza que si utilizara sólo una palabra para definir qué es un *fan* sería *sentimiento*, “ya que el sentimiento es único, inigualable, inexplicable y cada uno de nosotros lo vive de una manera diferente.”¹³² Para ella, el término *fan* va ligado a la parte emotiva de los seres humanos, lo observa como una práctica que es distinta en cada uno debido a la subjetividad que implican los sentimientos.

Fabiana Romo, estudiante de Comunicación —admiradora de *Bastille*, agrupación británica, *División Minúscula* y *PXNDX*, bandas mexicanas—, afirma que un *fan* es:

una persona que dedica su tiempo, dinero, esfuerzo y, ¿por qué no?, su amor a una determinada personalidad o personaje público con el cual empatiza por su forma de pensar, actuar o simplemente por la atracción al contenido de su obra/producto artístico (música, literatura, pintura, fotografía, etcétera). Es estar al tanto de la personalidad o personaje público que se admira, [...] muchas veces sin recibir una remuneración como tal [...] Todo es mera pasión y admiración.¹³³

Es decir, para Fabiana, un *fan* no sólo invierte sus sentimientos en aquello de lo que es seguidor —y no recibe un pago establecido por ello—, sino también otros elementos de su vida como tiempo, dinero y esfuerzo, los cuales van de la mano con la empatía y/o atracción que se manifiesta hacia un producto artístico.

Asimismo, Carlos Eduardo Vázquez, estudiante de bachillerato —seguidor de los videojuegos—, expresa que un *fan* “es una persona con un gusto hacia algo o

¹³¹ Gabriela Aguilar González, estudiante de Sociología, primera entrevista personal, fecha: agosto 2016.

¹³² *Idem.*

¹³³ Fabiana Judith Romo Castellanos, estudiante de Comunicación, primera entrevista telefónica, fecha: agosto 2016.

alguien por ser como es o porque se siente identificado con el mismo.”¹³⁴ De este modo, para Eduardo, los *fans* mantienen una identificación con aquello que les gusta.

Según Pedro Javier Temblador, estudiante de nivel medio superior —aficionado del Fútbol Club Barcelona, Lionel Messi, jugador argentino, y Alex Morgan, futbolista estadounidense—, un *fan* “es aquella persona que admira alguna cosa y/o persona en específico, y los apoya en sus gloriosos y peores momentos.”¹³⁵ Para Pedro, los *fans* son gente que mantiene su lealtad hacia su admirado sin importar el carácter de la situación.

En el siguiente cuadro se expone una recopilación de las definiciones que *fans* de diversas temáticas hacen acerca de este término, en la cual se aprecia, de primera instancia, dos elementos importantes: por su nivel de estudios, la edad de los entrevistados oscila entre los 15 y 25 años, y un gusto variado no sólo en productos culturales de México, sino también de países extranjeros.

¹³⁴ Carlos Eduardo Vázquez Martínez, estudiante de bachillerato, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

¹³⁵ Pedro Javier Temblador, estudiante de bachillerato, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

Fan	Interés	¿Qué es un fan? ¿Qué es ser fan?
Mariana Clarett Armenta, jardinera.	<i>División Minúscula</i> (banda mexicana).	“Una persona con gustos bastante <i>definidos</i> , ya que se puede ser <i>fan</i> de varias bandas, autores, etcétera que abarquen el mismo estilo. Es estar al pendiente de lo que hace la banda o sus integrantes en el ámbito musical y, a veces, en el personal.”
Karla Campillo, estudiante de nivel superior.	<i>PXNDX</i> (agrupación mexicana) y <i>The 1975</i> (banda británica).	“Alguien que siente cierto aprecio y admiración por algo o alguien. Es apoyar a quien admiras.”
Elizabeth Márquez, estudiante de licenciatura.	Series en general (televisión/internet).	“Es una persona que se siente identificada o que aprecia el trabajo de alguien más, ya sea en el ámbito musical, televisivo, cinematográfico o literario. El poder definirte como un <i>fan</i> de algo o de alguien te hace sentir parte de un mundo o de un grupo en específico. Eso te caracteriza como persona e, incluso, moldea tu identidad.”
Ángel Corona, pasante de licenciatura.	<i>Club América</i> (equipo de fútbol mexicano).	“Ser fan implica dejar de hacer actividades importantes en nuestra vida con tal de ver y sentirnos cerca de aquello de lo que somos <i>fan</i> . Es estar al pendiente de lo que pasa con esa persona o actividad.”
Mariana Victoria González, estudiante de licenciatura y empleada.	<i>Noel Gallagher</i> (músico británico) y los deportes.	“Es una persona que siente admiración por otra de manera significativa y está al pendiente de lo que hace. Quizá significa que, al ser <i>fan</i> de algo o alguien, las personas se minimizan. Pero también es encontrar algo que gusta y apasiona. Implica dedicar tiempo a alguien que se considera influyente en nuestra vida.”
Karla Paulina Hernández, estudiante de licenciatura.	<i>GOT7</i> (<i>boy band</i> surcoreana).	“Es apoyar en todo sentido a tu artista o grupo favorito. El significado va más allá de sólo tener un gusto por un artista o grupo, muchas veces las <i>fans</i> llevan al extremo esa actividad.”
Alison Marlene Hernández, estudiante de nivel medio.	<i>Flume</i> (músico australiano) y <i>Purity Ring</i> (banda canadiense).	“Seguidor de alguien a quien se admira mucho, se alaba, se ama, etcétera, ya sea una persona famosa o común. Es apoyarlos para que sigan adelante en lo que hacen.”
Alexia Paola Seguame, estudiante de nivel medio superior.	<i>Paramore</i> (banda estadounidense).	“Es aquella persona que admira a otra por <i>equis</i> cosa. Significa demostrar lo que nos gusta sin importar lo que los demás digan.”
Paulina Zavala, estudiante de bachillerato.	<i>Jack</i> (<i>The Nightmare Before Christmas</i> - <i>El extraño Mundo de Jack</i>), <i>The Joker</i> y <i>Harley Quinn</i> (cómic), <i>Gato Cheshire</i> (<i>Alice in Wonderland</i> - <i>Alicia en el País de las Maravillas</i>).	“Una persona que está interesada en pintores, música, escritores o lo que sea. Es apasionarse por lo que hace alguien y seguirlo como ejemplo.”

Cuadro 2.2. Definiciones de fans acerca del concepto *fan*, obtenidas a partir de entrevistas realizadas durante agosto de 2016.

En las respuestas, los entrevistados comparten que ser *fan* significa admirar, apoyar, apreciar, tomar como ejemplo, mantenerse al pendiente de una o unas personas, temáticas y/o actividades por el hecho de *sentir* un gusto hacia eso, lo cual implica una inversión de tiempo y emociones. Además, ser *fan* implica una admiración pasajera, una adquisición de identidad y/o un estilo de vida.

Por lo tanto, un o una *fan* es la persona a quien le gusta, admira, aprecia y apoya un determinado producto cultural (gente famosa, expresiones artísticas, deportivas y/o mediáticas, tecnología, marcas, prácticas cotidianas, entre otros), en el cual, está dispuesto a invertir sus emociones, tiempo, desgaste físico, bienes materiales y dinero debido a que se siente identificado con ello, forma parte de su personalidad y/o estilo de vida, aunque también puede ser un momento pasajero. Por esta razón, apropia, manipula, crea, produce y reproduce significados a partir de aquello de lo que es *seguidor*.

Una vez señalado este concepto, es pertinente puntualizar las diferencias entre ser *fan* y ser fanático, ya que si bien ambos términos comparten la misma raíz lingüística, durante la historia y en la práctica cotidiana las actividades respectivas a ellos son distintas. Por lo tanto, en el siguiente apartado se realiza una breve descripción del fanatismo y sus principales singularidades.

2.1.1 Fans y fanatismo.

Pensamiento hermético, pérdida de vínculo con los otros, obsesión y devoción ciega son sólo algunas características que califican a la persona fanática. Por ello, es necesario resaltar cuál es la historia de este concepto, analizar las diversas perspectivas que giran entorno a él, detallar las peculiaridades y puntualizar sus diferencias con respecto al vocablo *fan*, sobre todo por las confusiones y similitudes erróneas que persisten entre ellos.

Alberto Toscano, en su obra *Fanatismo. De los usos de una idea*, explica que la palabra fanatismo (*fanatismus*, *fanatisme*) propiamente se deriva del término romano *fanum*, que se refiere a un lugar consagrado (lo opuesto de esto es lo profano y el acto de irrespetar al *fanum*, es decir, la profanación). A su vez, menciona que, en particular, *fanatici* fue el nombre dado a los seguidores de la diosa capadociana* Comana, representada en Roma como Belona (*Bellum*, diosa de la guerra). Las celebraciones dirigidas a esta deidad se distinguían por sus marchas en la ciudad acompañadas de trompetas, címbalos y tambores, los gritos salvajes y ofrendas de sangre por parte de sus seguidores.

De este modo, Toscano afirma que “sin entrar en falacias genealógicas —hay muchos usos del fanatismo que tienen poca relación con ese modelo cáltico—, en este origen podemos ver el signo no sólo de un vínculo inaugural con la religión, sino de una preocupación con la religión del otro [...] y con la violencia incontrolada”¹³⁶. Es así que, para este autor, dicho concepto mantiene una base en la religión, los cultos y las formas violentas que se desprenden de ella; sin embargo, afirma, esa es sólo una de las diversas maneras en que el fanatismo se manifiesta.

En el Diccionario de la Real Academia Española, se precisa que el fanatismo viene del francés *fanatisme*, y éste de las raíces *fanatique*, fanático, e *isme*, ismo (sustantivos que suelen significar doctrinas, sistemas, escuelas o movimientos); y lo define como “apasionamiento y tenacidad desmedida en la defensa de creencias u opiniones, especialmente religiosas o políticas”¹³⁷. Es decir, el vocablo, además de referirse a una idolatría excesiva hacia creencias y opiniones religiosas, enuncia también una adoración política desmesurada.

* Capadocia, región histórica de Anatolia Central, en Turquía.

¹³⁶ Alberto Toscano, *Fanatismo. De los usos de una idea*, p. 4.

¹³⁷ Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], DLE-RAE, Madrid, Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=HaEgyc0> [Consulta: Fecha: 7 de septiembre de 2016, hora: 10:08 p.m.]

Jon Aizpúrua, psicólogo clínico, miembro del Consejo Universitario de la Universidad Central de Venezuela, retoma a la raíz latina *fanum* y menciona que ésta se encuentra relacionada con lo concerniente al *templo* en palabras como profano (el que está delante o fuera del templo) o profanación (ultraje a los valores del templo). No obstante, tiene una connotación positiva cuando se habla de la epifanía (revelación o anunciación que se deriva de las creencias del templo), que pertenece a la misma raíz. Fanatismo es posiblemente la de mayor carácter peyorativo e, históricamente, ha estado vinculado, en primer término, a lo religioso, pero no se agota ahí porque existen otros fanatismos.

Dicho esto, Aizpúrua define al fanatismo como:

un estado mental que se expresa en determinadas conductas, [esto es], un apasionamiento engeguedido por una idea, una opinión, una creencia, un sistema o un líder. De esa actitud mental se deriva una conducta generalmente expresada en comportamientos de inflexibilidad, endurecimiento, rigidez, que en algunos casos, lamentablemente, derivan en comportamientos de violencia, de negación del otro y de daños terribles individuales, grupales o sociales¹³⁸.

El fanático, para Aizpúrua, es una persona que no ve más allá de su apasionamiento excesivo por una determinada cosa o persona, lo cual, logra encaminarlo hacia actitudes intolerantes y agresivas que se traducen en perjuicios justificados dentro de ese pensamiento inquebrantable. Por ejemplo, en el pasado, afirma este especialista, el cristianismo se estableció como un dogma que no aceptaba las creencias de otras religiones. Las cruzadas, la persecución de herejes o la quema de libros, son sólo algunos de los hechos promovidos con el fin de mantener esta creencia como la única con verdades absolutas.

¹³⁸ Vnmedios. *Carlos Fraga El Fanatismo II*, [video en línea], vnmedios, 13 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fHlxYlfdcjg> [Consulta: 10 de septiembre de 2016, hora: 11:38 p.m.]

¿Por qué los fanáticos actúan de este modo ante ciertos elementos socioculturales? Jon Aizpúrua cita *El Miedo a la Libertad*, obra de Erich Fromm, quien dice que, “el fanatismo tiene sus raíces en el miedo, en ese temor de la persona a ser, a la autenticidad”¹³⁹. Desde esta perspectiva, se afirma entonces que el fanático busca una ideología que le otorgue una identidad, un sentido de pertenencia hacia algo o alguien, a pesar de que ésta sea falsa y lo exhorte a cometer actos violentos no sólo hacia los demás, sino también hacia él mismo.

Es en este miedo, en el fanatismo, donde se han originado las más grandes guerras y masacres de la historia de la humanidad, tal es el caso del fascismo italiano (a cargo de Benito Mussolini durante los años 20 del siglo pasado), la Primera y Segunda Guerra Mundial (1914-1918, 1939-1945) y los campos de concentración donde fallecieron miles de personas a causa del totalitarismo* nazi, sólo por mencionar algunos ejemplos, en los cuales, se impidieron valores como el pluralismo o la libertad de creencias. Desafortunadamente, este tipo de actos aún se producen en diversas partes del mundo, pero disfrazadas de nuevas ideologías.

Desde esta perspectiva, Aizpúrua detalla que es:

la soledad, la sensación de vacío, lo que lleva al hombre a una búsqueda y pareciera que el fanatismo es una opción. Cuando éste se siente incompleto, intenta llenar ese vacío primero con una admiración, que puede tornarse ciega hacia una idea o creencia, como una manera de cubrir lo que por sí mismo en su búsqueda no logra¹⁴⁰.

Hasta cierto punto, llenar vacíos es parte de la formación de la personalidad en los seres humanos; es decir, esto les otorga una identidad, pero cuando una admiración

¹³⁹ *Ibidem*.

* El Diccionario de la Lengua Española, explica que totalitarismo deviene de la palabra *totalitario* y de *ismo*. Se define como doctrina y regímenes políticos, desarrollados durante el siglo XX, en los que el Estado concentra todos los poderes en un partido único y controla coactivamente las relaciones sociales bajo una sola ideología oficial.

¹⁴⁰ *Idem*.

hacia una creencia, idea, persona o cualquier elemento sociocultural se torna ciega, como lo señala Aizpúrua, se convierte en fanatismo.

Oscar Misle, licenciado en Educación, explica que el fanatismo, “es una actitud frente a la vida, una búsqueda de aquello que está vacío y una vez que lo halla, le da un sentido de pertenencia, ya sea religiosa, política o de otra índole, que va acompañado de símbolos (colores, olores, música, *slogans*)”¹⁴¹. Esto quiere decir que el fanático apropia dichos signos para generar significados en su vida; no obstante, éstos generan una actitud mental negativa hacia otros significados, identidades y demás prácticas socioculturales.

A partir de esta idea, Misle señala que el fanático:

no siente una admiración sino una devoción ciega hacia algo o alguien. Es decir, apuesta la vida en creer en eso no por lo que dice, sino por aquello que representa, ya sea un libro, una persona, un futbolista, o un muerto. Eso otorga respuestas al deseo del fanático, a una serie de vacíos e insatisfacciones. Se busca afuera lo que no se tiene adentro¹⁴².

Por lo tanto, un fanático apropia esa representación para cubrir vacíos que ciertas condiciones de su vida no han logrado llenar, por ejemplo, comenta Misle, una figura paterna, una experiencia negativa o trauma psicológico.

En otro orden de ideas, Carlos Fraga, profesor de Literatura del Instituto Pedagógico de Caracas y Periodista por la Universidad Central de Venezuela, en su programa matutino *La Vida es Hoy*, transmitido por TELEVEN*, precisa que el fanatismo se manifiesta cuando persiste una obsesión exacerbada en cualquier ámbito de la vida, como el entretenimiento, la diversidad de razas humanas, los deportes

¹⁴¹ Vnmedios. *Carlos Fraga Fanatismo III*, [video en línea], vnmedios, 13 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CnfOw4yNHZE> [Consulta: 11 de septiembre de 2016, hora: 8:47 p.m.]

¹⁴² *Idem*.

* Principal cadena de televisión venezolana, de carácter privado. Opera desde 1988 a la fecha.

(principalmente en el fútbol), las religiones, la política, la milicia, la ideología, la música, el arte, entre otros, el cual, puede ser a favor o en contra de algo.

De este modo, Fraga afirma que, “un fanático es una persona que no ve otras posibilidades, no acepta la duda. Para él hay un mundo que tiene la razón y la verdad, y otro que posee la mentira, por lo tanto, no sirve y debe ser eliminado. Es ahí donde se encuentra el principio de la violencia”¹⁴³. Es decir, el fanatismo engeguece a quien lo practica al grado de cometer actos que dañan la integridad física, moral, psicológica y espiritual de las personas que no están a favor de determinados pensamientos fanáticos.

En este sentido, Alberto Toscano establece que:

el fanático queda fuera del marco de la racionalidad política, poseído por una violenta convicción que no acepta ningún argumento y que sólo descansa, si es que lo hace, al lograr erradicar toda perspectiva rival o modo de vida alternativo. [...] Aunque el fanatismo resiste la explicación y el diálogo, es a la vez frecuentemente identificado no con la ausencia, sino con el exceso de racionalidad.¹⁴⁴

Por este motivo, justifican sus acciones a través de la declaración constante de verdades que solamente son válidas dentro de su perspectiva fanática, con las cuales, erradican argumentos o cualquier forma de pensamiento que vaya en contra de sus ideales.

¹⁴³ Vnmedios. *Carlos Fraga El Fanatismo I*, [video en línea], vnmedios, 10 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=etUmUZm5i-Q> [Consulta: 9 de septiembre de 2016, hora: 10:33 p.m.]

¹⁴⁴ Alberto Toscano, *Op. Cit.*, p. 1.

Ejemplo de ello son los ataques por parte de los grupos religiosos yihadistas* del Estado Islámico** que sucedieron en París, Francia —catalogado como *el peor atentado en su historia*— la noche del 14 de noviembre de 2015, en donde fallecieron cerca de 130 personas y hubo más de 300 heridos. Este hecho resalta los actos de violencia que comentan Fraga y Toscano, originados, entre otros aspectos, por aquella intolerancia acérrima hacia la visión de los otros.

Miguel Espeche, en entrevista durante el programa argentino *TN noticias*, asevera que todos tenemos la posibilidad de ser fanáticos, esto es porque se da en ciertas condiciones y en algunas edades más que en otras. El fanatismo acontece principalmente en los jóvenes debido a la búsqueda de coraje y cobijo que dejan cuando salen del hogar de sus padres, así es más sencillo que los poderes políticos (e, inclusive, mediáticos) los manipulen para utilizarlos, lo cual, provoca que ellos sientan que su vida sólo tiene sentido al cometer actos como los atentados en París.

Con base en esto, Espeche afirma que el fanático, “excluye al otro, lo toma como enemigo, aquello que no debería existir. Pierde la cordura de tanto razonamiento e incapacidad de empatía”¹⁴⁵; es decir, se aísla de la sociedad y observa al resto de

* Según la Agencia Islámica de Noticias, se les llama yihadistas a quienes usa la violencia para imponer la religión islámica. Se trata de un término complicado debido a su diferente significado en el mundo árabe. La palabra *yihad* en árabe significa *esfuerzo* o *lucha*, en términos generales, y en el significado más radical de estos grupos significa *esfuerzo que todo creyente debe realizar para ser mejor musulmán*. En el mundo árabe originalmente el término no tiene un sentido violento; no obstante, el *yihad* se usa en occidente para referirse a la guerra santa de los musulmanes radicales. Las organizaciones extremistas islámicas adoptaron el término, dándole un sentido más bélico que religioso. Por ello, los grupos terroristas que usan la violencia para luchar contra los infieles en nombre de Allah han sido denominados como la *yihad islámica* y la tendencia es conocida como *yihadismo*. Entre sus objetivos está "restaurar la grandeza del islam, *reislamizar* a las sociedades musulmanas desde la más estricta ortodoxia y la aspiración de imponer el islam en todo el mundo".

** El Estado Islámico de Irak y Levante, es el nombre original de lo que hoy se conoce como Estado Islámico (ISIS, EI, Dáesh o Daish) en los medios de comunicación. Es uno de los grupos yihadistas que busca imponer la ley islámica bajo la fuerza y la violencia. Con presencia en Siria e Irak, la organización estableció un califato, una forma de gobierno dirigida, por el que ellos llaman, el enviado *Abu Bakr Al-Baghdadi*. Es el líder y a él le deben obediencia en la tierra. Cualquier musulmán que no lo reconozca como tal, es o será asesinado y no puede o podrá ser llamado musulmán.

¹⁴⁵ Miguel Espeche. *Miguel Espeche, La psicología del fanatismo*. Tn 22-03-2016, [video en línea], Miguel Espeche, 23 de marzo de 2016, video, Dirección URL:

las personas como una cosa que, de no estar a su favor, es factible negarla, dañarla o, en el peor de los escenarios, eliminarla. “Las consecuencias de esto las llaman *daños colaterales*. De ese modo, se piensa en términos de terrorismo y estrategia de guerra”¹⁴⁶.

Asimismo, comenta que hay un componente narcisista en los fanáticos, como aquel que al matar al otro en aras de un beneficio, por ejemplo, ganar el cielo, busca un beneficio personal y no deja de ser egoísta. Ese es el motor que los lleva a cometer actos violentos.

De este modo, Rogeli Armengol Millans, psiquiatra español, considera que en el fanático, el motivo de su actitud y de su obrar se debe a la presencia de un poderoso componente narcisista, al cual lo califica como un carácter soberbio, de personalidad desmesuradamente egoísta y ególatra:

Cuando el narcisismo de las personas o de los grupos es excesivo, entonces creen, piensan y sienten que cualquier modificación o evolución propia es peligrosa. Por consiguiente, esperan que siempre el cambio sea ajeno, de manera que para el narcisista el que debe cambiar tiene que ser el otro en el sentido de mejorar, ser compasivo o indulgente.¹⁴⁷

Este componente narcisista del fanático sustenta su actitud ante los demás. Es su soberbia, su personalidad egoísta, la que no le permite ver más allá, por lo cual, desea que todas las personas estén en sintonía con lo que él cree. De no ser así, las toman como un elemento peligroso que debe cambiar, inclusive por la fuerza, o ser eliminado.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ujg5AnytPxM> [Consulta: 10 de septiembre de 2016, hora: 9:17 p.m.]

¹⁴⁶ *Ibidem*.

¹⁴⁷ Rogeli Armengol Millans, “El fanatismo, una perversión del narcisismo”, p. 12.

A su vez, Armengol resalta que en tanto el fanático es activo y obra con descaro, el narcisista es más pasivo y se comporta de forma egoísta e interesada, como el fanático, pero, generalmente, con la cara cubierta, en secreto, y jamás llega tan lejos. “El narcisista podrá manifestarse como un hipócrita, pero el fanático lo es sin ningún pudor”¹⁴⁸.

Por lo tanto, uno de los principales motores del fanático es el narcisismo, el cual lo motiva a cometer actos como los que se señalaron en párrafos anteriores, quizá no sólo con la finalidad de conseguir beneficios propios, sino también para todo aquel que esté a su favor. Lo anterior se observa, por ejemplo, en la idea que sostenía Adolfo Hitler acerca de mantener una raza aria pura que tomara el control de la humanidad para el bien de ésta.



Imagen 2.5 y 2.6 La propaganda durante la Alemania Nazi, fue un medio para comunicarle a los alemanes y al mundo no sólo las necesidades del territorio, de la guerra o del partido, sino también una imagen que connotaba la superioridad de la raza aria. Fuente: <https://siemprehayesperanza.wordpress.com/2014/03/21/la-mujer-la-publicidad-y-el-nazismo/>

¹⁴⁸ *Ibid*, p. 17.

En entrevista con Gabriela Aguilar, estudiante de Sociología, menciona que tanto un *fan* como un fanático admiran algo que creen que está por encima de ellos, como en la religión. Sobre esta base, afirma que:

Friedrich Nietzsche diría que la religión nace del miedo y del horror que el hombre tiene de sí mismo. Se trata de la incapacidad de asumir uno su propio destino. Cuando al hombre le invade un sentimiento de poder y teme quedar avasallado por él, mediante un mecanismo de defensa patológico, lo atribuye a otro ser más poderoso que es Dios. El fanatismo puede llegar a convertirse en algo similar.¹⁴⁹

Esto significa, según Gabriela Aguilar, que un fanático, por miedo a ejercer el poder de las riendas de su vida o destino, genera patologías mentales que causan una atribución de ese poder a otros seres, ya sea un dios, un líder y/o partido político, una persona famosa, un libro o una ideología. Lo anterior se aprecia, por ejemplo, en la actitud que toman algunas personas frente a una enfermedad, quienes suelen pensar que ésta se eliminará con el hecho de pedir un milagro* a un *ser superior*, sin siquiera ingerir un remedio médico o natural.

A partir de las definiciones y explicaciones propuestas, se concluye que el fanatismo tiene sus orígenes históricos en la religión. Se trata de una actitud frente al mundo, en la cual, las personas sienten una obsesión y/o devoción desmedida y ciega por un aspecto sociocultural, ya sea religioso, político, ideológico, militar, científico, deportivo, artístico, musical, mediático, tecnológico, cotidiano o personal. Es decir, se da en todos los ámbitos de la vida, inclusive, en relaciones de amistad o pareja.

El fanático mantiene un pensamiento hermético, ortodoxo, que excluye las ideas o pensamientos del otro, porque para él (o ella) su creencia es única, verdadera y

¹⁴⁹ Gabriela Aguilar González, primera entrevista... *Op.Cit.*, s/p.

* La Real Academia Española lo define como un hecho no explicable por las leyes naturales y que se atribuye a intervención sobrenatural de origen divino.

aceptable. Esto lo lleva a un razonamiento excesivo para justificar las acciones que realiza en nombre de sus ideales. De este modo, no admite discursos diferentes y, al no hacerlo, considera correcto eliminarlos a través de actos violentos.

A su vez, resulta preciso destacar que si bien el fanático ejerce la violencia hacia los otros al intentar erradicar o contradecir pensamientos distintos al suyo, también violenta contra sí mismo, ya que coloca el control de sus acciones, su pensamiento, su cuerpo, su mente y su espíritu en manos de agentes manipuladores. Por lo tanto, el fanatismo persiste en tanto que existe un motivador de éste.

En el siguiente cuadro se aborda un resumen de las principales características del *fan* y del fanático para comprender cuáles son sus diferencias y similitudes.

Fan	Fanático
Admira, aprecia y apoya productos culturales (gente famosa, expresiones artísticas, deportivas y/o mediáticas, tecnología, marcas, prácticas cotidianas, entre otros).	Mantiene una obsesión y/o devoción desmedida hacia un aspecto sociocultural (religioso, político, ideológico, militar, científico, deportivo, artístico, musical, mediático, tecnológico, cotidiano o personal).
Su actividad se basa en el gusto.	Su actividad se basa en la obsesión eneguecida y en un componente narcisista.
Se identifica con lo que admira; forma parte de su personalidad y/o estilo de vida, aunque también puede ser pasajero.	Se identifica con lo que está obsesionado, aunque ésta puede ser falsa o creada por una manipulación.
Son persuadidos	Son manipulados.
Pensamiento abierto y/o respetuoso hacia otros gustos.	Pensamiento cerrado. No tolera otro tipo de discursos, excepto el suyo.
Crea relaciones de amistad o compañerismo a través de comunidades de <i>fans</i> .	Excluye al otro, lo ve como un enemigo. Solo acepta a quienes creen en lo mismo que él.
Invierte sus emociones, tiempo, desgaste físico, bienes materiales y dinero en aquello que le gusta.	Su vida gira en torno a lo que cree. De ser posible, invierte todo lo que tiene en eso porque lo defiende acérrimamente.
Apropia, manipula, crea, produce y reproduce significados a partir de aquello de lo que es <i>seguidor</i> y lo comparte.	Apropia, manipula, crea, produce y reproduce significados. Sin embargo, no sólo lo comparte, sino que pretende obligar a los demás para que piensen igual que él.
No le interesa si los demás comparten o no su mismo gusto, ya que entiende que hay una gran variedad de éstos y los respeta. Puede formar parte de diferentes comunidades de <i>fans</i> de diversos productos culturales.	Debido a su intolerancia a la pluralidad de ideas, utiliza una irracionalidad y/o racionalidad excesiva para justificar las acciones violentas que realiza en nombre de sus ideales, debido a que considera lógico eliminar lo que es incorrecto.
Es una forma sana de llenar vacíos y deseos.	Es una forma insana de llenar vacíos y deseos.
Usan las TIC, los medios de comunicación y formas tradicionales de interacción (reuniones, conciertos, charlas casuales).	Además de usar los medios de comunicación y las TIC, se expresan también a través de la propaganda y modos orales como el “de boca en boca”.
Práctica sociocultural, generadora de representaciones y significados, inserta en la sociedad del consumo.	Patología que puede ocasionar terribles consecuencias sociales. También genera representaciones y significados.

Cuadro 2.3. Cuadro comparativo acerca de la definición del concepto y la actividad de *fans* y fanáticos. Fuente: elaboración propia a manera de resumen de este apartado.

* Técnica de comunicación en la que se transmite información de persona en persona. Se utiliza, por ejemplo, en publicidad local o durante los anuncios que se ofrecen en las iglesias.

Con base en lo anterior, se comprende por qué no es factible catalogar o estereotipar a los *fans* como individuos inmaduros, irracionales, obsesivos, psicóticos, violentos, antisociales, asexuales, impotentes, carentes de identidad, sin criterio, enloquecidos, gritones y/o erotizados, ya que, en primera instancia, no se puede generalizar este tipo de comportamiento o actitudes en cada uno de ellos, ni siquiera en los fanáticos.

En segundo lugar, dichos términos se utilizan de manera peyorativa y errónea, por lo que no es apropiado hacer uso de éstos para calificar a los *fans*, así como tampoco a los fanáticos, debido a que, por ejemplo, estos últimos no carecen de identidad, al contrario, tanto ellos como los *fans* sienten una identificación y pertenencia hacia aquello en lo que creen y les gusta, respectivamente. Es decir, se hallan en constante búsqueda de identidad.

No obstante, en el mundo de los *fans* se han cometido actos que se distancian de éste y se equiparan con el fanatismo, por ejemplo, el asesinato de John Lennon, el 8 de diciembre de 1980, por parte de su seguidor Mark David Chapman, o el homicidio de Selena Quintanilla efectuado, el 31 de marzo de 1995, por su presidenta del *club* de *fans*, socia y amiga, Yolanda Saldívar. En ambos casos, la admiración de los agresores hacia sus ídolos se convirtió en una obsesión encefaleada, lo cual se tradujo en delitos que les costó la privación de su libertad.

En este apartado se ha desarrollado un panorama acerca de las prácticas fanáticas para comprenderlas y diferenciarlas de las actividades de los *fans*. No obstante, es importante mencionar que se requieren estudios a profundidad acerca de este fenómeno social, ya que ambos, *fans* y fanáticos, son objetos de estudio que merecen y necesitan ser analizados debido a su relevancia en el contexto actual.

Una vez señalado esto, en el siguiente subcapítulo se define al *fandom*, es decir, a las comunidades de *fans* —un gigantesco reino multidiverso y polifacético—, así

como sus formas de organización e interacción, en calidad de productores y reproductores de significados en el contexto digital y cotidiano.

2.1.2 El *fanatic kingdom*: “el reino más grande del mundo”.

Existe un lugar, físico y digital, en el planeta Tierra en donde los *fans* ven materializada su identificación, personalidad y/o estilo de vida, un sitio en el que comparten experiencias, gustos, preferencias, sacrificios, enojos, humillaciones, alegrías, llantos, disgustos, opiniones a favor o en contra, críticas, halagos, en fin, una gran variedad de elementos; es decir, un reino en donde lo único que no cambia es la admiración y el aprecio por un producto cultural: el *fanatic kingdom*, mejor conocido como *fandom*. Pero, ¿cómo definirlo? ¿Cómo es la dinámica en este espacio? ¿Todos los *fans* se sienten parte de él? ¿Qué prácticas, representaciones y significados surgen de éste?

Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, durante la VII Jornadas de Jóvenes Investigadores, en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, explican que a lo largo de la historia han existido comunidades de *fans* desde antes de ser consideradas de ese modo, inclusive, sus miembros tampoco estaban plenamente conscientes de ser seguidores.

Uno de los casos más representativos, mencionan Torti y Schandor, es el grupo de *fans* de la novela de Johann Wolfgang von Goethe, *Las cuitas del joven Werther*, pieza clave del movimiento *Sturm und Drang** de la literatura alemana, antecedente del romanticismo, en la cual se narran, a través de epístolas, las desventuras amorosas de Werther. Los hombres europeos seguidores de esta obra apropiaron

* En el *dossier* acerca del romanticismo en la revista *Algarabía* No. 102, se explica que a finales del siglo XVIII surgió este movimiento —encabezado por Johann Georg Hamann, Johann Gottfried Herder y Johann Wolfgang von Goethe— contra la excesiva tradición literaria racionalista. *Sturm und Drang* significa *la tormenta y la pasión*, y su argumento central era “el sentimiento, y no la razón, es lo que le da impulso al arte”.

y copiaron el estilo de vestir del protagonista. A su vez, otro de los aspectos relevantes de esta historia es que, a raíz de la identificación con el personaje principal, varios jóvenes de la época se suicidaron, lo cual, es uno de los primeros ejemplos de suicidio mímico* (y, desde la perspectiva de esta tesis, un caso más de fanatismo).

Otro de los antecedentes acerca del *Fandom*, afirman Torti y Schandor, son los acontecimientos que se originaron a partir de la muerte de Sherlock Holmes en el relato “The Final Problem” (El Problema Final), escrito por Arthur Conan Doyle, en el cual se narra cómo es que el profesor Moriarty (una de las más brillantes mentes criminales de Europa) intenta asesinar a Holmes. Sus lectores usaron durante una semana escarapelas y bandas negras en señal de duelo, los diarios alrededor del mundo anunciaron la muerte del detective, se publicaron obituarios del personaje y se calculó que cerca de 20,000 personas cancelaron su suscripción a la revista *Strand Magazine*, donde se publicaban dichos textos.

Años después, continúan Torti y Schandor, Conan Doyle, ante la presión de los *fans* y los publicistas, decidió resucitar a su personaje para dar vida a tres historias más. No obstante, debido a los errores e inconsistencias en los relatos del *universo holmesiano*** , los lectores comenzaron su trabajo como productores de sentido, y dieron inicio a lo que se llamó *especulación holmesiana*, la cual consistió en marcar las discrepancias que llevaban a cabo los receptores, es decir, señalaban los errores en cada lectura.

* En el portal de *Wikipedia*, se menciona que este acto forma parte de la expresión acuñada por François-René de Chateaubriand, “Mal del siglo” (en francés *Mal du siècle*), empleada como tópico literario para referirse a la crisis de creencias y valores que acontecieron en Europa durante los siglos XVIII y XIX, especialmente en el contexto del romanticismo. Se trata de un sentimiento de decadencia y hastío, de lo inútil y vano de la existencia, que afectó profundamente a los jóvenes e impregnó la literatura de la época. Existen varios exponentes de este sentimiento colectivo, como es el caso ocurrido a partir de *Las cuitas del joven Werther*. Incluso, el “Mal del siglo” se conoce también como el “Mal de Werther” (en alemán *Werther-Fieber*) que produjo una oleada de suicidios mímicos.

** Conocido también como *canon holmesiano*, el cual comprende los escritos que son de la autoría exclusiva de Arthur Conan Doyle.

Torti y Schandor sostienen que el ensayo de Roland Knox, “Studies in the Literature of Sherlock Holmes” (Estudios en la Literatura de Sherlock Holmes), es considerado el texto que inició el primer *fandom* de estas características al recopilar la producción crítica de la comunidad de admiradores para formalizarla e intentar describir (y discernir) el fenómeno cultural detrás de la existencia de dicho personaje.

Este par de ejemplos históricos son tan sólo una muestra de lo que años más tarde se convertiría en un enorme segmento de la población, con subsegmentos y particularidades, aún más influyente, sobre todo después de los avances tecnológicos que permitieron conectar al mundo a través de la Red de Redes.

Desde esta perspectiva, Torti y Schandor determinan que *fandom* es la contracción de dos palabras anglosajonas, *fan* (fanático) y *kingdom* (reino): *fanatic kingdom*. “El *reino del fan* surge para categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común y que comparten gustos estéticos entre sí”¹⁵⁰. Es decir, para estas investigadoras, se trata de personas unidas por una misma causa: el agrado hacia algo o alguien.

Fabiana Romo, estudiante de Comunicación, puntualiza que el *fanatic kingdom*, “es el sector o grupo de *fans* de un artista. El *fandom* de *PXNDX*, por ejemplo, son los Fandas*, de *Bastille* son los Stormers**”¹⁵¹. De este modo, para Fabiana, a la unión de *fans* enfocados en el gusto por un artista se le denomina *fandom*.

¹⁵⁰ Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, “El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural”, [en línea], VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013, Dirección URL: <http://www.academica.org/000-076/98> [Consulta: 21 de septiembre de 2016, hora: 2:35 p.m.]

* También llamados Fxndxs, definidos por José Madero, vocalista de dicha agrupación, como “una persona con gusto refinado en música, leal y fiel a sus creencias”.

** El vocalista de *Bastille*, Daniel Smith, designó a sus seguidores con ese término. Fabiana Romo explica que ese título se debe a la Toma de la Bastilla, que en inglés se dice *Storming of the Bastille*, lo cual, de cierta manera, califica a los *fans* como asaltantes (*stormers*).

¹⁵¹ Fabiana Judith Romo Castellanos, primera entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

Jordi Busquet Duran define al *fandom* como:

un hecho social complejo, profundamente estructurado y regido por una serie de pautas y normas convencionales. [...] Tiene una trascendencia especial en la época de la adolescencia dado que el joven pasa una etapa de transición especialmente intensa y necesita (re)afirmarse, con lo que puede convertir a sus ídolos mediáticos en un referente constante en su vida.¹⁵²

Al observarse al *fandom* como un hecho social, se entiende que mantiene convencionalismos originados en la cultura cargados de sentido y significado. Por ende, es un hecho sociocultural. Éste, menciona Busquet, tiene mayor fuerza durante la adolescencia, debido a que en esa etapa del desarrollo humano las personas se hallan en la búsqueda constante de aquello con lo que logren identificarse y sentir que forman parte de él. Esto último, si el *fan* lo interioriza, puede convertirse en un componente esencial de su personalidad.

Daniel Aranda, quien cita a Henry Jenkins, menciona que:

el *fandom* organizado es, quizá y ante todo, una institución de teoría y crítica, con prácticas interpretativas compartidas, consensuadas y aceptadas por el grupo; un espacio semiestructurado donde se proponen interpretaciones competentes y evaluaciones de textos corrientes, los cuales se debaten y negocian. Los lectores especulan sobre la naturaleza de los medios de comunicación de masas y su propia relación con ellos. [...] Dentro de la cultura popular, los *fans* son los verdaderos expertos, representan la élite cultural, eso sí, sin el reconocimiento oficial ni poder social¹⁵³.

¹⁵² Jordi Busquet Duran, *Op. Cit.*, p. 24.

¹⁵³ Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Antonio Roig (eds.), *Op. Cit.*, p. 36.

Para Aranda y Jenkins, esto significa que las comunidades de *fans* representan, entre un grupo más amplio de *seguidores*, a un segmento de personas críticas, especialistas y con las competencias necesarias para interpretar, debatir y reproducir aquello que les gusta. Su único reconocimiento se halla dentro del *fandom* al cual pertenecen.

John B. Thompson, observa al *fandom* como una comunidad de *fans* que posee características propias:

Se trata de una comunidad que, para la mayoría, no se restringe a lugares concretos. Los *fans* pueden reunirse eventualmente, como cuando se encuentran en conciertos o convenciones, pero su asociación no se basa en el hecho de compartir un lugar común. De ahí que las formas de comunicación mediáticas —cartas, revistas, teléfono, ordenadores, etc.— se consideran fundamentales para la consolidación de la comunidad de *fans*. Se trata de una comunidad en la que los individuos pueden, no obstante, sentirse profundamente implicados a nivel personal y emocional¹⁵⁴.

Para Thompson, el *fandom* o comunidades de *fans* no se encuentra en un lugar específico, aunque en ciertos momentos se reúnan para determinados fines (conciertos, convivencias, convenciones). Si bien este autor señala que se comunican a través de cartas, revistas y teléfono, hoy en día su principal conexión es posible gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Relacionado con lo anterior, Torti y Schandor explican que si bien la palabra *reino* parecía muy amplia cuando fue su aparición, internet y su tecnología ha logrado expandir estos grupos a niveles globalizados, “conectando *reinados* (comunidades), fusionándolos, integrándolos o contrastándolos, a tal punto que en el presente la palabra está mutando tenuemente hacia *fanverse* (*fan universe*: universo del

¹⁵⁴ John B. Thompson, *Op. Cit.*, p. 289.

fan)”¹⁵⁵. Aún es reciente referirse a las comunidades de *fans* con este término; sin embargo, no se debe perder de vista esta transformación en un grupo consumidor y productor de significados de gran relevancia en y para la sociedad.

Un habitante *prosumidor*.

El contexto actual en el que se desenvuelven los *fans* implica, además de un consumo de productos culturales, una producción y reproducción de los mismos. Torti y Schandor sostienen que el habitante del *reino de fans* no es solamente un ferviente consumidor de lo que *sigue*. “A partir del surgimiento de las Nuevas Tecnologías y de la capacidad de hacer doméstico su uso, diversas herramientas de *software* lograron poner a su disposición una nueva dimensionalidad para el otrora receptor: la capacidad de producir y compartir sus creaciones con otros”¹⁵⁶. Es decir, los *fans* dejaron de ser audiencias para convertirse en usuarios, como se explicó en el capítulo anterior.

Dichas investigadoras retoman a Alvin Toffler, quien plantea en su libro, *The Third Wave (La Tercera Ola)*, el término *prosumidor*, el cual otorga una nueva posición a los públicos, quienes son conscientes de sus capacidades, sus límites y la disponibilidad de sus talentos; llevan sus formas de admiración a niveles superiores que trascienden la mera compra o coleccionismo de productos relacionados con el objeto que siguen. “Es en esta fase cuando el *fan* se convierte en mucho más que un seguidor consumidor de productos, es un medio en sí mismo, quien *crea* para ese universo que ama, llevando su amor a nuevas formas de expresión artísticas en pos del reconocimiento y la admiración de su trabajo”¹⁵⁷.

Esto significa que el *fan*, como miembro de un determinado *fandom*, además de adquirir productos culturales de aquello que le gusta, genera nuevas

¹⁵⁵ Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, *Op. Cit.*, s/p.

¹⁵⁶ *Idem*.

¹⁵⁷ *Idem*.

interpretaciones, sentidos y significados traducidos en mercancías, textos, imágenes, audiovisuales, etcétera, lo cual es posible debido al desarrollo y variedad de plataformas que han nacido a partir de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Antes de mencionar las características del *fandom* y ejemplificar cómo es que sucede esto en la actualidad, es necesario acudir a los planteamientos teóricos de especialistas como Pierre Lévy y Henry Jenkins, quienes a lo largo de sus investigaciones se han dedicado a estudiar los cambios tecnológicos y socioculturales entre los miembros de las comunidades de *fans*.

Jenkins, en su obra *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, cita a Lévy, quien, afirma, ofrece un modelo para una política basada en los *fans* a través del concepto de *Collective Intelligence* (Inteligencia Colectiva). Éste, según Lévy, es una *utopía realizable*, no algo que brota inevitablemente de la nueva configuración tecnológica. “El mundo de los *fans* es uno de esos espacios donde la gente está aprendiendo a vivir y a colaborar en una comunidad de conocimientos”¹⁵⁸.

Es en esta nueva forma de organización donde las personas, principalmente jóvenes y adolescentes, ya no son sólo adictas a la televisión, sino que están al mando de lo que consumen, ya que, además, son productoras, distribuidoras, publicistas y críticas; “es la imagen de la nueva audiencia interactiva”¹⁵⁹. No obstante, menciona Jenkins, esta audiencia no es autónoma, más bien sigue operando de la mano de poderosas industrias mediáticas.

Tal es el caso del lanzamiento en julio de 2016 del videojuego de realidad aumentada, *Pokémon Go*, desarrollado por *Niantic Inc.*, en el cual, los jugadores buscan y atrapan a los personajes de la saga *Pokémon*, además de luchar y

¹⁵⁸ Henry Jenkins, *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, p. 162.

¹⁵⁹ *Idem*.

competir por ellos. Los *fans* de este fenómeno, a partir de dicha industria, por destacar un ejemplo, han realizado tutoriales en los que se comparte información acerca de cómo y en dónde encontrar mayor número de *pokémones*.



Imagen 2.7 *Pokémon Go* es tan sólo uno de los muchos ejemplos que existen actualmente acerca de cómo las audiencias interactivas producen conocimiento con base en poderosas industrias mediáticas. Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/U4FIT5nVE64/maxresdefault.jpg>

Asimismo, Jenkins, al referirse a Lévy destaca que esta nueva cultura participativa se configura en la intersección de tres tendencias:



Imagen 2.8. Tendencias de la nueva cultura participativa. Fuente: Henry Jenkins, *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, p.163.

Con base en ello, se comprende cómo es que los miembros de un determinado *fandom* se postulan como *prosumidores*, ya que, de la mano de las herramientas tecnológicas y la idea de *hazlo tú mismo*, los *fans* producen diversas cantidades de discursos a través de múltiples medios. Esto significa que además de apropiarse los contenidos que les brindan los productos culturales, también, les otorgan un nuevo sentido y significado, por lo que no agotan lo ya existente.

Lévy nombra a este nuevo espacio de conocimiento la *cosmopedia*, la cual, “no sólo pone a disposición del intelecto colectivo todos los conocimientos pertinentes que se hallan disponibles en un momento dado, sino que sirve asimismo como sede de discusión, negociación y desarrollo colectivos”¹⁶⁰, en donde se observa una distinción entre grupos sociales orgánicos (familia), grupos sociales organizados (naciones, instituciones, religiones) y grupos autoorganizados (comunidades en red).

Jenkins sostiene que las comunidades de *fans* en línea podrían ser una de las versiones más desarrolladas de la *cosmopedia*, ya que se trata de, “extensos grupos autoorganizados, centrados en torno a la producción y el debate colectivos, así como a la propagación de significados, interpretaciones y fantasías en respuesta a varios artefactos de la cultura popular contemporánea”¹⁶¹.

En este sentido, igualmente aumenta la velocidad de comunicación entre los *fans*. Jenkins afirma que Matthew Hills denomina a este fenómeno como el *mundo de los fans justo a tiempo*. Es decir, éstos ya no esperan a que, por ejemplo, termine una serie de televisión, sino que la comentan en tiempo real e interactúan con otros *fans* para intercambiar ideas, puntos de vista, agrados y desagradados por medio de *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* o *Whats App*. Incluso, sobre la base del *hazlo tú mismo*, no esperan a que los sitios oficiales de dicha serie suban *spots* o carteles publicitarios del capítulo de estreno o posteriores. Son los seguidores quienes los

¹⁶⁰ *Ibid*, p. 164.

¹⁶¹ *Ibid*, p. 165.

crean no sólo para el conocimiento del *fandom*, sino también para que éste comparta y genere nuevo contenido.



Imagen 2.9. Según el estudio “TV Season 2015-2016 in Review: The Biggest Social TV Moments” acerca de los niveles de discusión de eventos televisivos en *Twitter*, entregado por la firma de mediciones *Nielsen*, demostró que parte de la sexta temporada de *Game of Thrones* (historia de drama, aventuras y fantasía medieval inspirada en la saga *Canción de hielo y fuego*, del escritor George R. R. Martin) fue la tercera serie más comentada en dicha red social con un promedio de 252,000 *tweets* por episodio tan sólo en Estados Unidos. Esto demuestra la interacción en tiempo real de los *fans*, quienes en esas publicaciones comentan con palabras, imágenes, *gifs* y videos sus impresiones acerca de este producto mediático.

Fuente: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2016/tv-season-2015-2016-in-review-the-biggest-social-tv-moments.html> Imagen: HBO.

Estas nuevas formas de comunicación, como bien se señaló en el capítulo uno, ha roto, además, barreras espaciales. Jenkins precisa que en la actualidad los *seguidores* pueden reaccionar a diario, incluso, cada hora, en línea. “Los *fans* geográficamente aislados pueden sentirse mucho más conectados con la comunidad de *fans*, y *fans* recluidos en casa gozan de un nuevo nivel de aceptación”¹⁶².

¹⁶² *Ibid*, p. 170.

De este modo, los miembros de los *fandoms* han logrado una mayor unificación entre ellos, ya que no deben esperar a que lleguen los fines de semana o las convenciones anuales para reunirse e intercambiar opiniones respecto a lo que les gusta. Pero no sólo eso, el contexto global ha permitido también que los *fans* conozcan productos culturales de cualquier parte del mundo y, por ende, comunidades de *fans*, lo cual resulta benéfico para ellos porque conocen, aprenden y apropian nuevos idiomas, hábitos y costumbres.

A partir de estas modificaciones socioculturales y, sobre todo, debido a la transformación del *fan* consumidor al *fan prosumidor*, Torti y Schandor proponen tres momentos de consumo y tres tipos de seguidores:

a) Los *Seguidores* o *Público* (primer momento).

“Sujetos que se sienten atraídos por el objeto. Consumen sus productos —a veces de forma eventual— y entienden su universo”¹⁶³. Es decir, no se involucran más con el producto cultural que les agrada, son consumidores ocasionales. Por ejemplo, una persona puede escuchar y bailar un día, en una fiesta, “No rompas más mi pobre corazón”^{*}, pero eso no significa que es seguidor de dicha canción o, incluso, de la agrupación que la toca, ya que su acercamiento a ésta es meramente casual.

b) Los *Entusiastas* o *Fans* (segundo momento).

Son seguidores que se involucran a nivel emocional con el objeto o, en este caso, sujeto de culto^{**}. [...] Nos referimos a cantantes, escritores (Tolkien, J.K. Rowling, Anne Rice, G. Martin) o personajes de ficción. Surgen las agrupaciones: sus tareas están objetivadas a eventos e

¹⁶³ Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, *Op. Cit.*, s/p.

^{*} *No rompas más mi corazón*, canción de la agrupación mexicana *Caballo Dorado*.

^{**} Torti y Schandor señalan que el concepto *culto* puede ser cuestionado por su interpretación ligada a la religiosidad. No obstante, deciden retomarlo a pesar de su significado etimológico, que se remonta a la palabra *cultus*, "honrar con veneración". Asimismo, afirman que la vida cotidiana de un cultista, sus hábitos y las formas culturales en las que participa, están condicionadas por el objeto. Este condicionamiento no es coercitivo, sino que es apropiado voluntariamente por el mismo sujeto.

intercambio de información principalmente. Consumen los productos más ligados al culto provenientes del mercado del entretenimiento (pines, ropa, posters oficiales, *shows*, conciertos, libros, música, ediciones especiales, etc.)¹⁶⁴.

Este tipo de *fans* son aquellos que sólo consumen y comparten lo generado por dichas personas, objetos o ideas creadas por la cultura. Su nivel de admiración no va más allá de una apropiación y construcción de significados a partir de ese consumo. A su vez, algunos suelen agruparse —independientemente del producto cultural en cuestión—, por ejemplo, en clubes de *fans*^{*}, los cuales, se dividen por país, estado y/o regiones.

¹⁶⁴ *Ibidem*.

* En la tesis *El fenómeno fans, producto de la búsqueda de identidad*, de Beatriz García Aquino, se define a éste como un grupo organizado, creado por *fans*, que tiene como base la admiración que sus integrantes sienten por algún personaje famoso, la mayoría de las veces dentro de la música. Su objetivo primordial es brindarle apoyo incondicional a su ídolo en todo momento. A su vez, el grado de participación de sus integrantes es intenso y constante, pues la labor en éste implica una completa disposición por parte de sus miembros para aceptar cualquiera de las tareas que se les pueda asignar. La fuerza motivante de sus integrantes es el amor y admiración que sienten por su ídolo.



Imagen 2.10. *Disney Store* (en México, *Disney Collection* en tiendas *Liverpool*), es uno de los muchos ejemplos acerca de lo que consumen los *fans*. En este caso, los *seguidores* al generar vínculos emocionales con los productos de esta industria, compran muñecos de peluche, accesorios, ropa y demás objetos. Fuente: http://www.disneybymark.com/wp-content/uploads/2012/05/DSC_0067.jpg

c) Los *Cultistas* (tercer momento).

El fenómeno forma parte de la vida de estos *Fans*. El tiempo de antigüedad de su entusiasmo y las costumbres que adquirió, en consecuencia, ya están absorbidas por el estilo de vida cotidiano. Su conocimiento del objeto va más allá de lo comercializado al público general y forma parte de sus esquemas cognitivos, sus representaciones sociales y las significaciones e interpretaciones que hace del mundo. Dependiendo del objeto, puede o no agruparse físicamente con otros cultistas. Siguen todos los productos directos del culto —ya sea libros o episodios— y poseen un conocimiento profundo de ellos: releen,

estudian, vuelven a ver, para reafirmar su identificación y crear sus propias versiones para compartirlas¹⁶⁵.

De esta manera se observa que el *fan prosumidor* es, según la tipología propuesta por Torti y Schandor, el *fan cultista*, ya que este último es quien no sólo apropia aquello que consume (como los *Entusiastas*), sino también crea nuevos productos y significados basados en ello porque forma parte de su identidad.



Imagen 2.11. Las *fanarts** son un ejemplo de contenidos realizados por los cultistas a partir de su involucramiento con el producto cultural que siguen. En éste se muestra uno de Darth Vader, personaje antagonista de la saga *Star Wars* (*La Guerra de las Galaxias*). Fuente: http://67.media.tumblr.com/7f55dd62affb73666c78b1e150f99883/tumblr_n62u8lR7ZP1twq96no1_540.jpg

¹⁶⁵ *Ibidem*.

* Tori y Schandor precisan que las *fanarts* (también escrito como *fan arts*, “obras de arte de los *fans*”), son arte representacional del universo admirado. Su creación se basa en personajes existentes o agregan propios dentro de ese contexto, pero siempre con una referencia inicial.

Al respecto, estas investigadoras afirman que al hablar del miembro del *fandom*, prefieren utilizar el término cultista, “un seguidor que transforma sus aficiones en un estilo de vida que armoniza con todo lo demás de su realidad individual y grupal, concientizándolo de sus preferencias y mezclándose con el quehacer cotidiano”¹⁶⁶.

Desde esta perspectiva, se comprende que dicho tipo de *fans* también son *Entusiastas* y las prácticas que realizan han sido apropiadas como parte de su personalidad, identidad y estilo de vida, razón por la cual, además de pertenecer, por ejemplo, a un *club* de *fans* o administrar una página en *Facebook* dedicada a un determinado producto cultural, también hacen *fanarts*, *fanzines*, *fanfictions* o cualquier otro contenido relacionado con aquello que les gusta.

Un reino singular.

Las comunidades de *fans* se han modificado en el transcurso del tiempo. A pesar de compartir ciertos rasgos que no cambian con el paso de éste —como la admiración y apoyo incondicional hacia aquello de lo que son *fans*—, sin duda es distinto ubicarlas en el contexto del siglo XVIII-XIX, de los años 60 o de la época actual.

Gabriela Aguilar, estudiante de Sociología, retoma el concepto de asociaciones civiles de Alexis de Tocqueville para explicar las particularidades del *fandom*:

Estos grupos sociales tienen características morales, éticas, rigurosas y limitadas con la finalidad de que las personas puedan interactuar unas con otras. Gracias a ello es que los sentimientos y las ideas se renuevan, el corazón se agranda y el entendimiento se desarrolla. Esto quiere decir que las asociaciones civiles son una manera de adquirir conocimiento. Nos sentimos parte de estos grupos gracias a nuestros gustos, ya que

¹⁶⁶ *Ibidem*.

cuando hallamos a otros con los cuales nos identificamos debido a ciertos patrones de compatibilidad, nos topamos con un sentido de pertenencia que puede ser muy significativo. De ahí surgen los grupos sociales que en un primer momento los clasificamos como religiosos, políticos, culturales e ideológicos. Con el paso de los años, nacen nuevos con características y códigos especiales. De ese modo llegamos al *fandom*¹⁶⁷.

Es decir, Gabriela Aguilar observa el reino de los *fans* como una asociación civil que se construye a lo largo de la historia. Se retroalimenta a partir de las ideas de los miembros de éste, por lo cual, se encuentra en constante renovación. A su vez, los *fans* que se consideran parte de este grupo social mantienen un fuerte sentido de pertenencia, ya que en él comparten gustos, disgustos y prácticas culturales.

Hace énfasis en las características de éste al afirmar que son una familia, porque: dentro de ellos existen códigos, reglas, deberes y obligaciones, con las cuales entienden y manejan sus relaciones, todo con tal de mostrar el apoyo a sus ídolos. [...] Tienen el poder de hacer a una persona famosa y aclamada en cuestión de horas, pero también pueden destruirla en cuestión de minutos. Son los nuevos críticos de la cultura en la actualidad, son crueles con quienes los juzgan y nunca son limitados en sus acciones. Cada *fandom* tiene una peculiaridad que los hace diferenciarse de los demás; algunos son pasivos y otros son violentos¹⁶⁸.

Desde esta perspectiva, se observa actualmente a las comunidades de *fans* como grupos culturales de poder con una fuerte influencia, ya sea a nivel interno —en el mismo *fandom*— o a nivel social —en redes sociales, otros medios de comunicación e, inclusive, directamente en el producto cultural—. Asimismo, se ven beneficiadas

¹⁶⁷ Gabriela Aguilar González, primera entrevista... *Op.Cit.*, s/p.

¹⁶⁸ *Idem*.

por los avances tecnológicos, ya que en tiempo real se enteran de noticias en torno a sus ídolos o gustos, lo cual permite reacciones al instante.

Un ejemplo de lo anterior es lo que ocurrió a principios del mes de septiembre de 2016 con la cantante mexicana Belinda, quien durante su concierto en Xalapa, Veracruz dijo: "yo creo que en esta canción [Sapito] hasta esa niña fresa que ha estado sentada toda la noche, sin reaccionar, aburrida, con una cara así, hasta ella se va a parar... Si no te gusta el *show* te puedes ir, eh"¹⁶⁹. Este comentario ofendió no sólo a algunos de sus seguidores, sino también a todo aquel que se enteró de la noticia, lo cual desató una serie de dimes y diretes a favor y, sobre todo, en contra de la artista en diversos medios de comunicación, principalmente en redes sociales.

Cerca de la misma fecha en que aconteció esto, "Beno", uno de los integrantes del grupo de *rock* mexicano *Genitallica*, interrumpió su concierto en Tlaxcala para auxiliar a una de sus *fans* que se desmayó durante el espectáculo, lo cual generó miles de opiniones a favor de estos por parte de sus seguidores —en *Twitter* colocaron el *hashtag* #LaGenitaliaEsAmor—, el resto del público, redes sociales y portales noticiosos.

Dichas referencias demuestran que el *fandom*, según Gabriela Aguilar, es un grupo social con poder e influencia para criticar y destruir, inclusive de forma violenta, la imagen de un producto cultural, como le pasó a Belinda o, por otra parte, enaltecerla y aplaudirla, justo como le sucedió a la banda *Genitallica*.

Como se observa, las comunidades de *fans* cuentan con ciertas características que las destacan del resto de la sociedad. De acuerdo con Torti y Schandor, el *fandom* posee, además, las siguientes:

¹⁶⁹ Paulina Espinosa, "Belinda corre a una fan de su concierto", [en línea], México, *Revista Quién*, s/vol., s/núm., Espectáculos, 4 de septiembre de 2016. Dirección URL: <http://www.quien.com/espectaculos/2016/09/04/belinda-corre-a-fan-de-su-concierto> [Consulta: 26 de septiembre de 2016, hora: 5:10 p.m.]

- **Producciones.**

“Entendemos por *producciones* a las elaboraciones propias a partir del universo u objeto de culto”¹⁷⁰. Estas son, por ejemplo, las *fanfictions* (ficciones de *fans*, de las cuales se profundiza en el siguiente apartado), las *fanzines*, las *fanarts*, los *cosplays*^{*}, las *fanvids* (realizaciones audiovisuales basadas en el objeto, persona o idea del gusto del *fan*) y las *gatherings* (reuniones en las que se intercambian producciones e información de determinados productos culturales), entre otras.

Cabe resaltar que es en este ámbito del *fandom* donde los *fans*, principalmente, explotan su creatividad y la traducen en dichas producciones, las cuales no se agotan, ya que su fabricación se nutre conforme nuevos seguidores construyen y aportan conocimiento. Es decir, estas actividades llevadas a cabo tanto en el ciberespacio como en el mundo real, materializan lo que Pierre Lévy llama *cosmopedia*.

¹⁷⁰ Yanina Torti Frugone y Ana María Schandor, *Op. Cit.*, s/p.

* Viene de los vocablos en inglés *costume play*, “juego de disfraz”. Torti y Schandor explican que este recrea la apariencia integral de un personaje, como el color de ojos, el cabello, la vestimenta, las armas, los accesorios, entre otros detalles, junto con una actuación basada en el carácter del mismo. Vale aclarar que aunque esta práctica comenzó principalmente dentro del universo planteado por el *manga* y el *anime*, se extendió hacia lo que se conoce como *fandom* occidental, lo cual permitió su alcance en las sagas de *Star Wars*, *Star Trek*, *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, entre otros.



Imagen 2.12. Este *cosplay* de *Tokyo Ghoul* (serie manga), es un ejemplo de las producciones que realizan los *fans* a partir de lo que les gusta. Fuente: Fabiana Judith Romo Castellanos.

- **Emergencia de un lenguaje o jerga.**

“En estos círculos, el uso del idioma está íntimamente ligado con el culto profesado, [razón por la que] generan giros idiomáticos y, particularmente, resignificaciones del lenguaje a partir de pasajes, características, o eventos relacionados con el gusto en cuestión”¹⁷¹. Esto significa que los *fans crean*, sin límites de idioma o de cualquier otra índole, vocablos a partir de la combinación de letras, frases o palabras. Así surgen los nombres de los *fandoms*, como Fandas, Rocanlovers, Stormers, Beliebers, Directioners, Rushers, Katycats, Little Monsters, Echelons, Potterheads, Neflims (o Nephilims), Twilighters*, entre muchos otros.

¹⁷¹ *Ibidem*.

* Estos *fandoms* pertenecen a las siguientes agrupaciones, cantantes y sagas (libros) (en orden de aparición): *PXNDX*, *Zoé*, *Bastille*, *Justin Bieber*, *One Direction*, *Big Time Rush*, *Katy Perry*, *Lady Gaga*, *30 Seconds To Mars*, *Harry Potter*, *Cazadores de Sombras* y *Crepúsculo*.

Asimismo, otro ejemplo de esta resignificación en el lenguaje —que, además, es común encontrarlos en las *fanfictions* porque muchas de estas historias se basan en ellos— se aprecia en los *ships*. *Shippear* es una palabra que viene del vocablo anglosajón *relationship*, “relación”, se refiere a la acción de relacionar emocionalmente a dos personas (hombre-hombre, mujer-mujer, hombre-mujer) o cualquier otro ser (vampiros, hadas, ángeles, demonios, magos, monstruos, brujos, etcétera). Se forman colocando algunas letras del nombre de la persona dominante en la relación, seguido de las letras del nombre de la pareja. Dicha unión sólo se entiende dentro del contexto del *fandom* al cual pertenece, es ficticio (aunque a veces se piensa que es verdad) o real, y su uso se da principalmente en la *web*, aunque también es utilizado, en algunas ocasiones, en otros medios de comunicación.

Uno de los *ships* más famosos de la internet y las comunidades de *fans* es *Larry Stylinson*, formado por Harry Styles y Louis Tomlinson, integrantes de la *boy band* británica *One Direction*. Otros son *Brangelina* (Brad Pitt y Angelina Jolie; actores), *Sizzy* (Simon Lewis e Isabelle Lightwood; *Cazadores de Sombras*), *Malec* (Magnus Bane y Alec Lightwood; *Cazadores de Sombras*), *Dyle* (Daniel Smith y Kyle Simmons; *Bastille*), *Vauseman* (Alex Vause y Piper Chapman; *Orange is the New Black*), *Romione* (Ron Weasley y Hermione Granger; Harry Potter).

- **Adopción.**

“Los cultistas no se identifican por aspectos superficiales, sino que van a más allá, relacionándose a nivel cognitivo. La estructura social del sujeto se ve modificada y a la vez expandida hacia grupos de similar referencia. [...] La relación con el objeto se vuelve parte de la identidad del sujeto”¹⁷². Esto significa que el *fan* miembro de un *fandom*, reestructura su identidad, la cual, por ejemplo, se conforma no sólo por tener y usar mercancía del gusto de su elección, sino también debido a los

¹⁷² *Ibidem*.

significados y representaciones que genera a partir de ello, como la creación de términos lingüísticos.

- **Apropiación del objeto.**

Torti y Schandor explican que los *fans* establecen un vínculo emocional con su objeto de culto hasta formar parte de su cotidianidad, por lo que esa estructura de vivencias y conocimientos permiten interpretar las *nuevas experiencias* generadas a partir de ello. Estas investigadoras citan el texto de Lozano Delmar y Hermida Congosto, *Macbeth: culturas populares y fandom*, en donde exponen que en los *seguidores*:

se forma una dinámica de emisores especializados que toman, retocan, revisan y, en general, desmontan. [...] En esta dinámica de intercambio y transferencia, de transmisión en definitiva, cualquier tipo de obra (cualquiera sea su formato) es recogida y reverenciada por un tipo de colectivo que la sitúa nuevamente en otro “escenario” para valoración y, al mismo tiempo, modificación de otros muchos espectadores¹⁷³.

Esto sucede en las *fanarts* o las *fanfictions*, en las cuales, los *fans*, a partir de los productos culturales ya existentes, construyen ambientes, historias y representaciones únicas. Además, éstas crecen, ya que con base en esas narrativas se pueden crear más y más, todas ellas sin perder su unicidad. Es así que en dichas obras, por ejemplo, Harry Styles y Louis Tomlinson son pareja y viven romances, aventuras o desamores; Severus Snape vive y es amigo de Harry, Ron y Hermione, o Daniel Smith y Kyle Simmons se enamoran en un mundo generado por sus sueños.

- **Trascendencia.**

“El grupo de culto es un estilo de vida y como tal trasciende las edades y hasta las generaciones. El cultista puede dejar de pertenecer a un grupo de culto formal, pero esto no significa que se deshará de las marcas que el culto hizo en su estructura

¹⁷³ *Ibidem*.

cognitiva”¹⁷⁴. Dicha característica se observa, por ejemplo, en chicas y chicos que comenzaron a ser *fans* desde adolescentes. En la actualidad son jóvenes y adultos en los cuales ha perdurado su gusto pese a, quizá, ya no pertenecer formalmente a un *club* de *fans* o asistir a convenciones. A su vez, la trascendencia también se aprecia en padres que heredan su gusto a sus hijos, quienes lo adoptan como un componente de su identidad.

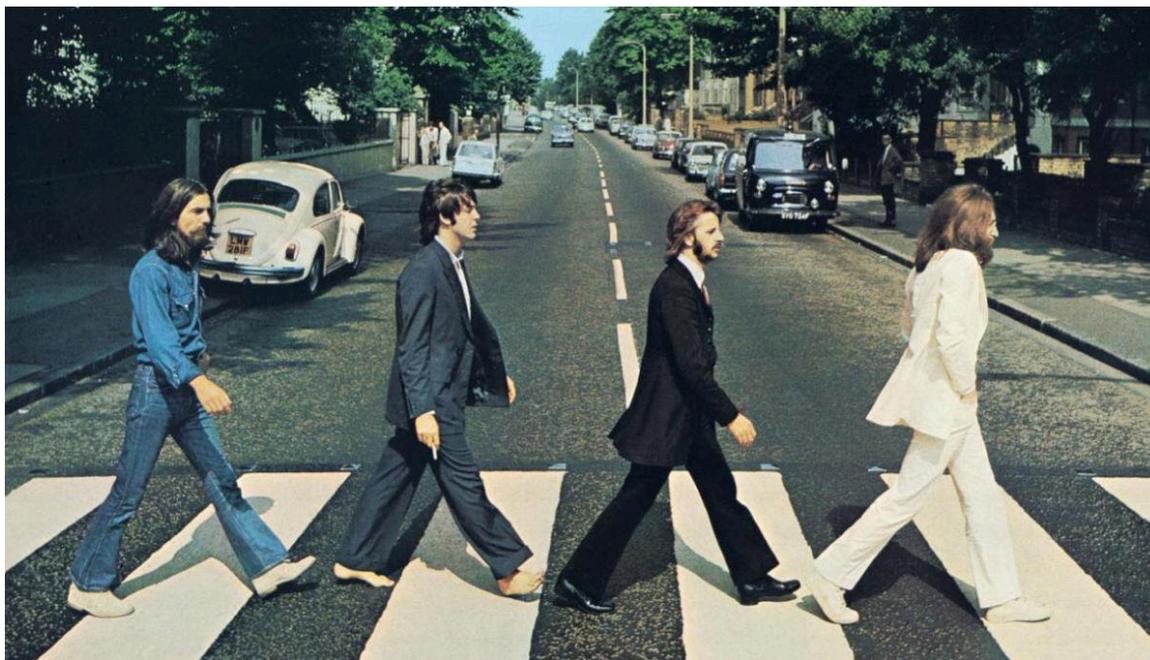


Imagen 2.13. La banda británica *The Beatles* es un producto que ha trascendido generaciones, ya que adultos (como los padres de familia), han compartido ese gusto a los más jóvenes (sus hijos) quienes, a su vez, lo apropian y generan significados con él.

Fuente: <https://lucasrichertblog.files.wordpress.com/2016/07/abbey-road.jpg>

- **Fantasía interna.**

Torti y Schandor citan a Ernest Bormann, quien plantea en su teoría de la convergencia simbólica que dentro de un grupo reducido de personas que comparten, en este caso, un gusto, se genera una fantasía interna. “Llama así a la conjunción y explotación de conocimientos compartidos, que se traduce en formas

¹⁷⁴ *Ibidem*.

de *comunicación* propias que adquieren sentido según esta fantasía compartida y sólo para los miembros del grupo”¹⁷⁵.

En esta característica se hallan, por ejemplo, los *ships* antes mencionados o también aquél lenguaje único de un *fandom*. En el caso de *Harry Potter*, los *fans* utilizan la palabra *muggle* para referirse a las personas *sin magia*, o conocen que las frases *El-que-no-debe-ser-nombrado* y *Quien-tu-sabes* tratan de Lord Voldemort.



Imagen 2.14. Las varitas encendidas mediante el hechizo *Lumos*, levantadas con dirección al cielo, son símbolo de luto dentro del mundo de Harry Potter. Para el *fandom*, esta es una forma de comunicación que únicamente adquiere sentido en ese contexto, es decir, en dicha fantasía interna. Imágenes como esta han sido compartidas en sitios *web* cuando algún miembro del reparto de dicho libro y cinta ha fallecido. Fuente: <http://uscdn02.mundotkm.com/2016/01/muerte-dumbledore.jpg>

- **Debate y racionalización.**

“El cultista es el principal crítico de su objeto. Analiza, hipotetiza y cuestiona sus detalles, juzga si los nuevos elementos son creíbles en el universo planteado. En reuniones de cultistas el debate es permanente, con subdivisiones internas y

¹⁷⁵ *Idem.*

exposición de argumentos, por supuesto tomados del mismo objeto y su desarrollo”¹⁷⁶.

Dichas reuniones no son necesariamente en un espacio y tiempo fijos, ya que con la proliferación de las TIC, el *fandom* intercambia opiniones en plataformas digitales como las redes sociales o *blogs*, las cuales, permiten este debate desde diferentes horarios, partes del mundo e idiomas. Cabe aclarar que esto no desplaza a los encuentros físicos como las convenciones, convivencias o juntas de los clubes de *fans*. La *web*, en vez de eliminarlas, se convierte en un medio de apoyo para ellas.

Es así que, por ejemplo, cuando un nuevo producto cultural sale al mercado, los *seguidores* de éste, si se trata del álbum de una banda, dan su opinión acerca de la portada, los nombres y letras de las canciones, su significado, su relación con otras piezas musicales de la misma u otra agrupación, así como el listado de sus títulos favoritos; lo cual implica además de un análisis, un debate entre los gustos internos de la comunidad de *fans* porque a pesar de unirse por un mismo fin, éste conlleva peculiaridades personales de cada *fan*. Por este motivo el *fandom* es a la vez un grupo homogéneo al exterior y heterogéneo al interior.

- **Espacios físicos.**

Los encuentros de *fans* han acontecido desde los años 30 del siglo pasado, aseguran Torti y Schandor, ya que los *entusiastas* de la literatura de ciencia ficción en Estados Unidos realizaban convenciones especializadas en determinadas historias de ficción. Fue en 1970 cuando surgió uno de los espectáculos más importantes —si no es que el principal— para diversos *fandoms*: la *Comic Con* de San Diego, California, en el centro de exposiciones del mismo nombre. En México, entre otras convenciones, existe una versión similar llamada *La Mole Comic Con*, la cual, se ha dado cita desde hace 20 años.

¹⁷⁶ *Ibidem*.

En ambas se reúnen anualmente seguidores de cómics, series *manga*, *anime*, así como productos de la cultura *pop*, japonesa y ciencia ficción (series, películas, música y literatura) en donde se desarrollan conferencias, firmas de autógrafos, exposición y venta de artículos. Es común, además, encontrar *fans* que visten *cosplays* e interactúan con otros *fans*.

A su vez, cabe destacar que los conciertos, las convivencias y las reuniones de clubes de *fans* también deben considerarse como espacios físicos en los cuales se reúne el *fandom*, en donde se desarrollan características como las que se mencionaron con anterioridad.



Imagen 2.15. Aquí se observa la venta y exposición de productos durante *La Mole Comic Con*, del día domingo 25 de septiembre de 2016, en el WTC de la Ciudad de México. Fuente: <https://www.facebook.com/lamole.et/photos/a.1445436708819508.1073741969.301472683215922/1445438972152615/?type=3&theater>

- **Espacios digitales.**

Desde el auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación, los *fandoms* han generado prácticas innovadoras en sitios de internet. En los inicios de la *World Wide Web*, los *fans* utilizaron *blogs*, foros, grupos, *wikis** y/o servicios de mensajería como *Yahoo* y *MSN* para comunicarse. Hoy en día, las redes sociales juegan un papel protagónico, ya que en conjunto con las anteriores, permite nuevas posibilidades de interacción a través de elementos hipertextuales creados por el producto cultural que siguen o por ellos mismos.

Marcelo Urresti señala que:

las herramientas informáticas de producción de contenidos, modulares, unificadas, amistosas y fáciles de usar, permiten que se generalice una cultura autónoma de la creación y la publicación sin precedentes en la era moderna, con lo cual se suma a la demanda fugitiva, una producción proliferante. [...] cualquier habitante promedio de cualquier país está en condiciones de producir algo reconocible y legible por otros en algún lugar de este amplio sistema de redes, algo que en principio habla de un nuevo conjunto de roles y de formas comunicativas¹⁷⁷.

De esta manera, los miembros de un determinado *fandom*, como usuarios *prosumidores*, no sólo adquieren información, sino que también la transforman en conocimiento y entretenimiento —ejemplo de ello son los memes**—, para el resto de la comunidad de *fans* (como lo señalan Pierre Lévy y Henry Jenkins con el

* En el portal *Wikipedia* se señala que las *wikis* datan del año 1995 y se definen como sitios *web* cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador, donde los usuarios crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten.

¹⁷⁷ Marcelo Urresti, *Op. Cit.*, p. 30.

** En el artículo *¿Qué demonios es un meme?*, de la revista *Algarabía*, se explica que este término fue acuñado por el científico británico Richard Dawkins para referirse a las ideas, conceptos e imágenes mentales inmatriciales que se aplican de cerebro en cerebro y tienen procesos evolutivos y de selección similares a los de los seres vivos. Los memes son abstractos, intangibles, inconmensurables y casi nunca se copian con exactitud. Conforme el arco de la información se inclina hacia una mayor conectividad, los memes evolucionan y se esparcen más rápido. En el ciberespacio, cada nueva red social es una incubadora de memes.

término *cosmopedia*), sin importar el tiempo, lugar o idioma, porque debido a las características de las TIC, éstas no son más una barrera. Por lo tanto, es en este espacio donde surgen los análisis, debates, nuevos lenguajes y producciones que se han mencionado en las características anteriores.



Imágenes 2.16 y 2.17. En estos gráficos de la *fanpage* **FUCK YEAH Harry Potter**, se observan dos memes realizados por los *potterheads*, en los cuales la información original de las películas y sagas de este famoso mago es convertida en entretenimiento cómico.

Fuente: <https://www.facebook.com/fuuckyeahharrypotter/>

A pesar de las características y su descripción aquí enunciadas, es importante destacar que los *fans* no deben cumplir obligatoriamente cada una de ellas para sentirse miembro de uno o más *fandoms*. Es decir, no existen reglas, requisitos o restricciones para identificarse con una o más comunidades de *fans*, así como tampoco con sus actividades. No obstante, se debe mencionar que al tratarse de comunidades organizadas, en ellas persisten convenciones y códigos significativos, de índole particular, dignos de ser respetados, por lo que cada *subreino* de este *macro reino* se conforma de grupos rígidos o abiertos que se encargan de señalar o pasar desapercibidos los comportamientos de sus integrantes.

De esta manera, una vez recopilados los planteamientos y perspectivas que brindan diversos autores, se concluye que el *fanatic kingdom*, el *fannish*, el *fandom* o la comunidad de *fans* es un grupo de personas *autoorganizado* que comparte un gusto e identificación por un producto cultural. Se halla en continua creación, cambio, desarrollo y disputa, razón por la cual su definición y discusión no se encuentra obsoleta. Asimismo, algunos teóricos hablan de *fandoms* en lugar de *fandom*, debido a la diversidad y códigos que comparten internamente cada uno de éstos. Para fines de esta tesis, se comparte dicha perspectiva.

A su vez, se afirma que su estructura es convencional, ya que dentro de ellos se construyen y comparten significados cargados de sentido, los cuales, son interiorizados por los miembros de éstos a tal grado que dicha apropiación o adopción del producto cultural se convierte en un estilo de vida; es decir, los *fandoms* no sólo le otorgan un sentido de pertenencia a los *fans*, sino también una identidad y, sobre todo, una personalidad.

Las comunidades de *fans* son grupos que analizan, debaten y critican aquello que les gusta, razón que los convierte en expertos de dicha preferencia. Eso genera en ellos un fuerte nivel de influencia sobre el producto cultural, los *fans* que no se consideran parte del *fandom*, otros grupos culturales, los medios de comunicación, y la sociedad en general. Es pertinente señalar que son estos mismos los que le restan o le otorgan reconocimiento.

Los integrantes de los *fandoms* además de consumir productos tangibles e intangibles de aquello que siguen, tienen, como verdaderos pobladores de la Sociedad del Conocimiento, iniciativa para producir nuevos contenidos a partir de la información que ya les fue dada (*prosumidores*). Poseen una sólida y fuerte capacidad para crear, imaginar y compartir contenidos para sus miembros. En el contexto actual esto es apoyado por las TIC a través de herramientas que les permiten conectarse entre ellos sin importar el horario, el lugar donde estén o la

lengua que hablen. Al mismo tiempo, cuentan con las plataformas y aplicaciones pertinentes para el desarrollo y materialización de su capacidad creativa y comunicativa.

Son precisamente estas dos últimas características las que llevan a los integrantes de los *fandoms* a generar nuevos productos culturales, como las *fanfictions*, escritos largos y cortos realizados por *fans*, basados en aquello que les gusta. Por tal motivo, y por su relevancia para esta investigación, en el siguiente subcapítulo se detallan los pormenores de estos elementos característicos de las comunidades de *fans*.

2.2 Las *fanfictions*: Narrativas Transmedia de la era digital.

Una imagen, una película, una canción, una frase, una conversación casual, un *ship*, un episodio, cualquier situación relacionada con aquello que admiran los *fans*, además de mucha creatividad e imaginación, es la base para construir espacios ficticios en donde ellos y su objeto de gusto pueden ser los protagonistas, los antagonistas o seres extraordinarios. Las *fanfics* se postulan como el sitio idóneo para que un personaje continúe vivo, tenga poderes sobrenaturales, cambie de género, se convierta en inmortal, sea el hombre, la mujer ideal o cualquier cosa que se le ocurran a esas mentes creadoras.

Estos mundos posibles, las *ficciones de fans*, son (o deberían de ser) un objeto de estudio relevante para los científicos sociales y, sobre todo, para los especialistas en comunicación debido a su considerable presencia en la *web* y, entre otros aspectos, por su importancia como Narrativas Transmedia cargadas de representaciones, significados y sentidos peculiares como consecuencia de su ubicación en un contexto meramente icónico, binario e hipertextual.

Por este motivo, es necesario conocer el origen, la definición y explicación teórica de este término a partir de la perspectiva de autores dedicados al estudio de éstas,

así como de la voz de sus especialistas, los *fans*, para entender cuál es su historia, cómo se definen, cuáles son sus géneros y múltiples subgéneros, en qué espacios digitales se encuentran y qué sucede con su publicación/distribución. Cabe señalar que para el desarrollo de dichos tópicos se retoman planteamientos y ejemplos de otros países debido al carácter global de estos relatos propios de los *fandoms*.

2.2.1 Un concepto en controversia.

Establecer el origen acerca de las *fanfictions* (o en su forma abreviada, *fanfics*) es tan controversial como su definición debido a que los teóricos proponen diversos inicios. Abigail Derecho, en “Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction”, señala que algunos fijan su existencia en la literatura de la antigua Grecia y Roma, en los poemas épicos de Homero, las tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides.

Asimismo, Jaqueline Tavera en su tesis *Fanfiction: la respuesta de los fans a productos culturales en la era de internet*, explica que éstas surgieron en Reino Unido en 1850, año en que vio la luz la primera *fanfic* basada en una obra de la escritora Jane Austen. Tiempo después, a partir de las décadas de los 20 y 30 del siglo pasado, Franklin D. Roosevelt, Harry S. Truman, Isaac Asimov y Neil Gaiman, miembros del grupo de escritura *Los irregulares de Baker Street*, se inspiraron en las hazañas de *Sherlock Holmes* para crear *fanfics* —también catalogados como pastiches— de este famoso personaje.

En 1940, afirma Tavera, aparecieron las *Real-Person Fan Fiction* (RPFs) (*ficciones de fans* de personas reales) de famosas como Judy Garland, protagonista de la cinta *El Mago de Oz*, con tramas románticas y misteriosas. Casi treinta años transcurrieron para que el *fandom* de *Star Trek*, en 1967, creara *fanazines* (revistas en papel) solventadas por recursos de los *fans*, en las cuales, publicaban historias,

noticias y demás artículos relacionados con esa serie televisiva. La *Spokanalia* —*fanzine* de la serie de televisión, *Star Trek*— es un ejemplo de este tipo de textos.

Este fenómeno continuó creciendo. Francesca Coppa, en “A Brief History of Media Fandom”, detalla que en los 80 surgieron los *Crossovers* (cruce de historias, protagonistas, situaciones y *fandoms*), principalmente los de *Star Trek* con otras series como *X-Men*. En los 90, debido al auge de los videojuegos, los cómics, las celebridades musicales y la internet, *fans* de estos productos culturales se sumaron a la creación de *fanfictions*.

Fue en este mismo periodo cuando se creyó que dichas producciones verían su final ante los ordenadores y las nuevas formas de comunicación que esto implicaba. Sin embargo, Kristina Busse y Karen Hellekson, en “Introduction: Work in Progress”, comentan que los límites geográficos y de otra índole, los cuales significaban un problema, el movimiento *online* los eliminó.

Para finales de los 90, las *fanzines* se mudaron a los *blogs* y demás sitios *web* en forma de *fanfics*, lo que causó su casi absoluta desaparición en formato impreso, además, agregan Busse y Hellekson, los *fandoms* hallaron un nuevo espacio sin barreras de tiempo, espacio, idioma, información y edad. La internet y, por ende, las TIC se convirtieron en sus nuevas aliadas creativas y comunicativas.

Coppa explica que durante la primera década de los 2000, los medios de comunicación de los *fandoms* se hicieron más grandes, más fuertes y más emocionantes que antes. Proliferaron las *fanfics* de películas/libros como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, entre otras. En *FanFiction.net*, el más grande archivo *multifandom* fundado en 1998, hasta el desarrollo de esta investigación, cuenta con más de 700,000 *fanfictions* basadas en la saga del mago británico más famoso de este milenio: *Harry Potter*.

De 2010 a la fecha, las industrias de medios y el constante avance tecnológico ha puesto a la disposición de estos *fans* plataformas y *software* para el soporte y desarrollo de *fanfics* adicionadas con productos icónicos, auditivos y audiovisuales. Basta echar un vistazo a *Wattpad* para percatarse de lo ricas y diversas que se han convertido estas creaciones.

No obstante, pese a que las *fanfictions* han tomado relevancia en los últimos años, sobre todo por la adaptación al cine de obras como *50 Sombras de Grey* (una *fanfic* realizada por la escritora E. L. James basada en la saga *Crepúsculo*), aún se trata de un concepto y fenómeno nuevo, incluso, desconocido no sólo por investigadores, sino también por el resto de la sociedad.



Imagen 2.18. Línea del tiempo de las *fanfictions*. Fuentes: Karen Hellekson y Kristina Busse (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, p. 51-844; Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Fanfiction: la respuesta de los fans a productos culturales en la era de internet*, p. 5-20, y Nate Hoffelder, "The Past, Present and Future of Fan Fiction (Infographic)", [en línea], USA, *The Digital Reader*, 4 de junio de 2013, Dirección URL: <http://the-digital-reader.com/2013/06/04/past-present-and-future-of-fan-fiction-infographic/> [Consulta: 15 de octubre de 2016, hora: 11:11 a.m.]

Fan Fiction o *Fanfiction* es una palabra de origen anglosajón, contracción de los vocablos *fans* y *fiction*, traducido literalmente como *ficciones de fans*. En el sitio web del *Oxford Dictionary* se define a ésta como, “fiction written by a fan of, and featuring characters from, a particular TV series, film, etc. Abbreviation: *fanfic*, origin in 1970s (ficción escrita por un *fan* de, y con personajes de una determinada serie de televisión, película, etc. Abreviatura: *fanfic*, originada en los 70)”¹⁷⁸.

A su vez, Eloy Martos, en “‘Tunear’ los libros: series, *fanfiction*, *blogs* y otras prácticas emergentes de lectura”, afirma que, “en sentido literal, *fanfiction* significa ficción de *fans* o ‘fanáticos’ sobre una obra ya creada”¹⁷⁹. Es decir, la explicación más sencilla de este término se resume en ficciones escritas por *fans*.

Sindya García, en su tesis *Tipología de la hipertextualidad en la ficción de fans. El fanfiction en la lengua española*, señala que las *fanfictions* son: “la apropiación por parte del público lector de los personajes, los ambientes y las situaciones de una obra ajena para construir una propia. [...] De la obra fuente se retoman diversos elementos (algunos personajes, los espacios, argumentos, ubicaciones temporales, estilo), siempre con diferentes grados de apego y con una gran variedad de matices”¹⁸⁰. Esto quiere decir que los *fans* interiorizan ese gusto que sienten hacia un producto cultural en particular y con ello crean historias propias, siempre basadas en un elemento previo.

Fabiana Romo, escritora y lectora de *fanfics*, comenta que éstas son: “novelas hechas por *fans* sobre algún artista o personaje famoso, pero acoplado a la

¹⁷⁸ English Oxford Living Dictionaries. *Fan Fiction*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: https://en.oxforddictionaries.com/definition/fan_fiction [Consulta: 16 de octubre de 2016, hora: 10:19 p.m.]

¹⁷⁹ Eloy Martos Núñez, “‘Tunear’ los libros: series, *fanfictions*, *blogs* y otras prácticas emergentes de lectura”, p. 64.

¹⁸⁰ Sindya García Bustamante, *Tipología de la hipertextualidad en la ficción de fans. El fanfiction en la lengua española*, 171 pp.

imaginación loca del *fan*.”¹⁸¹ De modo que para Fabiana, una *fanfiction* es un escrito literario realizado a partir de la creatividad de un *fan*.

Para Gabriela Aguilar, lectora de *fanfictions*, es posible definir a éstas desde dos posturas: como consumidora o escritora. “Si tú la escribes, es plasmar una idea referente a algo de la vida.” Desde su perspectiva como lectora, considera que, “son maravillosas porque te adentran a un mundo en el que no sabes qué puedes encontrar.” Sin embargo, coincide en que desde cualquier perspectiva, las *fanfics*, “son una puerta hacia otra realidad”¹⁸², ya sea por una temática, un artista, un actor, un personaje o cualquier producto de la cultura.

Bárbara Abad, en “*Fanfiction*: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes” plantea que ésta:

no emerge de un lenguaje concreto (literatura, cine cómic...) sino que una de sus características principales es la llamada *transficcionalidad*, es decir, el trasvase de ficciones desde unos lenguajes a otros. Los autores de *fanfiction*, pues, parten de una ficción existente previamente en cualquier medio y, con sus distintos elementos (motivos, personajes...), construyen una nueva ficción. [...] Es el término que se ha acuñado para referirse a este fenómeno cuando los creadores de las nuevas ficciones deciden darle forma literaria.¹⁸³

En la definición de Abad se encuentran dos aspectos esenciales para la comprensión de esta práctica: las *fanfics* como literatura y, por otra parte, como *transficcionalidad*. Si bien es cierto que las *fanfictions* son narraciones o escritos

¹⁸¹ Fabiana Judith Romo Castellanos, estudiante de Comunicación, segunda entrevista telefónica, fecha: octubre 2016.

¹⁸² Gabriela Aguilar González, estudiante de Sociología, segunda entrevista personal, fecha: octubre 2016.

¹⁸³ Bárbara Abad Ruíz, “*Fanfiction*: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes”, [en línea], España, TONOS: Revista Electrónica de Estudios Filológicos, núm. 21, julio 2011, Dirección URL: <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-1-fanfiction.htm#ftn2> [Consulta: 17 de octubre de 2016, hora: 4:04 p.m.]

—inclusive, Fabiana Romo asevera que son un subgénero de la narrativa—, en la *web* también se encuentran videos, audios, poemas, imágenes y otros elementos que, como se mencionó en páginas anteriores, pertenecen a la amplia gama de producciones hechas por los *fandoms*. Por ello, observar a las *fanfics* como una expresión literaria implica adentrarse en debates y detalles que no son material para el desarrollo de esta investigación. No obstante, se retoma su definición como narrativa y se ubica en el ámbito digital.

De esta manera, cuando Abad conceptualiza a las *fanfictions* como una *transficcionalidad* se refiere a lo que Alberto E. Martos define como “una especie de máquina para viajar a través de los intertextos y los interdiscursos, desde la literatura a las artes figurativas, al cine o los videojuegos”¹⁸⁴. Es decir, si se define a las *fanfics* como una *transficcionalidad*, significa entenderlas como tramas que van más allá de la obra original: completan o crean nuevas narrativas en nuevos espacios y formatos.

2.2.2 Las *fanfictions* como Narrativas Transmedia.

Hace trece años, cuando las plataformas *web* eran ya una realidad y su construcción iba en aumento, Henry Jenkins propuso hablar de Narrativas Transmediáticas o Transmedia (*Transmedia Storytelling*) para explicar las nuevas producciones de la era tecnológica. Aunque, cabe mencionar, este concepto hizo su aparición pública en 1999, cuando las audiencias, los usuarios y los críticos trataban de comprender el éxito de la película independiente *The Blair Witch Project* (*El Proyecto de la Bruja*

¹⁸⁴ Alberto E. Martos García, “Introducción al mundo de las sagas”, p. 207.

de *Blair**), ya que de ella surgieron foros de discusión, cómics, una banda sonora y demás objetos relacionados a esta producción**.

Es así que para Jenkins,

una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada *media* hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, [...] cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo¹⁸⁵.

Es decir, según Jenkins, a partir de la premisa de Pierre Lévy —*comunidades del conocimiento*, mencionada en páginas anteriores—, hablar de transmedialidad implica el desarrollo de una narrativa en diversas plataformas con características propias, de tal modo que se convierte en una pieza de todas aquellas que conforman el producto cultural original.

Sobre esta línea, Carlos A. Scolari explica que las Narrativas Transmedia poseen dos rasgos pertinentes:

se trata de relatos que se cuentan a través de múltiples medios y plataformas. [A su vez], se caracterizan por otro componente: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas

* Cinta en la que se cuenta la desaparición de un grupo de cineastas mientras documentaban la leyenda local de los bosques Burkittsville, Maryland conocida como “La Bruja de Blair”.

** Para saber más acerca de lo que implicó el éxito de esta película, consultar el texto de Henry Jenkins, *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación* (2008, editorial Paidós).

¹⁸⁵ Henry Jenkins, *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*, p. 101.

textuales. [...] Se extienden de un extremo a otro, abarcando viejos y nuevos medios, atraviesan todos los géneros¹⁸⁶.

Es decir, dichas narrativas son multimediales, las une un hilo conductor y se presentan en diversos dispositivos o pantallas; además de ser consumidas, son creadas por los usuarios de estos medios. Por lo tanto, el autor propone la siguiente fórmula para entender estas nuevas formas de comunicación:



En donde el *canon* es el mundo narrativo oficial y el *fandom* las narrativas hechas por los *fans* de un determinado producto cultural. La unión de ambos, en conjunto con las TIC, se traducen en *Narrativas Transmedia*.

Por esa razón, a los creadores de este conjunto de producciones se les llama *prosumidores*, ya que, “los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y catalogándola como *Fanfiction*, o grabando una parodia y subiéndola a *YouTube*, los *prosumidores* del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan”¹⁸⁷. Es decir, estos usuarios no sólo generan nuevos contenidos, sino que también los comparten, defienden y vuelven a producirlos debido a que éstos nunca se agotan.

¹⁸⁶ Carlos Scolari, *Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*, [en línea], Anuario AC/E de la cultura digital, 2014, Dirección URL: http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf [Consulta: 17 de octubre de 2016, hora: 8:46 p.m.]

¹⁸⁷ Carlos Scolari, *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, p. 26.

Asimismo, Scolari plantea que las Narrativas Transmedia no son simplemente la adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, de libro a cine), “sino una estrategia que va más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera, el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción”¹⁸⁸. Se construyen y difunden en diferentes sistemas de significación (verbal, textual, icónico, auditivo, audiovisual, interactivo, virtual) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, entre otros).

Desde esta perspectiva, es posible definir a las *fanfictions* como narraciones de ficción realizadas por *fans*. Las *fanfics* son Narrativas Transmedia porque, pese a la controversia que implica su clasificación como escritos literarios, son, actualmente, imágenes digitales textuales e hipertextuales, construidas con base en un *canon* y la imaginación y creatividad de un *fandom*. Esto genera nuevos significados y representaciones, nuevas narrativas e historias únicas que trascienden y amplían el producto cultural original.

*Leyla en Hogwarts: La Piedra Filosofal**, escrita por MadameWeasley, *fanfiction* basada en la primera entrega de la saga *Harry Potter*, perteneciente a J.K. Rowling, en la cual, se relata la vida de Leyla Blair-Black durante su primer año en el colegio Hogwarts de magia y hechicería, es un ejemplo de Narrativas Transmedia y, por ende, de *fanfic*, ya que lejos de plagiar a la obra original, crea una narrativa distinta con personajes y situaciones propias, lo que implica, además de nuevas representaciones y significaciones, la continuidad de dicho *canon* en otros medios y soportes.

¹⁸⁸ *Ibid*, p. 22 y 23.

* Esta *fanfiction* se encuentra en la red social *Wattpad*, la cual tiene, hasta el desarrollo de esta investigación, 1,584,616 lecturas: <https://www.wattpad.com/story/8799880-leyla-en-hogwarts-la-piedra-filosofal-leh-1>

2.2.3 Géneros y subgéneros de las *fanfictions*.

Hay quienes consideran a las *fanfictions* como un subgénero de la narrativa por ser precisamente este el formato en que la mayoría se encuentran escritas, aunque persisten algunas redactadas en verso, lírica o drama. Debido a su carácter transficcional, la diversidad de géneros y subgéneros de *fanfics* es tan amplia como los elementos culturales que se plasman en ellas. Sus temáticas se entrelazan y, en lo particular, se considera que no hay reglas y/o normas que impidan o permitan combinar diferentes realidades*.

Jaqueline Tavera afirma que existen dos clasificaciones primordiales en las *fanfics*. La primera está fundamentada en el origen de la historia que inspiró al *fanfiction*. Es decir, se especifica si es de un libro, una película, una serie de televisión, un grupo musical, una persona famosa o célebre; esto es, el *fandom* del cual parte. La segunda es una clasificación clásica, en donde se precisa si el escrito es drama, comedia, romance, misterio, terror, suspenso, ciencia ficción, fantasía, etcétera.

* Para conocer más acerca de los géneros y subgéneros que durante el desarrollo de este apartado se plantean, así como ejemplos y autoras de los mismos, se solicita acudir a las tesis, tesinas y plataformas *web* en donde se publican las *fanfics*, citadas en la sección de Referencias.

Géneros Principales en las *Fanfictions*

- *Adventure*: aventura. Enfatiza en viajes, misterio, riesgo y héroes.
- *Crime*: policiaco y de crímenes. Existe una investigación previa para descubrir un delito.
- *Drama*: contenido dramático y cuestiones dolorosas.
- *Family*: se centra en la familia, aunque puede mezclarse con otros géneros.
- *Fantasy*: fantasía. Relata hechos ficticios, acciones sorprendentes o inexplicables. Es de los más comunes, sobre todo en sagas de libros y películas.
- *Friendship*: se basa en la amistad.
- *General*: puede contener todo tipo de género o uno completamente diferente, por lo que su clasificación es complicada.
- *Historic*: trata de temas políticos y sociales de épocas pasadas o actuales.
- *Humor*: relatos cómicos.
- *Horror*: *fanfics* con temática de terror. Incluye también las historias góticas.
- *Parody*: se parodian personajes o situaciones con objetivos cómicos.
- *Realism*: basada en hechos reales o que pueden ser considerados como reales.
- *Romance*: relatos amorosos entre parejas.
- *Sci-Fi*: ciencia ficción.
- *Spiritual o Supernatural*: se relatan hechos terroríficos e inexplicables.
- *Tragedy*: similar al drama, pero con un desenlace trágico.
- *Thriller*: situaciones de suspenso. Se combina con otros géneros.
- *Western*: vaqueros al estilo oeste americano.

Cuadro 2.4. Principales géneros en las *fanfics*. Elaborado a partir de: Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Fanfiction: la respuesta de los fans a productos culturales en la era de internet*, p. 34 y @Quelconque. *Géneros y subgéneros literarios*, [en línea], Fanficslandia, 18 de enero de 2011, Dirección URL: <https://fanficslandia.com/tema/géneros-y-subgéneros-literarios.14695/> [Consulta: 23 de octubre de 2016, hora: 5:10 p.m.]

Karen Hellekson y Kristina Busse afirman que hay tres géneros principales en las *fanfictions*: *gen*, *het* y *slash*. “*Gen* denotes a general story that posits no imposed romantic relationships among the characters. (*Gen* denota una historia general en la que no se plantea una relación romántica forzosa entre los personajes)”¹⁸⁹. En lo particular, se ha observado que en gran parte de las *fanfictions* persiste un romance entre los protagonistas (sin importar su sexo y/o género); sin embargo, este tipo de relaciones —*Gen*— se pueden percibir en los personajes principales que suelen ser mejores amigos o familiares. Igualmente, las historias de dicho género se caracterizan por no tener ninguna pareja, esto significa que solamente se centran en el o la protagonista.

¹⁸⁹ Karen Hellekson y Kristina Busse (Eds.), *Op. Cit.*, p. 135.

“*Het* stories revolve around a heterosexual relationship, either one invented by the author or one presented in the primary source text. (Las historias *het* giran en torno a una relación heterosexual, inventada por el autor, o bien, presentada en el texto de fuente primaria)”¹⁹⁰. Un ejemplo de este género es una de las *fanfics* más leídas de *Wattpad*, *After*^{*}, escrita por la californiana Anna Todd, la cual, relata el amorío entre dos polos opuestos: Hardin Scott y Tessa Young.

“Slash stories posit a same-sex relationship, usually one imposed by the author and based on perceived homoerotic subtext. (Las historias *slash* postulan una relación entre personas del mismo sexo, usualmente impuesta por el autor y basada en la percepción del subtexto homoerótico)”¹⁹¹. Ejemplos de este género son las obras centradas en el *ship* de *Larry Stylinson* (Harry Styles y Louis Tomlinson, integrantes de *One Direction*). En *Wattpad*, la etiqueta de esta palabra arroja más de 48,000 resultados.

Este género, cabe señalar, como lo menciona Lizbeth Alcibar en su reportaje “El extraño mundo del *fanfiction*: una historia, miles de autores”, además de ser uno de los más comunes en las *fanfics*, “no es sinónimo de sexo, sólo de relaciones entre dos o más personas de sexo masculino. [...] La palabra en inglés denomina al signo diagonal ‘/’, pero más allá de eso, describe la inclinación sexual de la sociedad”¹⁹². De este modo, Harry/Louis, Niall/Liam, Dan/Kyle o Thor/Loki^{*}, se consideran *ships* o *pairings* (maridajes) de este tipo de *fics*. Asimismo, en algunas *fanfics* escriben la leyenda *Top & Bottom* (*top*: dominante, *bottom*: receptor, en un sentido vulnerable o frágil emocionalmente) para indicar el tipo de relación.

¹⁹⁰ *Idem*.

^{*} Originalmente, esta *fanfic*, escrita en inglés, tiene como personajes a los miembros de la *boy band* británica *One Direction*, y es protagonizada por Harry Styles (Hardin Scott). Hasta el desarrollo de esta investigación, cuenta con 400,108,569 lecturas: <https://www.wattpad.com/story/5095707-after>

¹⁹¹ *Idem*.

¹⁹² Lizbeth Alcibar Vázquez, *El extraño mundo del fanfiction: una historia, miles de autores*, p. 23 y 24.

^{*} Harry/Louis (Harry Styles y Louis Tomlinson, *One Direction*) Niall/Liam (Niall Horan y Liam Payne, *One Direction*), Dan/Kyle (Daniel Smith y Kyle Simmons, *Bastille*) y Thor/Loki (*The Avengers*).

En el siguiente cuadro se realiza una clasificación de los géneros, subgéneros, términos y tipos de *fanfics*. Es necesario mencionar que esta no es una categorización terminada, ya que con el paso del tiempo, transformaciones en la cultura, progreso de la *web* y la imaginación de los *fans*, surgen nuevas. A su vez, los nombres detallados a continuación pertenecen al léxico anglosajón e idiomas asiáticos debido a su origen y principal desarrollo en los países donde se hablan dichas lenguas.

Nombre	Descripción
Adaptaciones/ traducciones	Las <i>fanfictions</i> de este tipo son adaptadas y/o traducidas de otros idiomas a uno diferente. Por ejemplo, en el caso de los países de habla hispana, los escritores traducen <i>fics</i> del inglés al español. No obstante, es preciso señalar que para algunos autores es molesto.
Angst	<i>Angustia</i> . Los relatos giran en torno al sufrimiento emocional del/de la protagonista. Se asocia con el drama o tragedia.
Alterne Universe (AU)	<i>Universo Alterno o Alternativo</i> . Se retoman los personajes (aunque mantienen su carácter y descripción originales) de una obra y son enviados a un escenario/contexto distinto.
Bondage and discipline, dominance and submission, and sadoomasochism (BDSM)	En este tipo de <i>fanfics</i> se relatan historias con temáticas de esclavitud, disciplina, dominación, sumisión y sadomasoquismo, por lo que usualmente se presenta una advertencia para aquellos lectores que les podrían molestar estos contenidos.
Canon	Se trata de las <i>fanfictions</i> más apegadas a la obra original. Todo lo que sucede en este tipo de narración debe ser coherente con la obra primigenia.
Crackfic (CF)	Se considera una variante del <i>Spamfic</i> . Las situaciones o personajes son una parodia y, usualmente, la tramas no siguen el canon original de la historia.
Crossover (X-over)	<i>Cruzado/cruzamiento</i> . Las <i>fanfics</i> de este tipo son muy frecuentes, ya que detallan el encuentro de personajes de dos o más mundos diferentes (cánones).
Deathfic	<i>Fanfics</i> donde uno de los personajes principales muere.
Disclaimer/ Declaimer	Significa, literalmente, <i>renunciar</i> a responsabilidades. En estos tipos de <i>fanfics</i> , los creadores son respetuosos con la obra original y aclaran que los personajes y situaciones son prestados.

Nombre	Descripción
Drabble	Son escritos que van de las 100 hasta las 500 palabras máximo.
Femslash	Historias de relaciones amorosas entre dos personajes femeninas. También recibe el nombre de <i>yuri</i> (<i>manga</i> y <i>anime</i>), <i>girlxgirl</i> o <i>girl for girl</i> .
Slash	Narrativas de relaciones amorosas entre dos personajes masculinos. También conocido como <i>yaoi</i> (<i>manga</i> y <i>anime</i>), <i>boyxboy</i> o <i>boy for boy</i> . Son de las más conocidas y leídas.
Fluff & Warm and Fuzzy Feeling (WAFF)	<i>Sensación mullida y abrigadita</i> . Estas <i>fanfics</i> son historias románticas con final feliz, que pretenden inducir este tipo de sensación reconfortante en sus lectores.
Gen	Relatos en donde no se plantean relaciones amorosas entre los personajes.
Het	En estas historias se presenta una relación amorosa heterosexual entre las parejas protagónicas, ya sea inventada, ya sea a partir del canon.
Hurt/Comfort (H/C)	<i>Dolor/alivio</i> . En estas <i>fanfics</i> un personaje es herido física o emocionalmente, y otro (por lo general, aquél que terminará siendo su interés romántico) o él mismo debe reparar ese daño ofreciéndole/se comprensión y ternura.
Lemon and Smut	Narraciones con sexo explícito.
Lime	Relatos con escenas eróticas sin llegar a ser <i>Lemon</i> .
Mary Sue/Gary (o Marty) Stu	Algunas <i>fanfictions</i> caen en la categoría de fantasías <i>Mary Sue</i> , donde un nuevo personaje que representa al escritor/escritora irrumpe en la historia y atrae la atención de todos los demás personajes. Sin embargo, el término también puede referirse a un personaje que es perfecto y no tiene fallos. La versión masculina es <i>Gary Stu</i> .
M-Pregnant (MPreg)	Historias en las que los hombres consiguen embarazarse. La mayoría de las veces los escritores buscan encontrar una característica biológica <i>verosímil</i> para justificar el embarazo.
Out of Character (OoC)	<i>Fuera de personaje</i> . En estas <i>fanfics</i> los personajes principales se desvían de la primera obra y son completamente diferentes a sus originales.
Original Character (OC)	<i>Personaje original</i> . Estos personajes originales influyen en la historia.
One Shot	Al igual que los <i>Drabbles</i> , son relatos cortos, pero éstos tienen hasta 1000 o más palabras y cuentan con uno, dos o tres capítulos.

Nombre	Descripción
<i>Parejas (Pairing, Ships) O One True Pairing (OTP)</i>	En las <i>fanfics</i> , por lo general, se utiliza una diagonal o una x entre el nombre de cada miembro de una pareja o un <i>ship</i> . Es usado en historias donde los personajes tienen una relación amorosa.
<i>Plot? What Plot? (PWP)</i>	<i>¿Trama? ¿Qué trama?</i> Estas <i>fanfictions</i> suelen tener nulo argumento y su propósito es mostrar al personaje en una acción o situación determinada sin la suficiente justificación.
<i>Point of View (Punto de Vista)</i>	<i>Punto de vista</i> . La historia es contada por un personaje que narra en primera persona.
<i>Popfic (TN/“___”)</i>	<i>Ficciones pop, Tu Nombre o Rayita</i> . Es un género controversial dada la posición en contra de las escritoras de <i>fanfics</i> . La mayoría de éstas se basan en personas reales (famosos, celebridades) y su principal rasgo distintivo es que los lectores tienen la libertad de llamar a la protagonista como mejor les convenga, ya sea con su nombre u otro.
<i>Self Insert</i>	El autor de la <i>fanfiction</i> se inserta en el relato.
<i>Side-Story</i>	<i>Historia paralela</i> . <i>Fanfics</i> creadas en torno a los personajes de invención del autor, que cuentan su propia historia y se relacionan tangencialmente con el o los protagónicos. Su función es explicar de manera plausible los hechos fundamentales, grandes o pequeños que no se explicitan en la línea del guion. La historia paralela se engancha hasta el final conocido, pero sucede a menudo que los escritores la extienden para dar el remate de su preferencia o la preferencia generalizada de los <i>fans</i> .
<i>SongFic</i>	En este relato se cuentan historias cortas a partir de la letra de una canción.
<i>PoemFic</i>	<i>Fanfictions</i> escritas en forma de poemas.
<i>SPAMfic</i>	Unión de SPAM (<i>Stupid Pointless Annoying Messages</i> , mensajes estúpidos, molestos y sin sentido) y <i>fanfiction</i> . Este género se refiere a relatos cortos, absurdos, cómicos. En ocasiones carecen de trama. Suelen ser escritos por detractores del canon. También se les conoce como <i>fics</i> basura o <i>badfics</i> .
<i>Rapefic</i>	<i>Ficción de violación</i> . En éstas se describe la violación sexual explícita o implícita de un personaje. Se asocia con el <i>Lemon</i> .
<i>Real People/Real Person Fanfiction (RPF)</i>	<i>Ficciones de Gente real/personas reales</i> . Las <i>fanfictions</i> de este género se realizan con personas reales, sobre todo con actores, cantantes, famosos y celebridades (ídolos). Son narraciones inspiradas en la vida personal de éstos (real o imaginada). En ellas es frecuente encontrar contenido erótico y sexual, además de relaciones entre parejas homosexuales (clasificadas como <i>Real People Slash/Real Person Slash</i>).

Nombre	Descripción
	Debido a ello, algunos escritores/lectores de <i>fanfics</i> consideran inmoral redactar historias acerca de gente real; no obstante, sus defensores afirman tener la suficiente libertad creativa para crear producciones de este tipo.
<i>What if...</i>	¿ <i>Qué pasaría si...</i> ? Son <i>fanfics</i> que tratan de responder a una premisa de este tipo, la cual, puede ser moderada (no implica un cambio total del universo ficticio) o radical.
<i>Work In Progress (WIP)</i>	<i>Trabajo en progreso</i> . Estas son historias largas, en donde el autor actualiza constantemente la publicación de las <i>fanfics</i> .

Cuadro 2.5. Géneros, subgéneros, términos y tipos de *fanfictions*. Elaborado a partir de: Karen Hellekson y Kristina Busse (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, p.135-136; Lizbeth Alcibar Vázquez, *El extraño mundo del fanfiction: una historia, miles de autores*, p.26-44; Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Fanfiction: la respuesta de los fans a productos culturales en la era de internet*, p.33; Fandom Wikia, *Fanfics*, [en línea], Fandom Wikia, s/f, Dirección URL: <http://es.fanfiction.wikia.com/wiki/Fanfics> [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:38 p.m.]; Faith Dico. *Géneros en los fanfictions*, [en línea], Taller para escritores de Fanfiction, 30 de octubre de 2012, Dirección URL: <http://tallerparaescritoresfanfiction.blogspot.mx/2012/10/generos-en-los-fanfictions.html> [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:42 p.m.] y Wikipedia. *Fanfiction*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction#Tem.C3.A1ticas_y_g.C3.A9neros [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:58 p.m.]

A pesar de la clasificación de géneros y subgéneros descrita en el cuadro anterior, las *fanfics* no mantienen reglas estrictas en cuanto a la combinación de éstos. Cabe señalar que, en lo particular, se ha observado un rechazo por parte de las escritoras y lectoras hacia las historias redactadas a partir del formato Popfic (TN/“___”) y SPAMfic, ya que se les considera textos carentes de originalidad, calidad y creatividad.

No obstante, Lizbeth Alcibar afirma que quienes escriben y leen estas narraciones son precisas al señalar que sin importar el género o subgénero, las *fanfictions* deben de cumplir con una presentación al principio de ésta, la cual incluye algunos o la mayoría de los siguientes tópicos, ya sea descritos o como etiquetas*:

* También llamadas *tags*. Se trata de palabras clave o datos guardados en una base de datos en la *web*, la cual, contiene información almacenada que permite la localización de ésta de manera rápida. Ejemplo de ello son los *hashtag* de *Twitter*.

-
- Título de la *fanfic*.
 - *Pairing/ship*.
 - Tipo/género/subgénero.
 - Advertencias (contenido adulto, violencia, temas controversiales).
 - Descripción (breve sinopsis de la historia).
 - Comentarios/agradecimientos del/de la autora.

Asimismo, en cuanto a la presentación y redacción de *fanfics*, Fabiana Romo, escritora de *fanfictions*, asegura que éstas, para que sean atractivas a los lectores, “debe de notarse que las escriben personas coherentes, de conocimiento amplio, (independientemente de su edad o género), necesitan estar bien redactadas y no tener errores ortográficos.”¹⁹³

En lo particular, se considera que dichas observaciones deben aplicarse para cualquier género o subgénero de *fanfic*, porque dada la gran cantidad de personas que las leen, podrían ser consideradas como un referente o ejemplo a seguir para actuales y futuros lectores/escritores. Incluso, en portales *web* como *Wattpad* o *Taller para Escritores de Fanfictions (blog)* se encuentran *tips* o consejos para su elaboración.

Es pertinente hablar de aquellas plataformas en internet en las cuales se hallan esas narrativas que invitan a sus autores y seguidores a crear y explorar mundos infinitos. Por lo tanto, en el siguiente apartado se hace mención de los librerías que albergan a las *fanfictions*.

2.2.4 Las estanterías digitales de las *fanfictions*.

Hace apenas 25 años, los *fans* leían *fanzines* y demás lecturas en papel. Debían acudir a convenciones o reuniones para el intercambio de éstas. La información

¹⁹³ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op.Cit.*, s/p.

escrita tardaba en circular, en llegar a las manos de aquellos entusiastas que esperaban ansiosos las noticias e historias más emocionantes acerca de sus gustos predilectos. Pero con los avances tecnológicos de la última década del siglo XX, esta práctica se vio beneficiada —para algunos perjudicada— por el desarrollo de la internet. Los autores y lectores se mudaron a nuevos espacios, sitios en donde se les otorgaron herramientas para expandir su creatividad y hacer llegar sus escritos a más y más *fans*. En la actualidad, dichas plataformas siguen innovando y dejando a la disposición de estos usuarios *softwares* novedosos que, de la mano con otras TIC, logran multiplicar el uso y apropiación esos textos.

La transición del *fandom* a la internet ocurrió en los tempranos años de los 90. Fue a través de correos electrónicos y, posteriormente, de *blogs* que los *fans* comenzaron a distribuir sus escritos. Como se mencionó en párrafos previos, *FanFiction.net*, en 1998, se convirtió en el espacio por excelencia para albergar a las *fanfics*. Según Jaqueline Tavera, es el primer sitio y, para algunos creadores y lectores, la más importante página *web* de *fanfictions*. Fue creada por un programador de nombre Xin Li en Los Ángeles, Estados Unidos, con el objetivo de que los *fans* *subieran* a la red sus historias.

Aunque en ese portal se permite a los usuarios registrados la colocación de *fics*, precisa Tavera, existen restricciones. Una de ellas es que no se pueden colocar historias de Anne Rice, Archie Comics, Dennis N. McKieran, Irene Radford, J.R. Ward, Laurell K. Hamilton, Nora Robberts, Robin Hobb, Robin McKinley y Terry Goodking, ya que dichos autores están en desacuerdo con la creación de escritos elaborados por *fans*. A su vez, está prohibida la publicación que contenga fuerte violencia o sexo explícito, y hay una restricción para las *songfic* como una forma de evitar problemáticas en torno a los derechos de autor.

Actualmente, y conforme al eslogan *unleash your Imagination* (desata tu imaginación), *FanFiction.net* cuenta con su portal *web*, una *app* disponible sólo en *Play Store* para dispositivos *Android* y una extensa comunidad de lectores y

escritores que *suben fanfictions* de *Anime/Manga* (géneros de cómics asiáticos), *Books* (libros), *Cartoons* (caricaturas), *Comics* (cómics), *Games* (juegos y videojuegos), *Misc* (contenido misceláneo), *Movies* (películas), *Plays/Musicals* (artistas/musicales) y *TV Shows* (programas de televisión).

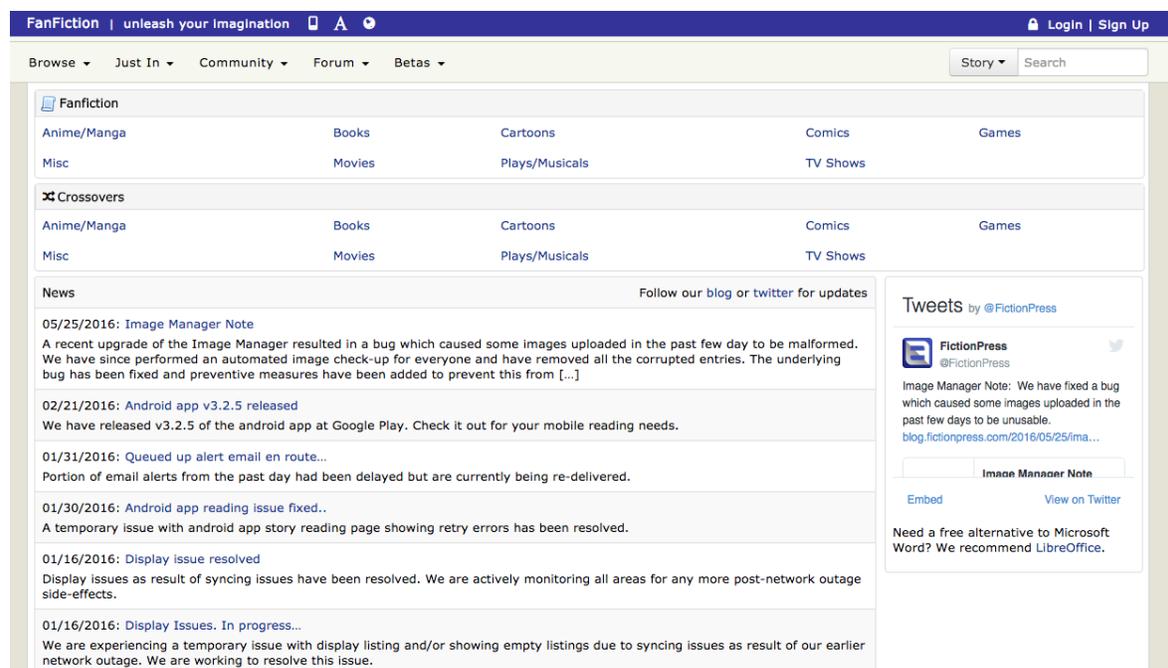


Imagen 2.19. Gráfico que muestra la página de inicio de *FanFiction.net*, en la cual se observa un formato sencillo, en su idioma original (inglés), con poco contenido icónico o audiovisual. En ella se encuentran las noticias principales, enlace a sus redes sociales y la división de los diversos tópicos de historias que se pueden hallar en ese sitio *web*. Fuente: <https://www.fanfiction.net/>

Para 1999, *LiveJournal.com* (abreviado como LJ) —sitio de *weblog* que permite la publicación de textos en forma de diario personal—, se postuló como uno de los espacios idóneos para la divulgación de *fanfictions* porque, como lo mencionan Hellekson y Busse, era gratuito, estaba disponible para cualquiera con un ordenador y navegador *web* y, quizá lo más importante, era fácil de usar.

Es así que, “LJ has created a new culture of visibility, where much fannish interaction previously restricted to mailing list becomes public (LJ ha creado una nueva cultura de la visibilidad, donde se restringía la interacción de muchos *fandoms* a listas de

correo electrónico que ahora se hacen públicas)”¹⁹⁴. Es preciso señalar que esta plataforma, así como *FanFiction.net*, en sus inicios, fue usada principalmente en Estados Unidos.

Para los años 2000, el *fandom* se apropió de la blogosfera y las *fanfictions* proliferaron en diversos espacios. En México, los primeros indicios de estas narrativas se hallan, según Fabiana Romo y Gabriela Aguilar, en MetroFLOG. Entre 2006 y 2010, *fans* de diversas bandas, famosos y demás productos culturales comenzaron a escribir y leer historias en esa red social, incluso sin saber que se trataba de *fanfictions*, en donde sus artistas favoritos eran los protagonistas. Con el transcurso de los años, las *fanfics* se mudaron a *Facebook* y, más tarde, a *Wattpad*. Fabiana Romo afirma que actualmente, se pueden encontrar *fanfics*, además de las redes sociales ya mencionadas, en *Tumblr* e *Instagram*.

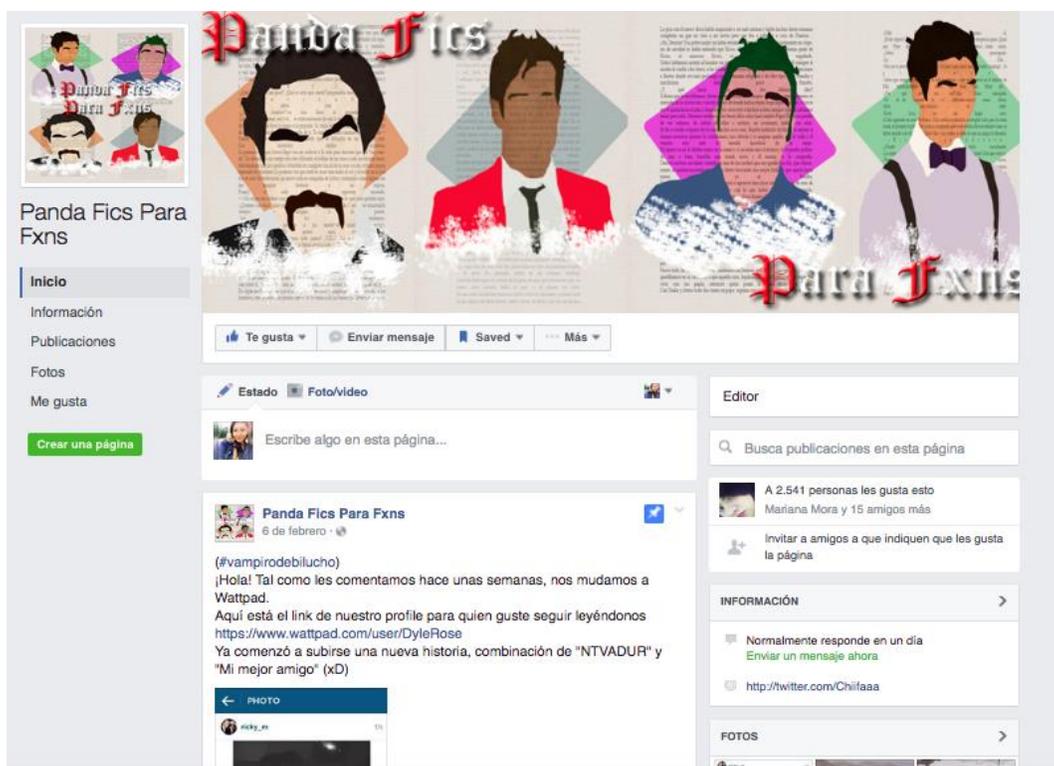


Imagen 2.20. *Panda Fics Para Fxns* es una *fanpage* de *fanfics* en *Facebook* que desde febrero de 2016 se mudó a *Wattpad* bajo el seudónimo de *DyleRose*. Fuente: <https://www.facebook.com/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/>

¹⁹⁴ Karen Hellekson y Kristina Busse (Eds.), *Op. Cit.*, p. 194.

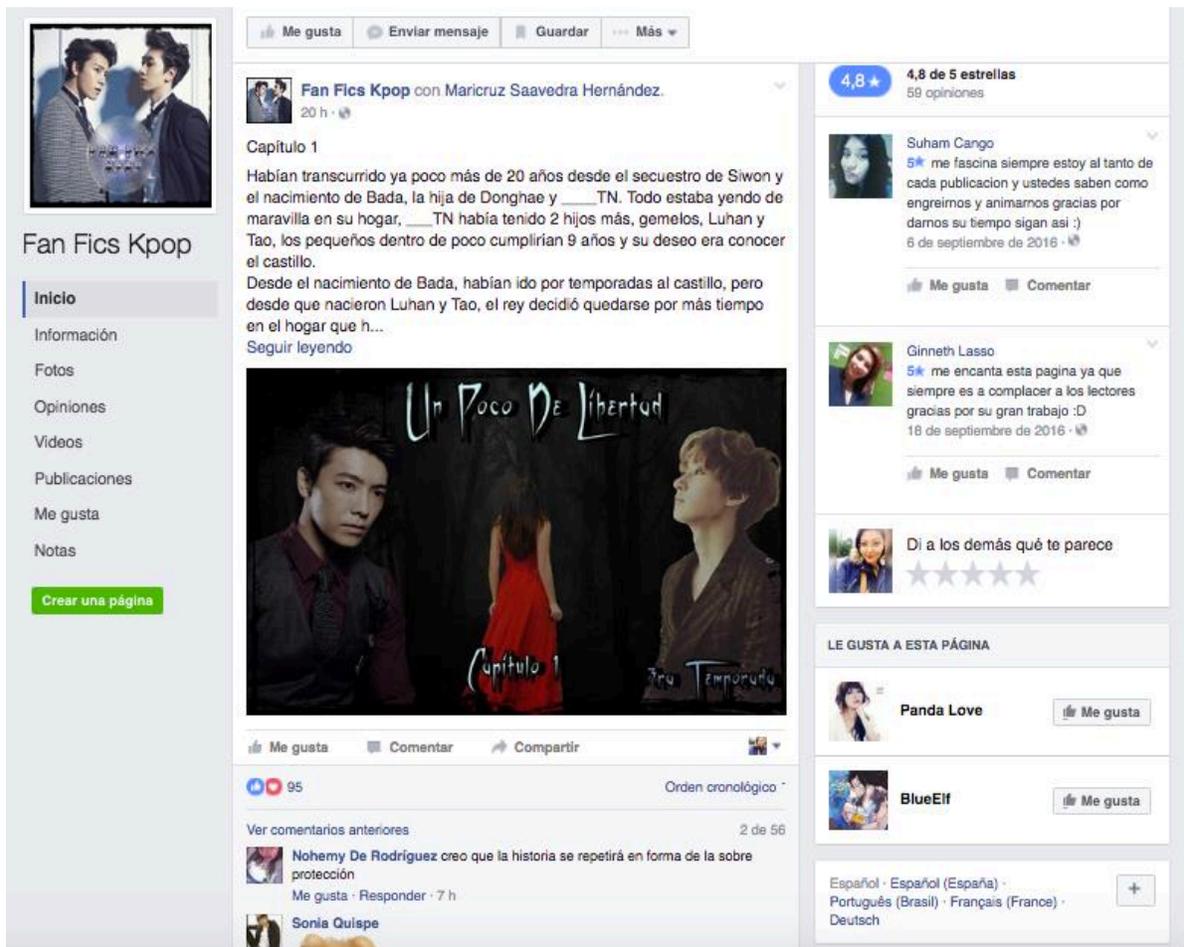


Imagen 2.21. *Fanpage* en Facebook en la cual, hasta el desarrollo de esta investigación, se suben *fanfics* de grupos *K-pop*. En el gráfico se observa un escrito del género *Popfic* (TN/“___”). Es pertinente destacar que en esta red social los usuarios también tienen la libertad de escribir comentarios y colocar material multimedia. No obstante, persisten condiciones en cuanto al contenido de los textos e imágenes, por lo que muchos *fans* han optado por mudarse a otros espacios digitales con restricciones más flexibles. Fuente: <https://www.facebook.com/Fan-Fics-Kpop-493053397439747/>

A pesar de que los *fans* realizan *fanfics* sin fines de lucro; es decir, no buscan una remuneración económica pero sí un reconocimiento por parte del *fandom*, una de las industrias pioneras en la carrera comercial de las *fanfictions* es Amazon a través de la plataforma *Kindle Worlds*, creada en mayo de 2013.

En la página oficial de Amazon se describe a ésta como, “a place for you to publish fan fiction inspired by popular books, shows, movies, comics, music, and games. With Kindle Worlds, you can write new stories based on featured Worlds, engage an

audience of readers, and earn royalties (un lugar para que publiques *fan fictions* inspiradas en libros populares, espectáculos, películas, cómics, música y juegos. Con *Kindle Worlds*, puedes escribir nuevas historias basadas en los mundos del momento, atraer audiencias de lectores y ganar regalías)¹⁹⁵. Es decir, este sitio se encarga de publicar y vender *fanfics**

Un aspecto de considerable relevancia en cuanto a derechos de autor es que *Kindle Worlds* tiene licencias de *Warner Bros.*, *Television Group's Alloy Entertainment*, *Valiant Entertainment*, así como de otras compañías y autores de libros. A su vez, los *fanfics* se escriben y *suben* en formato *e-book*, los cuales, deben de tener mínimo diez mil palabras. Se venden entre .99 y 3.99 dólares. Según Jaqueline Tavera, *Amazon* paga una comisión por las ventas a los dueños de los derechos y a los creadores de *fanfics* les brinda el 35% de las ganancias. Hasta este momento, sólo funciona en el sitio *web* estadounidense *Amazon.com*.

Si bien existen opiniones a favor y en contra de *Kindle Worlds*, es un hecho que se trata de una evolución en cuanto a la creación y distribución de *fanfics*. Sería conveniente no despegar la vista de esta nueva oportunidad de negocio porque, a pesar de ser un desarrollo joven y controversial, las *fanfictions* son una tendencia que podría tener mayores repercusiones en el futuro.

En la siguiente imagen se observan algunos de los *Worlds* (Mundos) en los que se basan las creaciones de *fanfics* de esa plataforma.

¹⁹⁵ Kindle Worlds. *What is a Kindle Worlds?*, [en línea], Kindle Worlds, s/f, Dirección URL: <https://www.amazon.com/gp/feature.html?docId=1001197421> [Consulta: 24 de octubre de 2016, hora: 10:09 p.m.]

* En *YouTube* se encuentra el *trailer* que promocionó el lanzamiento de la plataforma *Kindle Worlds*: <https://www.youtube.com/watch?v=YKVEKwc0kIg>

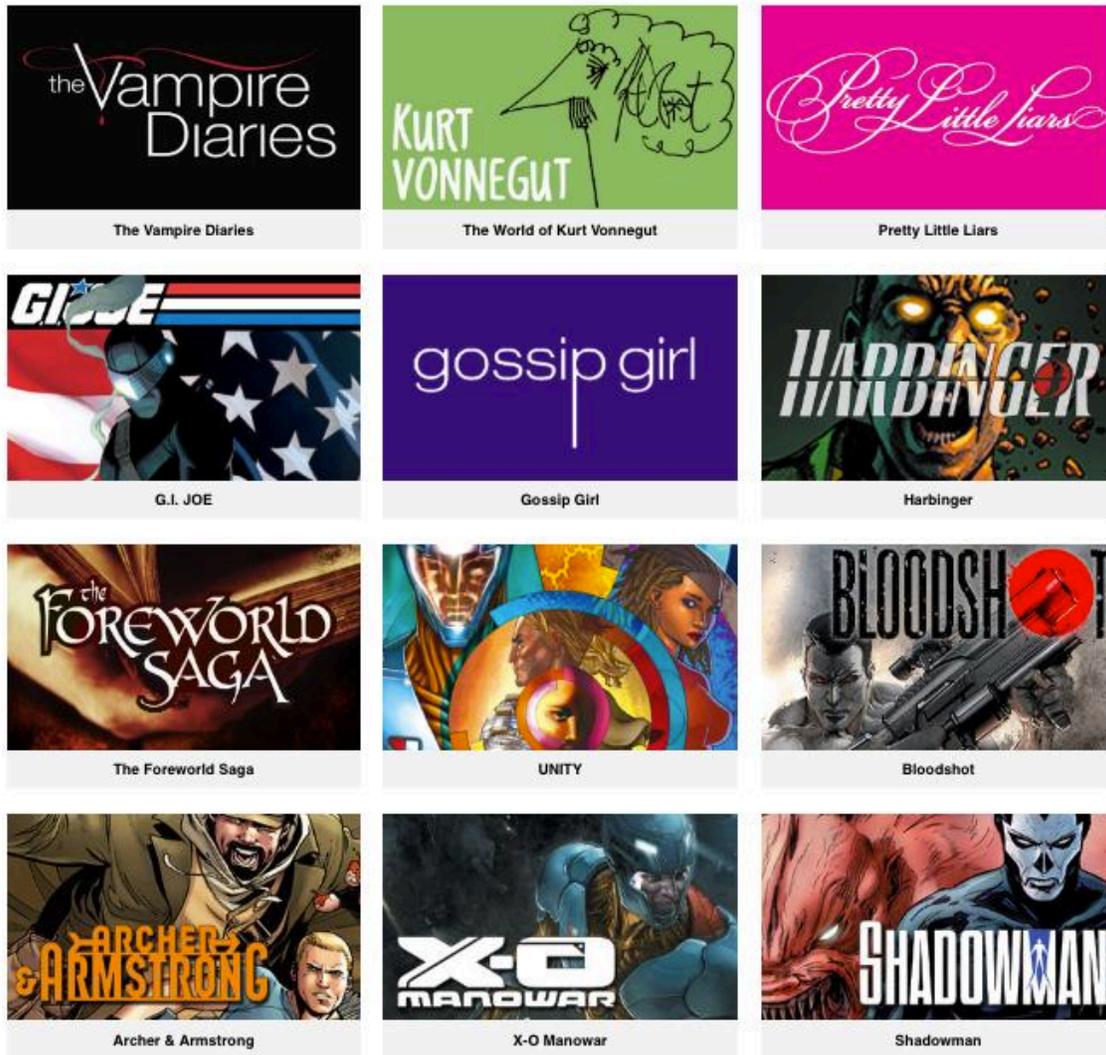


Imagen 2.22. Mundos de la plataforma Kindle Worlds. Fuente: <https://kindleworlds.amazon.com/worlds>

Por otra parte, *Archive of Our Own* (AO3, Un Archivo Propio) es uno de los proyectos de la Organización para las Obras Transformativas (OTW, *Organization for Transformative Works*). Se trata de, “un sitio *web* no comercial y sin fines de lucro

* La OTW es una organización sin fines de lucro realizada por *fans* para servir a los intereses de los mismos. En ella se tiene acceso a las obras de diversos *fandoms* para preservar su historia y cultura en todas sus formas. Desde 2007, la OTW considera que estas producciones son legítimas, por lo cual, representa su práctica creadora, arraigada en una cultura principalmente femenina. A su vez, preserva el registro de esa historia al tiempo que alienta nuevas expresiones no tradicionales de identidad cultural dentro del *fandom*.

creado para alojar obras transformativas de *fans*, tales como *fanfiction*, *fanart*, *fanvids* y *podfic*^{*}. El AO3 es un espacio creado y manejado completamente por *fans*, donde la creatividad del *fandom* puede beneficiarse de la defensa de la OTW en razón de su legalidad y el valor social.”¹⁹⁶

En este espacio, diseñado y construido totalmente por voluntarios de diversos *fandoms*, las y los *fans* pueden subir sus producciones y descargar obras de otros *fans* en diversos formatos (*ePub*, *HTML*, *PDF*, *Mobi*), etiquetar libremente las obras según la categoría o género al que pertenecen, comentar y seleccionar como *favorita* una creación predilecta (a través de *Kudos*, que es el modo en que los *fans* pueden votar, similar a las *estrellas* en *Wattpad*), importar obras publicadas en otros sitios y visualizarlas en capítulos o de manera completa. Asimismo, según datos de OTW, hasta el desarrollo de esta investigación, la plataforma es usada por más de 107,000 cibernautas y cuenta con 2,794,000 obras de 23,800 *fandoms* distintos.

Para localizar las Narrativas Transmedia que se albergan en este sitio, AO3 se divide en los siguientes *fandoms*: *Anime & Manga*, *Books & Literature*, *Cartoons & Comics & Graphic Novels*, *Celebrities & Real People*, *Movies*, *Music & Bands*, *Other Media*, *Theater*, *TV Shows*, *Video Games* y *Uncategorized Fandoms*^{**}.

* También conocido como *audiofic*, un *podfic* es, según *Fanlore*, una grabación de *fanfic*, leída en voz alta por uno o varios *fans*.

¹⁹⁶ Organización para las Obras Transformativas. *Archive of Our Own (Un Archivo Propio)*, [en línea], OTW, New York, s/f, Dirección URL: <http://www.transformativeworks.org/archive-our-own-ao3-un-archivo-propio/?lang=es> [Consulta: 22 de enero de 2017, hora: 4:48 p.m.]

^{**} Para mayor información acerca de las obras de cada categoría, visitar la sección de *Fandoms* en el siguiente enlace: <http://archiveofourown.org/media>

Find your favorites

- » All Fandoms
- » Books & Literature
- » Celebrities & Real People
- » Music & Bands
- » Theater
- » Video Games
- » Anime & Manga
- » Cartoons & Comics & Graphic Novels
- » Movies
- » Other Media
- » TV Shows
- » Uncategorized Fandoms

News

All News

Fanworks are Free Speech

Published: Fri 20 Jan 2017 01:25PM EST Comments: 8

Yesterday, we asked you to take part in a short survey about copyright law. (If you haven't done it yet, please do! And tell your friends to, too!) Today, as Copyright Week draws to a close, we want to focus on copyright and free speech.

[Read more...](#)

Help the Organization for Transformative Works by taking a Survey!

Published: Thu 19 Jan 2017 02:01PM EST Comments: 6

All around the Internet today, you can find discussions of

A fan-created, fan-run, non-profit, non-commercial archive for transformative fanworks, like fanfiction, fanart, fan videos, and podfic

more than 23800 fandoms | 1070000 users | 2794000 works

The Archive of Our Own is a project of the [Organization for Transformative Works](#).

With an AO3 account, you can:

- Share your own fanworks
- Get notified when your favorite works, series, or users update
- Participate in challenges
- Keep track of works you've visited and works you want to check out later

While the site is in beta, you can join by getting an invitation from another user or from our automated invite queue. All fans and fanworks are welcome!

[Get Invited!](#)

Tweets

OTW Tweets

A Twitter list by [@otw_status](#)

The latest updates about the OTW by its committees and projects.

Imagen 2.23. Con un diseño similar al de *Fanfiction.Net*, *Archive of Our Own* es un espacio disponible para todo aquel o aquella *fan* que desee compartir sus obras bajo la idea de la publicación *sin fines de lucro*. Para mayor información acerca de este sitio y sus políticas de uso, ingresar a este enlace: <http://archiveofourown.org/>

Wattpad es otra de las industrias del *fanfiction* que, en lo particular, se considera la más relevante e innovadora en cuanto a la publicación y distribución de éstas. Con sede en Toronto, Canadá, esta compañía originada en 2006, ofrece un servicio de red social que se basa en crear y distribuir historias originales y *fanfics* de sus usuarios.

Este sitio *web*, que comenzó como una aplicación para lectura en celulares, ha tenido un constante crecimiento desde su segundo año de origen. Jaqueline Tavera afirma que, “hoy sus principales lectores se encuentran en Reino Unido, Estados Unidos y Canadá. Asimismo, en Filipinas es la aplicación número uno”¹⁹⁷. En los

¹⁹⁷ Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Op. Cit.*, p.59.

países de habla hispana tiene una presencia considerable, aunque no tan numerosa. Por ejemplo, la *fanpage Wattpad Español* cuenta, hasta la elaboración de esta tesis, con 22,660 *fans*. Otros datos relevantes de este portal son que mantiene a 45 millones de usuarios activos, cuenta con 150 millones de historias originales subidas, está disponible en todo el mundo en 50 idiomas diferentes y 90% de la actividad se realiza en dispositivos móviles*, lo cual, permite dimensionar su carácter relevante a nivel mundial.

En *Wattpad* se colocan historias propias y *fanfics*, por ello, sus principales categorías son: Acción, Aventura, *Chick-Lit*, Ciencia Ficción, Clásicos, De Todo, Espiritual, *Fanfic*, Fantasía, Ficción General, Historia Corta, Hombres Lobo, Humor, Misterior/Suspense, No Ficción, Novela Histórica, Novela Juvenil, Paranormal, Poesía, Romance, Terror y Vampiros**.

Su interfaz es de fácil acceso y uso sencillo, ya que a través de la *web* o dispositivos móviles, despliega una página de inicio con sugerencias creadas a partir de los gustos del usuario, así como un perfil, un centro de notificaciones, un acceso directo para editar y crear historias, así como una biblioteca en la que se pueden organizar listas de lectura privadas, públicas y archivadas para lectura *offline* (sin necesidad de estar conectado a la *web*).

* Estos datos fueron extraídos del artículo de Julieta Lionetti, del portal Contentsolutions, publicado el 3 de abril de 2016. Más información en: <http://contentsolutions.pro/blog/una-plataforma-de-autoedicion-es-la-meca-de-los-millennials> Y en el portal de *Wattpad*: <http://wattys.wattpad.com/closed/es-ES/>

** Más información de cada una de ellas en www.wattpad.com

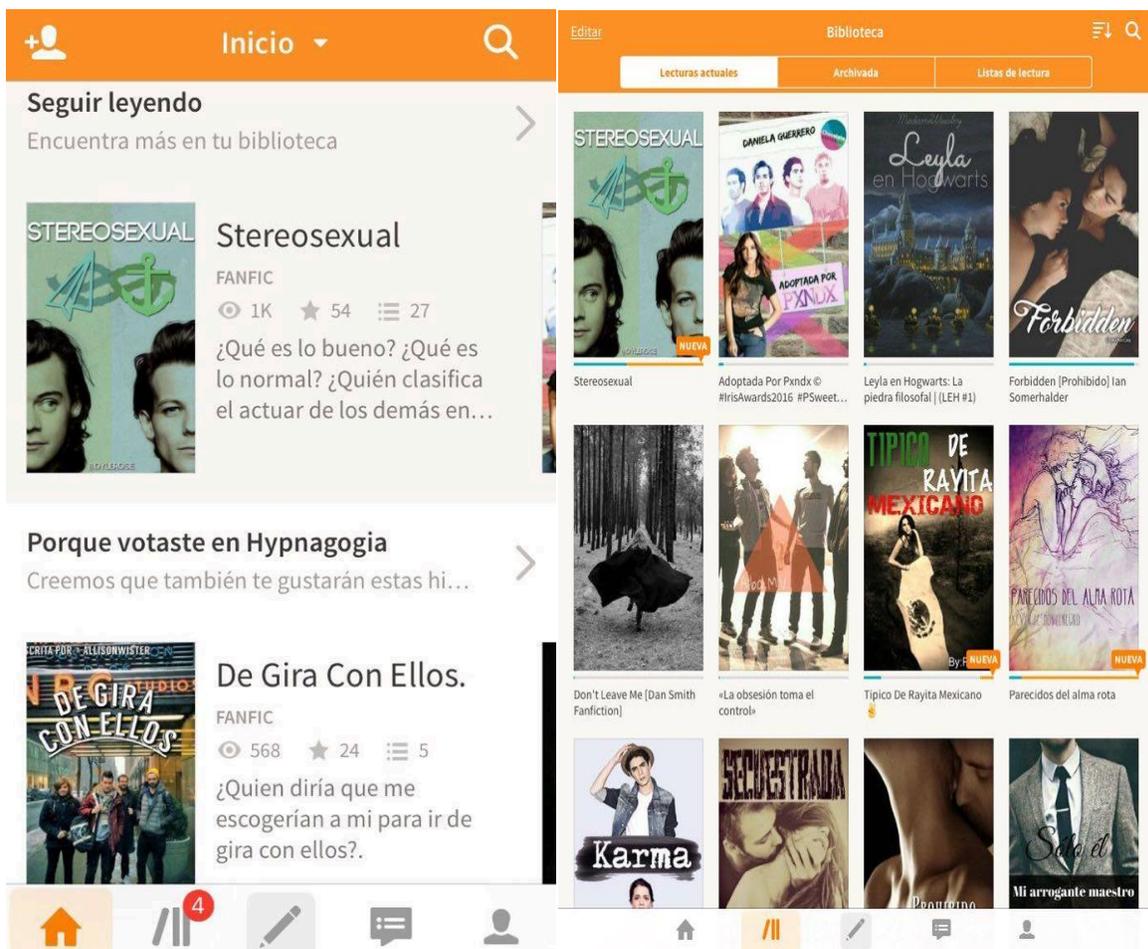


Imagen 2.24 y 2.25. En estas capturas de pantalla se observa la página de inicio de *Wattpad* (a la izquierda) en la que se aprecian sugerencias y continuaciones de lectura, y la biblioteca de lecturas actuales o recientes (a la derecha), basadas en las preferencias del usuario. De este modo, la red social ofrece un servicio personalizado. Fuente: www.wattpad.com

Asimismo, tanto para escritores como lectores de *fanfictions*, en lo particular, se afirma que *Wattpad* es atractiva debido a su imagen como marca y a los diferentes contenidos multimedia (imágenes, videos, clips de sonido o *gifs*) que se pueden insertar, por ejemplo, portadas o recursos secundarios dentro de los capítulos para apoyar icónica y audiovisualmente a la *fanfic* y a la imaginación de quienes leen.

A su vez, *Wattpad*, a diferencia de *Kindle Worlds*, ofrece la publicación gratuita de *fanfictions* por medio de capítulos. La historia se sube a la plataforma aun sin que esté terminada, lo cual se debe a que esta red social permite la edición de textos a partir del *work in progress* (trabajo en progreso).

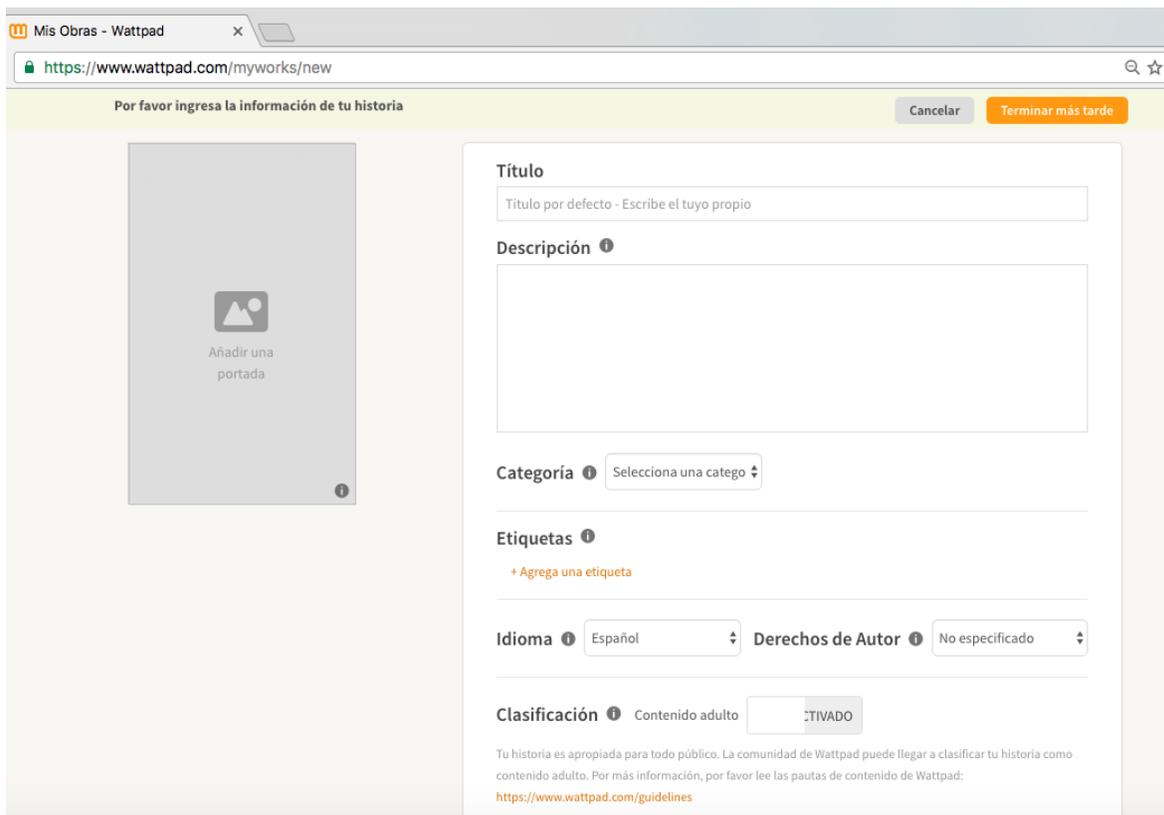


Imagen 2.26. En este gráfico se aprecia la sección de *Wattpad* en donde un escritor de *fanfics* puede comenzar a subir su narración. La plataforma otorga la libertad para subir una portada en formato de imagen, describir los datos de la *fanfic* (descritos en el apartado 2.2.3), establecer una categoría según las disponibles en el sitio *web*, agregar etiquetas para que la historia sea encontrada por muchos lectores, determinar un idioma, especificar el formato en cuanto a derechos de autor y la clasificación. Fuente: <https://www.wattpad.com/myworks/new>

En lo referente a los derechos de autor, *Wattpad* se ha visto inmersa en controversias debido a las quejas que se le han atribuido por supuestas violaciones de éstos. Jacqueline Tavera comenta que, según el artículo “Print books are target of pirates on the web”, del diario estadounidense *The New York Times*, “la industria editorial se ha quejado de sitios de autopublicación como *Wattpad* por la reproducción de títulos populares”¹⁹⁸. No obstante, la política de este espacio digital asevera que en cuanto alguien señala una violación de derechos de autor, el contenido en cuestión es retirado de la *web*.

¹⁹⁸ *Ibidem*.

A propósito de esto, en el portal se precisan tres tipos de licencias:

Todos los derechos reservados	El titular del derecho de autor se reserva todos los derechos previstos por la ley de derechos de autor, como la distribución, el rendimiento y la creación de su trabajo. En cierto modo, tiene un control total sobre la historia, pero ya que dichos derechos no le dan un monopolio completo, otros todavía puede utilizarla de ciertas maneras (creación de <i>fanarts</i> , portadas, etcétera).
Dominio público	Es también conocido como "ningún derecho reservado". La obra se pone en el dominio público para la mayoría de los países. La historia se puede usar para cualquier propósito, como imprimirla y venderla, o hacer una película. Se renuncia a cualquier derecho sobre la narrativa.
Creative Commons (CC)	<p>Se trata de compartir la obra pero con licencias de derechos de autor determinadas. CC permite la colaboración entre el creador de la historia y otras personas. Las regulaciones son:</p> <p><i>Attribution</i> [CC BY]. Reconocimiento: otros pueden utilizar y distribuir la historia, pero deben atribuir el trabajo al creador original.</p> <p><i>Share Alike</i> [CC BY-SA]. Compartir del mismo modo: otros pueden utilizar la obra, pero para lo que sea que lo utilicen, debe ser compartido el crédito.</p> <p><i>No Derivative</i> [CC BY-ND]. No Derivada: la historia se puede utilizar, palabra por palabra, pero no se puede mezclar o cambiar.</p> <p><i>Non Commercial</i> [CC BY-NC]. No Comercial: la gente puede utilizar la obra, pero no puede hacer dinero con él.</p>

Cuadro 2.6. Lineamientos de *Wattpad* en lo referente a los derechos de autor. Fuente: *Wattpad, Support Wattpad-Content Guidelines*, [en línea], *Wattpad*, s/f Dirección URL: <https://support.wattpad.com/hc/en-us/articles/200774334> [Consulta: 25 de octubre de 2016, hora: 7:44 p.m.]

A su vez, *Wattpad*, como otras estanterías digitales de las *fanfictions*, establece pautas referentes al contenido adulto dentro de las historias y *fanfics* que publica. Los escritores deben señalar, al principio de la edición de su narrativa, si su obra comprende escenas destinadas a públicos mayores (17 años en adelante), de ser así, tiene que catalogarla como Clasificación madura, o de lo contrario, Clasificación para todos. Sin embargo, no se permiten historias pornográficas, exposición

completa de partes privadas del cuerpo como genitales, pechos y nalgas, muestras de autolesión o suicidio, representaciones gráficas de violencia, entre otros*.

Por otra parte, es importante destacar que si bien *Wattpad* no otorga una remuneración a sus escritores, cada año, desde el 2010, organiza los premios *The Wattys*, “el concurso de escritura *online* más grande del mundo [que tiene como objetivo] reconocer toda clase de talento para la escritura”, no sólo las de formato textual, sino también las que utilizan contenido audiovisual (a las cuales ha catalogado como Narrativa Visual). Sus categorías en la última edición (2016) fueron: Elección del público, Pioneras, Escritor debutante, Gemas escondidas, Lecturas voraces, En boca de todos, Edición de coleccionista, Nuevas voces y Selecciones del personal**.

Finalmente, es preciso mencionar que algunas *fanfictions* han ido más allá en cuanto a su publicación en estas estanterías digitales debido a sus implicaciones sociales y culturales, como es el caso de *After* (libro) y *Fifty Shades of Grey* (libro y película), sólo por mencionar un par de ejemplos. Esta última —de la primera se habló en páginas anteriores—, escrita por la británica Erika Leonard James (E.L. James), relata el amorío entre la recién graduada de la universidad, Anastasia Steele y el millonario Christian Grey. Originalmente, dicha obra fue publicada en *FanFiction.net* como *fanfic* de los protagonistas de la saga *Crepúsculo* y, entre otras razones, destacó por sus escenas eróticas, catalogadas por algunos como BDSM***.

Ambas *fanfics* han sido leídas por millones de lectores y su proliferación ha sido blanco de opiniones a favor y en contra. En esta tesis no se pretende entrar en debate en lo referente a ello; sin embargo, es imposible no percatarse de que las industrias de medios y el *marketing* juegan un papel esencial para que las *fanfics*

* Para más información, consultar el rubro “Pautas de Contenido”, del Centro de Ayuda de Wattpad: <https://support.wattpad.com/hc/en-us/articles/200774334-Content-Guidelines#ratings>

** En las páginas oficiales de *The Wattys* se puede encontrar mayor información respecto a este concurso y las historias que han sido ganadoras: <https://www.wattpad.com/user/TheWattys>

*** *Bondage*/disciplina, dominación/sumisión, sadismo/masochismo.

traspasen los límites de la *web* y se consoliden también en otros espacios, justo como su naturaleza transmediática lo permite.

En este apartado se han desarrollado dos principales conceptos que son de carácter primordial para la comprensión de las *fanfictions*: *fans* y *fandoms*. Se detallaron la variedad de perspectivas que giran en torno a la palabra *fan*, desde su definición como enfermos sociales, personas irracionales, locas y erotizadas, hasta su reconocimiento como productores y reproductores de significados.

A su vez, se explicó que catalogarse como *seguidor* de un producto cultural puede ser algo pasajero o una parte de la personalidad convertida en un estilo de vida que brinda una identidad colectiva y un sentido de pertenencia debido a la admiración, aprecio y apoyo hacia un determinado gusto, el cual, se halla en constante debate dados los aspectos socioculturales que decretan el *buen* y el *mal* gusto.

Asimismo, se comentaron las diferencias entre lo que significa ser *fan* y fanático para evitar confusiones y prejuicios alrededor de la cultura de los *fans*. De este modo, se estableció que un fanático es quien mantiene una obsesión y devoción desmedida por cualquier aspecto de la vida, además, debido a su pensamiento cerrado a otras posibilidades, trata de eliminar a la otredad por medio de la violencia.

En cuanto a los *fandoms*, se explicó que estos reinos o comunidades de *fans* son grupos autoorganizados, capaces de consumir, apropiarse, generar y reproducir productos culturales basados en aquello de lo que son seguidores. Es decir, son *prosumidores*, personas con la iniciativa de colaborar dentro de una comunidad de conocimientos sin esperar específicamente un reconocimiento económico, al contrario, desean que éste sea de carácter significativo a nivel emocional y sociocultural.

Se puntualizó que los *fandoms* son grupos con el poder de enaltecer o destruir un producto cultural, tienen la libertad de echar a volar su imaginación y reconstruir

realidades (cánones) ya establecidas. Son ellos los expertos, quienes inventan nuevos lenguajes y se mueven en espacios físicos y/o digitales. Es en estos últimos donde han construido un imperio creativo, del cual se desprenden las *fanfictions*, esas ficciones de *fans* que se postulan como Narrativas Transmedia; esto es, nuevas formas de contar historias a través de múltiples medios.

Basadas en los cánones favoritos de los *fandoms*, se especificó por qué las *fanfics* son narrativas multidiversas, inacabadas y controversiales, localizadas en estanterías innovadoras, multimedia, que apuestan por comercializar o darle reconocimiento y valor a estas historias donde los límites creativos los pone el propio autor.

Por lo tanto, es el turno de abordar y comprender uno de los tantos subgéneros de *fanfictions* que existen en la *web*, de modo que con ello se logre reconocer cómo es que esas imágenes digitales son percibidas/apropiadas por sus creadores y lectores; cuáles son las ideas, representaciones y significados de la mujer en este entorno a partir de la cosmovisión de los *fans*; qué rol juega el ídolo en la ficción y la realidad; y qué aspectos de la ficción salen de las pantallas para instalarse en el mundo real, todo esto en el contexto de la sociedad y cultura mexicana.

CAPÍTULO III

LA IMAGEN

FEMENINA EN LAS

FANFICTIONS

“Hay que pintar imágenes con palabras.”

David Randall.

“La fama es un vertiginoso juego de espejos deformantes que te devuelven millones de imágenes de ti, todas ellas falsas y alienantes”.

Rosa Montero.

“La violencia no es solo matar a otro. Hay violencia cuando usamos una palabra denigrante, cuando hacemos gestos para despreciar a otra persona, cuando obedecemos porque hay miedo. La violencia es mucho más sutil, mucho más profunda.”

Jiddu Krishnamurti.

En el desarrollo de los capítulos anteriores, se expusieron las diversas transformaciones en torno a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la manera en que los *fans* y los *fandoms* —usuarios que han expandido su reino a los entornos digitales—, consumen productos culturales y, sobre todo, los adoptan para generar sus propios contenidos a partir de ellos. Es en este contexto donde se ubican las *fanfictions*, aquellas Narrativas Transmedia que poco a poco obtuvieron protagonismo en el transcurso de los años.

Las nuevas formas de lectura entre los adolescentes y jóvenes y, por ende, sus implicaciones en ámbitos tecnológicos, sociales y culturales, son acontecimientos que han tenido mayor relevancia en esta última década. Uno de ellos son los cambios en cuanto al soporte de lectura. Si bien el formato impreso no se ha dejado a la deriva, las pantallas (computadoras, *laptops*, *smartphones*, *tablets*, etcétera) han ganado un terreno considerable. Su contenido (o interfaz) está conformado por imágenes debido a su elaboración basada en códigos binarios, digitales. Por lo tanto, los usuarios que ahora leen en pantallas, consumen imágenes de múltiple índole: textual, icónica, audiovisual o auditiva.

Desde esta perspectiva, se afirma que las *fanfictions* son Narrativas Transmedia constituidas por imágenes multimedia (texto, audio, video, *gifs*, gráficos), ya que su escritura y lectura se lleva a cabo en pantallas. Los elementos socioculturales que en las *fanfics* se plasman pertenecen, como lo diría Lev Manovich, a la cultura codificada en forma digital.

Al tratarse de una imagen digital, la construcción de las *fanfictions* se ejecuta a partir de la abstracción de la realidad exterior y/o su codificación en un lenguaje matemático. Por la naturaleza de su realización, este tipo de Narrativas Transmedia conllevan representaciones culturales digitales que merecen ser analizadas bajo la lupa de las ciencias de la comunicación. De manera que, en este capítulo se hace énfasis en el estudio de la imagen de la mujer en las ficciones de *fans* del género *Real People/Real Person* (RP) en México.

Cabe señalar que la elección y variedad de *fanfictions* fue difícil debido a que los *fans* suelen ocultar su nombre, lugar de residencia y/o su identidad sexual o de género en sus perfiles de redes sociales (*Wattpad* y *Facebook*) bajo apodos o *nicknames*. A su vez, es pertinente destacar que muchas de las ficciones que los *fans* mexicanos leen en español son realizadas en otros países de habla hispana (Venezuela, Perú, Ecuador, España, Puerto Rico, Argentina, por mencionar algunos) o son traducciones y/o adaptaciones del idioma inglés, por lo que se considera pertinente prescindir de ellas para no causar tergiversaciones en el análisis.

Por lo tanto, el estudio de este tipo de narrativas digitales se realiza a partir de dos vertientes que se complementan en el transcurso de las siguientes páginas. La primera, es a través de la voz experta de las especialistas en este tema: Gabriela Aguilar, Miriam Hernández, Fabiana Romo y América Orozco, escritoras y lectoras, quienes con su experiencia desde hace varios años en este ámbito, hacen una importante aportación para comprender la cosmovisión que tienen las y los *fans* lectores/escritores en lo referente a las *fanfictions*.

La segunda vertiente para el desarrollo de dicho estudio se basa en el análisis de la imagen femenina en *MDO (Martirio de Otro)* (2012), *¿Novia o Fan?* (2013), *Me Enamoré de Mi Sobrina (Louis y tú) (Hot)* (2014), *Amnesia Cardíaca* (2014-2015) y *Usted* (2016), *fanfictions* del género RP/RP que pertenecen a los *fandoms* de *PXNDX* y *One Direction*, respectivamente, y que son del principal conocimiento de la autora de esta tesis.

A partir de las aportaciones de las especialistas y del análisis de la imagen en las *fanfictions*, se expone en qué contexto social, cultural, tecnológico, político, económico e ideológico se están leyendo y escribiendo estas Narrativas Transmedia. De manera que destacan a lo largo de los siguientes subcapítulos aquellas cuestiones de sexo y género como estereotipos, prejuicios y tabúes

socioculturales; patrones de comportamiento y actitud; hábitos, costumbres y tradiciones que son separadas por una delgada línea que divide la realidad de la ficción dentro de estos mundos posibles digitales.

Asimismo, es importante considerar el papel que juega la figura del ídolo en este tipo de *fanfics* para determinar su implicación en la representación digital femenina, por lo cual, se retoman algunos aspectos teóricos que giran en torno a la definición de esta construcción sociocultural. Finalmente, una vez señalados esos tópicos, se propone una estructura general de las *fanfictions* del género *Real People/Real Person* en México, como un mundo posible digital realizado a partir de imágenes multimedia que conllevan una trascendencia en el contexto en el cual nacen y se desarrollan.

3.1 Las creadoras y lectoras de *fanfictions*.

La lectura es una práctica que ha acompañado al ser humano desde épocas remotas. Ya sean textos o imágenes, las personas leen, primordialmente, por la necesidad de comunicación con los otros y consigo mismos, lo cual se complementa con la escritura, aquella forma de representar, a través de diversos lenguajes, al mundo real y al mundo ficticio.

La escritura y la lectura han estado unidas a lo largo del tiempo, sobre todo desde que determinados sectores de la población, además de una Sociedad de la Información, se convirtieron en Sociedad del Conocimiento, como sucede en aquellos segmentos llamados *fans*. Es en los *fandoms* donde algunos de sus miembros han decidido no sólo leer producciones (como las *fanfics*) que sus iguales elaboran, sino también han optado por crear las propias.

Los *fandoms* son tan amplios como la variedad de productos culturales de los que es posible ser *seguidor*. Por ello, se necesita saber quiénes y cómo son los *fans* que

escriben/leen *fanfictions* en México, si hombres y mujeres realizan estas actividades por igual, y cómo se presentan en redes sociales. Asimismo, es importante saber a qué edad y por qué emprendieron la lectura y escritura de estas Narrativas Transmedia, qué tipo de *fanfics* elaboran y leen, dónde las publican y qué aspectos giran en torno a esta forma de comunicación digital para entender en qué contexto se hallan sus creaciones y lecturas.

Se observa, de manera general, que en México las prosumidoras de estas ficciones de *fans* son adolescentes y jóvenes de entre 12 y 26 años de edad, quienes asisten a instituciones de educación pública y privada, ya sea a nivel básico, medio superior o superior; es decir, la mayoría de estas chicas son estudiantes.

Es pertinente destacar que se hace referencia a ellas en femenino porque, según las entrevistas realizadas para este capítulo, así como debido a la observación practicada durante la investigación, gran parte de quienes empeñan su tiempo y esfuerzo en esta actividad son mujeres. Esto no significa que la presencia masculina en las *fanfics* sea nula, al contrario.

Al respecto, Fabiana Romo señala que los hombres se cohiben en lo referente a este tema. “En leer no tanto, pero en escribir sí me ha tocado ver que se ponen seudónimos para ocultarse. Les da pena decir que son hombres y escriben *fanfics*. Hay muy pocos hombres lectores, pero cuando leen y comentan parece no importarles que vean quiénes son.”¹⁹⁹

Sobre esta línea, Miriam Hernández Tecpa, Criminóloga y lectora de *fanfics*, destaca que sí es menos usual percibir a los hombres escribiendo o leyendo ficciones de *fans* debido a su timidez por las críticas que podrían recibir; sin embargo, considera que ellos lo harían mucho mejor. “Conozco a un chico que es muy bueno escribiendo este tipo de textos, pero cuando rara vez publica algo, no

¹⁹⁹ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

usa su nombre verdadero por las críticas, aunque siempre ha tenido excelentes comentarios.”²⁰⁰

Gabriela Aguilar concuerda en que existe una timidez por parte de los hombres al expresar que escriben *fanfictions*. “En mi opinión, los hombres son expresivamente por naturaleza más desinhibidos, ellos no tienen un pelo en la lengua, lo que sienten lo sueltan. En cambio las mujeres son un poco más recatadas, pero sucede lo contrario cuando escriben. Esto es una cuestión de género, ya que ellas escriben lo que no pueden decir.”²⁰¹

Esta lectora, a modo de ejemplo, expone que cuando sucedió el revuelo de la publicación de la novela *Fifty Shades of Grey* (E.L. James), fue posible apreciar un libro en donde, según diversos comentarios de lectores y medios, *se narra lo que a las mujeres les gusta, pero que no dicen abiertamente*, el cual, además, fue escrito por una fémina. No obstante, agrega Gabriela, le hubiera gustado que lo escribiera un hombre porque su autora, Erika, se cohibió en varios aspectos sexuales al momento de contar la historia.

Pese a que existe mayor libertad para las chicas en la escritura de *fanfictions*, aún persisten aspectos sociales que les causan inseguridad al momento de plasmar sus ideas. A propósito de esto, Gabriela agrega que, “sí hay mujeres que son más sueltas en su escritura, como algunos hombres, pero también hay hombres que son muy tímidos porque en ellos se halla el prejuicio de *hombre macho*, quien dice: *¿por qué tendrían que saber que yo escribo un texto cursi o de sexo?*”²⁰²

En resumen hay aparentemente, una postura favorable en cuanto a la aceptación de la escritura de *fanfictions* por parte de las mujeres, quienes poseen más apertura y libertad para plasmar su verdadero sentir en esas narrativas; empero, según las

²⁰⁰ Miriam Hernández Tecpa, Criminóloga, entrevista personal, fecha: octubre 2016.

²⁰¹ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁰² *Idem*.

entrevistadas, ellas mismas se limitan en su redacción, sobre todo en lo relacionado con la sexualidad. En los hombres sucede una cuestión similar, ya que suelen callar acerca de su práctica como escritores de *fanfics* debido a situaciones relacionadas con la supremacía de género y sexo, lo cual deriva hacia una timidez que se antepone a las críticas sociales. A partir de este aspecto, como lo afirma Fabiana Romo, los hombres utilizan seudónimos o *nicknames* para proteger su identidad.

No obstante, el uso de estos seudónimos no es exclusivo de los hombres, ya que los usuarios de redes sociales los emplean indistintamente. De esta manera, según las entrevistadas, las personas acuden a los *nicknames* por las siguientes razones: gusto o decisión propia, pena, prejuicio, miedo a la crítica y seguridad. En relación con el primero, Fabiana Romo comparte lo siguiente:

Cuando empecé a escribir en *MetroFLOG* me hacía llamar Pxndxlokx (Panda loca). La gente me ubicaba de ese modo (en una red social no es común presentarnos, sino que nos ubican por nombre de usuario o cuenta). Después, en *Facebook*, me puse Chifa porque es mi apodo, así me dicen mis amigos desde la secundaria, porque Fabi se me hace simplón y me da flojera poner mi nombre completo [...] En *Wattpad*, en los créditos de las portadas también pongo que soy Chifa o Chifa & Clarett [su coautora]. El seudónimo de *Wattpad* fue por los *ships* que me gustan (Dyle y Rose). No escondo mi identidad. Si alguien me pregunta cómo me llamo, le digo, pero me parece más sencillo que me reconozcan por mi *nickname*.²⁰³

Es decir, para Fabiana, el uso de los seudónimos en sus redes sociales se debe a su decisión y gusto por ellos, esa es la manera en que sus lectores y amigos la reconocen dentro del ciberespacio. Por otra parte, Gabriela Aguilar menciona que las personas utilizan *nicknames* por pena a ser descubiertas o criticadas:

Aunque no llegue a pasar, mucha gente piensa: *¿Y si descubren mi perfil de Wattpad? ¿Y si ven mi biblioteca? ¿Y si dicen “Dios mío, ella lee*

²⁰³ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

esto”? [...] Creen cosas como: ¿Qué tal que mi mamá se hace un perfil y ve que leo *fanfics* sobre homosexuales? O sea, ya se están predisponiendo a un prejuicio. Quizá esa persona no lee dicho género porque es homosexual, sino porque la historia es muy buena o le llamó la atención, pero la razón de que alguien probablemente vea que está leyendo eso, la orilla a pensar que le dirán algo. Es decir, se usan *nicknames* porque se teme al prejuicio, no sólo por la pena de creer que alguien lo verá, sino también por el hecho vergonzoso de decir “soy *fan* de una *fanfiction*”.²⁰⁴

Lo anterior significa que una de las razones de ocultar el nombre real en las redes sociales donde se leen *fanfictions*, se debe a la pena o miedo al *qué dirán* en diversos sectores sociales, ya sean padres, amigos, familiares o medios de comunicación; es decir, hay un temor debido a esos prejuicios que emanan de la sociedad, los cuales, incluso, en ocasiones suelen ser pensamientos creados por la propia persona que considera ser víctima de esas ideas preconcebidas, a veces ciertas, a veces erróneas e inventadas.

Relacionado con lo anterior, Miriam Hernández precisa que las y los escritores/lectores de estas ficciones de *fans* no usan su nombre real por dos razones: “la primera por seguridad y la segunda por el temor a recibir críticas negativas, así la gente no sabrá quién realmente escribió eso [la *fanfic*] y evitará burlas.”²⁰⁵ En este sentido, América Orozco afirma que se utilizan *nicknames* porque se necesita “proteger la identidad. Probablemente algunas personas no sepan que escribes *fanfics* y quieres guardar un poco tu privacidad.”²⁰⁶

Por lo tanto, ocultar el nombre real y, por ende, parte de la identidad, implica consideraciones que van más allá de un gusto. Dado el contexto actual en el que

²⁰⁴ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁰⁵ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

²⁰⁶ América Alejandra Orozco Sánchez, estudiante de Enfermería, segunda entrevista vía Facebook Messenger, fecha: octubre 2016.

acontece esto, resulta evidente que los *fans* se escondan detrás de un seudónimo debido a la inseguridad existente en México. Muestra de ello se observa día a día en los titulares de los diarios nacionales donde se reportan desaparecidos, secuestrados, asesinados o mujeres violentadas (el riesgo para ellas es mayor).

Asimismo, esa máscara que implica el uso de *nicknames* demuestra la forma en que este segmento se mueve en una sociedad mexicana en la que se teme ser señalado o señalada a través de críticas destructivas y prejuicios por la acción de expresar gustos y disgustos, lo cual demuestra una falta de respeto a la pluralidad de ideas y preferencias, además de una inseguridad y predisposición de las personas ante un contexto inflexible. Este último es de suma importancia aunque los *fans* no se percaten de ello, ya que determina el rumbo o temáticas de sus historias.

Emprendiendo en un mundo donde todo es posible.

Algunos de los aspectos que destacan en las escritoras y lectoras de *fanfictions* son el tiempo y la razón por la cual comenzaron con esta práctica prosumidora. En los siguientes párrafos se abordan los relatos que estas chicas compartieron acerca de su inicio como productoras de *fanfictions*, en los que detallan qué edad tenían cuando emprendieron en su primera ficción de *fans*, por qué lo hicieron y qué es lo que más les gusta de ello.

Fabiana Romo platica que fue entre los 13 y 14 años de edad cuando empezó a escribir su primera *fanfic* titulada *Mi novela*, la cual, hasta el desarrollo de esta investigación, cuenta con cerca de un millón de páginas, según su autora, dividida en cinco documentos en formato *Word**. No obstante, su gusto por las historias y la narrativa data desde su infancia, etapa en la que solía mirar telenovelas para hacer listados de artistas que en el futuro funcionarían como sus personajes:

* Procesador de textos de *Microsoft*.

La primera novela que hice fue la de las hermanas*, la segunda fue la que no tiene otro título más que *Mi novela*. De esa saqué varias historias que he publicado. Si veía una cosa, leía un texto, escuchaba una canción o un comentario de algo, ahí lo escribía. Esa la inicié cuando era muy *fan* de *PXNDX*. Un día le platicué a mis compañeras de la escuela y me dijeron que sonaba bien. Pero me tardaba mucho en escribir, una o dos semanas. Un día le comenté a mi amiga: *oye tuve un sueño, estabas tú, Pepe, Ricky y uno de Alesana*. Cuando le acabé de contar me pidió que lo concluyera, y durante todo el receso no hice otra cosa más que hablar, hablar y hablar, inventándole más historia al sueño. De camino de regreso a la escuela me dijo: *debes de poner un final*. En ese tiempo yo tenía un *MetroFLOG* y ahí subía mi otra novela (*Mi novela*), pero eran párrafos muy pequeños. Esa tiene ya 11 años que la estoy escribiendo. Imagínate cuán larga es. Tengo cinco *Words* diferentes, la he tenido que dividir porque son muchísimas hojas y me pierdo. Pongo a partir de qué año la empecé cuando comienzo uno nuevo. Yo creo que ya pasa del millón de hojas. Esa la interrumpí para hacerle el final a mi amiga, aunque me pidió que la otra no la dejara de escribir. Fue entonces cuando quiso que le escribiera una novela, me estuvo jode y jode hasta que la hice. Empecé con una, luego otra y otra. Fui metiendo amigas. Así empecé a escribir.²⁰⁷

A partir de este relato se observa que Fabiana escribe por iniciativa propia y/o por solicitud de sus amigas. Asimismo, las redes sociales le han funcionado como la plataforma ideal para compartir sus historias. Un elemento relevante es la apropiación del contexto y lo que se desprende de éste, lo cual se convierte en un

* Fabiana platica que para la realización de su primera novela se basó en las protagonistas de la telenovela “Las Juanas” (transmitida en 2004-2005 por *TV Azteca*), en la cual se narra la historia de cinco chicas que son hermanas, a quienes es posible identificar por un lunar en forma de J en el trasero.

²⁰⁷ Fabiana Judith Romo Castellanos, *Op. Cit.*, s/p.

incitador para la creatividad y la imaginación. Al respecto, la entrevistada comenta lo siguiente:

Una de mis amigas decía que mis primeras novelas eran muy violentas. En la primera maté a todos. En la segunda también. En la tercera Pepe era malo, mataba gente. En aquel tiempo tenía mi *club* de *fans* de Ricky, “Las nenas de Treviño”, éramos como ocho, entonces metí a todas a la historia. Les puse novios: integrantes de *PXNDX*, amigos y los mismos novios de las chicas. Pepe mató a todos, a la chica que quería y se mató él. Mis primeras novelas iban por esa línea, eran muy sádicas. Mi amiga me pidió que hiciera una novela bonita, donde nadie muriera. Yo le respondí: no puedo estar a gusto si no mato a alguien, es algo así como mi escape, matar gente en las novelas porque no puedo hacerlo en la vida real.²⁰⁸

El entorno juega un papel protagónico para la creación de estas Narrativas Transmedia. En lo particular, se considera que éste determina las temáticas o situaciones que viven los personajes de la *fanfiction* dado que las autoras lo apropian y le brindan un significado. Por tal motivo, en el caso de Fabiana, no es casualidad que sus primeras *fanfics* tengan como tema a la muerte, ya que además de su gusto por ese tipo de contenidos, ya sea como escape o por simple afición, en el periodo en que éstas fueron redactadas México vivía miles de pérdidas humanas a causa de la lucha contra el narcotráfico implementada por el presidente Felipe Calderón (2006-2012).

Fabiana Romo, o Chifa, como la ubican sus amigos y lectores, se basa en la vida y personalidad de sus amigas y de sus artistas favoritos para crear nuevos relatos. Pero, ¿por qué escribe, qué la motiva?

Escribir es mi manera de bajar el estrés y de sacar las cosas que me gustaría hacer y que no puedo por leyes morales, leyes formales, o por mera elocuencia. Empecé haciéndolo así, es la razón base, pero cuando

²⁰⁸ *Ibidem*.

comencé a tener lectores, escribí también porque me gustó que me leyeran, me gustó la retroalimentación de la gente.²⁰⁹

Esto significa que Fabiana no espera recibir una remuneración económica, sino un reconocimiento de sus lectoras, lo cual, además de satisfacer sus necesidades de afecto y autorrealización, le ayuda a expresar aquello que por convenciones socioculturales no podría debido a las severas consecuencias que el mundo convencional impone. Incluso, le permite deleitar, conmover y persuadir a sus lectores.

Lo que más le gusta a Fabiana de escribir *fanfictions* son los comentarios. “Me encanta la gente que dice: *sube más, sigue*. Me agrada hacerlos sufrir con la espera del siguiente capítulo, es lo mejor del mundo.”²¹⁰ A su vez, afirma que lee por la misma razón que escribe, para perderse un rato: “si la gente me lee a mí, ¿por qué yo no me doy chance de leerlos? Me divierto al imaginar a cierto artista haciendo una cosa u otra, sé que nunca va pasar en la vida y eso es muy divertido.”²¹¹

Es decir, para Fabiana, lo agradable de las *fanfictions* es que le permiten imaginar a los artistas en diferentes contextos a pesar de que éstos no sean reales. América Orozco, quien comenzó a leer este tipo de narrativas en 2011, señala que esto es lo que le atrae de las ficciones de *fans*, el realismo que se siente en esos relatos. “Leo *fanfics* porque me gusta imaginarme las historias que podría tener con mis ídolos.”²¹²

En este sentido, Miriam Hernández concuerda que la lectura de *fanfics* es atractiva debido a la manera en que desarrollan la historia: “me agrada cómo los autores hacen que cada capítulo sea más interesante, sobre todo por el suspenso y la emoción que se transmite al leer un párrafo cuando se utilizan las palabras

²⁰⁹ *Ibidem*.

²¹⁰ *Idem*.

²¹¹ *Idem*.

²¹² América Alejandra Orozco Sánchez, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

adecuadas para enganchar al lector”²¹³. De esta forma, para lectoras como Miriam, es importante que al momento de leer una *fanfiction*, ésta les haga sentir emociones y sensaciones que les causen empatía.

En su faceta como escritora, que inició en 2013 y concluyó dos años después, Miriam expresa que realizaba *fanfics* porque encontró en ello una manera de expresión en la cual, “tenía el poder de manifestar algo irreal que en su momento me hubiera gustado que lo fuera.”²¹⁴ Esto significa que la escritura de *fanfics* funge como un espacio disponible para plasmar toda aquella inquietud creativa y producto de la imaginación de las *fans* que en otros sitios no sería posible dadas las limitaciones que la misma sociedad, la cultura o las plataformas digitales imponen.

Por otra parte, Gabriela Aguilar platica que fue en *MetroFLOG*, a la edad de 12 años (2008), donde tuvo su primer acercamiento a las *fanfics*; no obstante, se apegó a la literatura desde los 10 años de edad:

En ese entonces empezaba a ser muy *fan* de *PXNDX*. Me encontré con una cuenta que tenía el nombre de Pxndxlokx. La comencé a leer y de ahí hasta que se pasó a *Facebook*. También encontré otras páginas. Había una chica que aparecía como Valeria_PP, sus novelas eran muy buenas. Ella siempre era la protagonista y eso me causaba gracia.²¹⁵

Gabriela Aguilar es una lectora acérrima de *fanfictions*, por esta razón, lo que más le gusta de ellas es que la *atrapen* al momento de leerlas. “Necesitan ser originales, tener una historia detrás, no ser vacías. Así, cuando tengo tiempo, me doy cuenta de que en un día leo dos o tres *fanfics*. Ese es el problema, ya que, como la mayoría de las personas, he encontrado un escape en la lectura.”²¹⁶ Sin embargo, en lo particular, se considera que ese *escape* de la realidad no implica necesariamente un problema, ya que a través de la lectura y la escritura (de *fanfictions* o cualquier

²¹³ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

²¹⁴ *Idem.*

²¹⁵ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²¹⁶ *Idem.*

otra tipo de forma literaria) la parte sensorial y emotiva de los seres humanos se libera de las diversas presiones que acontecen en la sociedad.

Por lo tanto, a partir de las experiencias compartidas por las lectoras y escritoras, se observa que cada una de ellas, excepto Miriam, comenzaron a escribir a la edad de entre 12 y 13 años, etapa del desarrollo humano en que las personas suelen hacerse *fans* de algún producto cultural debido a los vacíos que experimentan en la adolescencia, así como resultado de la constante búsqueda de escapes de la realidad. De este modo, en las *fanfictions* encuentran un sitio en donde se posee la libertad para construir mundos *irreales*, en el cual, el ídolo o artista puede ser cualquier cosa; es decir, se crean mundos posibles con reglas y personajes inventados por sus creadoras. Tal es el caso de *Nomás te voy a durar un ratito**, *fanfic* del género *slash* o *yaoi* realizada por Chifa & Clarett en la que se relata la historia de un vampiro que se enamora de un ser humano. Lo interesante de esta ficción son las reglas creadas para el mundo de los vampiros, entre ellas, la de los *Tranzu*, el cual es:

algo así como la otra mitad de cada chupa sangre: el humano al que está destinado cada vampiro, el humano que pronto será convertido. Sin embargo, esta pareja tarda su tiempo en llegar y a veces al encontrarla, no todo se da tan fácil como desearían y las reglas del mundo humano y leyes de los vampiros, pueden hacer que incluso para ellos, el amor sea complicado.²¹⁷

Asimismo, otro de los elementos que destaca de dichas experiencias es el contexto en el que comenzaron a escribir estas *fans*, el cual, según sus edades, coincide con dos aspectos importantes. El primero, es la lucha contra el narcotráfico en

* Para mayor información acerca de esta *fanfic*, acceder a la *fanpage* de Chifa & Clarett (autoras): https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=743786249018274

²¹⁷ Chifa & Clarett. *Nomás Te Voy A Durar Un Ratito* [TERMINADA], [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 11 de agosto de 2014, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=743786249018274 [Consulta: 28 de noviembre de 2016, hora: 11:44 p.m.]

México, que desató diversas manifestaciones de muerte y tortura, así como un *boom* mediático y cultural en torno a esta problemática, lo que, consciente o inconscientemente, ha sido un referente para la creación de este tipo de Narrativas Transmedia. Con ello no se afirma que éstas tengan exactamente la misma temática, sino que retoman algunos temas o se construyen historias completamente distintas que funcionan como un escape de esa realidad que se ha tornado aterradora.

El segundo elemento son las redes sociales, componente relevante para la escritura de *fanfictions*, ya que ese es el medio por excelencia en donde las *fans* han compartido desde 1990 sus narrativas. En lo que respecta a México y al segmento que aquí se estudia, *MetroFLOG* y *Facebook* son consideradas las cunas de dichas producciones; esto es, los espacios digitales que los *fandoms* han apropiado y moldeado según sus necesidades y gustos.

Una vez que se conoce el contexto en el que escriben las *fans*, es relevante saber, de manera general, qué tipo de *fanfics* leen y escriben, en qué idioma y de qué manera interactúan en redes sociales con otros *seguidores*, ya sean lectores o escritores. Por ello, en los siguientes párrafos se da respuesta a dichas interrogantes.

En gustos se rompen géneros.

Ya sea *yaoi*, *slash*, *hetero*, románticas, *m-pregnant*, paranormal o de cualquier otro género, las lectoras y escritoras de *fanfictions* tienen claro que la historia o temática de la *fanfic* debe ser buena, coherente, que atrape al lector hasta terminar la narrativa. Sin embargo, existe un género que no es del total agrado o aceptación de las lectoras acérrimas: las “rayitas” (“_____”)*. En éstas, las lectoras tienen la libertad de colocar su nombre sobre la línea e imaginar que ella es la protagonista.

* Para mayor información acerca de los géneros y subgéneros de las *fanfictions*, regresar al Capítulo II en el apartado 2.2.3.

En lo particular, se ha observado que dichas ficciones forman parte del género *Real People/Real Person*, ya que ambas comparten un aspecto primordial: uno de los protagonistas es la figura famosa (cantante, actor, etcétera) y la o el otro es el personaje de quien se enamora, esto ubicado en el contexto de la vida del o la famosa.

Ha sido posible percibir que el rechazo hacia estas *fanfics* se basa en que no suelen estar escritas acertadamente; es decir, varias de ellas tienen faltas de ortografía o sintaxis y, además, la historia usualmente es la misma: el artista que se enamora de la *fan* y viven un amor dramático y romántico.

Por otra parte, uno de los elementos que determina el gusto y lectura de *fanfictions* es la extensión de éstas. Al respecto, Gabriela Aguilar afirma que prefiere leer aquellas que tienen finales sin clichés, en donde los personajes sufran y la trama sea inesperada. También, opta por las *fanfics* cortas. “En esas condensan la historia súper bien. Me atraen mucho porque son directas, no le dan muchas vueltas a la historia. Incluso, son mejores que las que se avientan 50 u 80 capítulos. Esas cortas hasta dejan más tiempo para leer otras.”²¹⁸

La afirmación de Gabriela es correcta; no obstante, en lo particular se ha observado una amplia gama de historias largas (con más de 100 capítulos), que tienen tramas excelentes, en donde las escritoras se han visto en la necesidad de cambiar o modificar situaciones debido a los comentarios de los lectores, quienes piden, por ejemplo, que no muera un determinado personaje.

Igualmente, a partir de la enunciación de Gabriela, se aprecia que los adolescentes y jóvenes buscan historias o textos más cortos a causa de la rapidez en la que acontecen los hechos en la actualidad. Es decir, los cibernautas están leyendo más,

²¹⁸ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

pero, paradójicamente, en menor medida y, probablemente, en menor calidad, como es el caso de las *fanfics* que contienen errores gramaticales.

En español, *please*.

Las lectoras de *fanfictions* prefieren leer estas narrativas en su idioma natal, la lengua española, en vez de la inglesa. Tal es el caso de Gabriela Aguilar y Fabiana Romo. La primera detalla que:

la mayoría las he leído en español, pero he encontrado varias en inglés que son muy buenas, la temática me atrae, son temas que no encuentro en español. No leo muchas, pero si lo hago, me debe atraer para que le preste atención. Algunas páginas me facilitan la lectura porque las traducen, se pierden cosas en la traducción, pero no es tanto.²¹⁹

A su vez, Fabiana destaca que en inglés sólo ha leído dos o tres. “Le entiendo, pero me da muchísima flojera porque si encuentro palabras muy coloquiales de la lengua original tengo que ponerme a buscar, tratar de encontrar un comparativo, un referente en mi idioma y me molesta eso, me da mucha pereza.”²²⁰

En Miriam Hernández y América Orozco sucede algo similar, ya que ambas coinciden haber leído principalmente *fanfics* en español porque su posesión de idioma inglés no es alta. “Las he leído en español y en inglés, pero me gustan más en español, ya que aunque sé la lengua, no es excelente mi dominio.”²²¹

Lo anterior significa que a pesar de existir una fuerte conexión entre ambos idiomas dado el contexto global actual de la sociedad, estas *fans* prefieren leer historias redactadas en su lengua natal por ser éste el de su mayor conocimiento. En lo

²¹⁹ *Ibidem*.

²²⁰ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²²¹ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

particular, se observa que esta selección es apoyada por las diversas traducciones y adaptaciones de *fanfictions* del inglés al español que *fans* escritoras realizan frecuentemente, incluso, un número considerable de *fanfics* en español pertenecen a este género o tipo de Narrativa Transmedia.

De comentarios, opiniones, votos y otras retroalimentaciones.

Como se ha mencionado en páginas anteriores, las escritoras de *fanfics* no reciben una remuneración económica por realizar estas historias; sin embargo, su recompensa se basa en opiniones, votos, *likes*, reacciones y/o comentarios* que las lectoras hacen en torno a la ficción. Esta interacción se da en redes sociales. Por ejemplo, Fabiana Romo cuenta lo siguiente:

Soy una persona muy introvertida, pero me gusta la atención, que me vean, que me elogien, pero no desde arriba. No soy arrogante. Me agrada platicar con la gente, les pregunto por qué les gusta [mi novela], les agradezco cómo la recibieron. Siempre es la pregunta: ¿por qué les gusta lo que escribo? Si mis lectores tienen vidas muy caóticas, les pido que me platicuen; de ese modo he hecho amigos. También soy muy malosa, me gusta interactuar porque a veces me dicen: *¿Qué sigue? ¡No hagas esto, no hagas lo otro!* Y yo pico crestas respondiéndoles: *No te puedo decir, pero se viene algo bien canijo*. Me encanta intrigar a las personas, es muy divertido.²²²

* En *Facebook*, la manera en que un usuario puede indicar su agrado o desagrado ante una publicación es por medio del *like* (me gusta), ícono en forma de pulgar levantado hacia arriba, y de las reacciones: *love, haha, wow, sad, angry* (me encanta, me divierte, me asombra, me entristece, me enoja) íconos en forma de caras que indican esas emociones. Asimismo, esta aplicación acepta comentarios, respuestas y menciones en cada publicación. En *Wattpad*, los usuarios tienen la libertad de votar dando un *click* en la estrella que se localiza al final de los capítulos, así como de opinar y comentar durante el capítulo o al final de éste. En general, las redes sociales incluyen la posibilidad de que los usuarios realicen estas actividades.

²²² Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

De esta manera, se aprecia la razón por la cual Fabiana platica con sus lectores y lectoras, quienes a través de sus muestras de intriga o agrado hacia sus *fanfics*, la remuneran en forma de agradecimiento y reconocimiento personal, lo cual es gratificante para quienes leen y para quien escribe. Eso se muestra cuando esta misma chica reacciona ante las narrativas de otros autores.

Comento o voto cuando me meto en la historia, en el sentido de que me involucro. Al final, por ejemplo, en una novela de *Larry* [Louis Tomlinson y Harry Styles] (que fue del género *m-pregnant*), dije que era la primera vez que leía algo así y escribí un comentario diciendo que me gustó mucho. No siempre recibo respuesta, en su mayoría sí, ya sean elogios o agradecimientos. Hay una retroalimentación. Cuando las comparto es porque me agradó y alguien más debe leerla.²²³

Miriam Hernández considera importante este tipo de interacción con las autoras, ya que “ayuda a mejorar y saber lo que la gente quiere leer. Es una forma de decirle al escritor lo que me gustó y lo que no, siempre en un término constructivo.”²²⁴ Esto, junto con los comentarios de Fabiana, demuestra la cercanía y confianza entre los miembros de los *fandoms*, en donde, desde esta perspectiva, no existe una jerarquía entre lectoras y escritoras dado que ambas, debido a la apropiación de ese gusto, se sienten parte de ese mismo mundo de productores de significados.

Gabriela, contrario a Fabiana y a Miriam, no suele comentar o votar. “No es algo que haga mucho. Sé que es importante, pero me conformo con leer cada capítulo. No escribo comentarios, no en *Wattpad*, en *MetroFLOG* y *Facebook* sí lo hacía. *Wattpad* para mí, más que red social, es como mi librería portátil.”²²⁵ A partir de esta perspectiva, se observa que esa plataforma *web* no sólo es vista como un espacio para interactuar con otros usuarios, sino también como un sitio donde se genera, guarda y comparte información.

²²³ *Ibidem*.

²²⁴ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

²²⁵ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

A propósito de esa última práctica, es preciso señalar que Gabriela no comparte sus *fanfics* de manera pública, sino privada por medio de *Whats App* o *Facebook Messenger*: “tengo una biblioteca un poco amplia, siento que si la gente ve que leo una novela de un determinado tema dirán que estoy loca, por eso mantengo privadas mis lecturas. Pero si me preguntan, les digo.”²²⁶ En esta afirmación, como se planteó en párrafos anteriores, destaca el prejuicio de los *fans* acerca de que otros se enteren de su actividad lectora de *fanfictions*.

Esta interacción en línea que acontece entre las *fans* lectoras y escritoras demuestra, además, el uso que se le da a estas Narrativas Transmedia, las cuales, les sirven a otros *fans* para conocer nuevas formas de redacción, géneros, temáticas, saber más acerca del producto cultural de su agrado, o simplemente, como un entretenimiento. Por tal motivo, es necesario explicar, brevemente, qué implicaciones tienen las *fanfictions* en la sociedad y la cultura.

¿Beneficio, perjuicio o sólo un entretenimiento?

Para cerrar este apartado, en el que se ha expuesto el modo en que perciben y apropian las *fans* lectoras y escritoras la realización de *fanfictions*, es pertinente mencionar la relevancia sociocultural que estas chicas le otorgan a dicha práctica. De esta manera, Fabiana Romo observa a las *fanfics* como una lectura alternativa, ubicada en las plataformas *web*, accesibles y atractivas para los usuarios juveniles:

México está catalogado como un país que no lee. No hay gente interesada en los libros, en la literatura en sí. Sin embargo, las redes sociales es lo que más usan los chavos en este momento, incluso, los adultos. *Wattpad* es más accesible o llamativa para estas generaciones, y es donde se acumula mayor número de *fanfics*. Considero que esto

²²⁶ *Ibidem*.

influye porque la gente está leyendo más, independientemente del tipo de lectura que sea. Lo importante es que las personas leen.²²⁷

Es cierta la afirmación de Fabiana acerca de la cantidad de jóvenes y adolescentes que leen en internet, principalmente en redes sociales*, en donde el contenido se basa primordialmente en imágenes y videos, entre ellos, memes, *gifs*, virales, *videovlogs*, e infografías; es decir, elementos en los cuales predomina la imagen y no el texto. También es verdad que dicha lectura es por iniciativa propia y, por ende, este segmento lee más, como lo precisa la directora de Educación y Medios del Ministerio de Educación de Argentina, Roxana Morduchowicz**, al señalar que *los jóvenes no leen menos, sino que leen otras cosas, en otros lugares y de otra manera*, como es el caso de las *fanfictions*.

No obstante, se necesita prestar atención a la calidad de esos contenidos porque, en lo particular, se han observado errores en la escritura (faltas de ortografía, incoherencias lógicas y gramaticales, poco conocimiento de la lengua, entre otros) que dejan una experiencia, e incluso, un aprendizaje erróneo a los cibernautas, lo cual, en vez de ser benéfico para las lectoras y escritoras, es perjudicial.

²²⁷ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

* Basta con echarle un vistazo al 12º Estudio sobre Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016, realizado por la ASOCIACIÓN DE INTERNET.MX (antes Asociación Mexicana de Internet) —en este se precisa que el 79% de los mexicanos encuestados acceden a internet debido al uso de redes sociales— y a la Primera Encuesta Nacional sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura 2015 — en ésta se afirma que los jóvenes se acercan a la lectura por iniciativa propia y en diversas plataformas, ya sea tradicionales o digitales—. Para más información, consultar ambos estudios, en su versión electrónica, en la sección de “Referencias” de esta tesis.

** Para mayor información acerca de este tema, consultar: Montañó Garfias, Ericka. “Los jóvenes no leen menos: leen otras cosas, en otros lugares y de otra manera”, [en línea], México, *La Jornada en línea*, s/ vol., s/núm., Cultura, 6 de junio de 2010, Dirección URL: <http://www.jornada.unam.mx/2010/06/06/cultura/a05n1cul> [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 4:38 p.m.]

Introducción

👁 280 ★ 38 💬 0

La vida, ¿que es?, puede llegar a hacer lo más hermoso, para ti o para cualquiera en el mundo, pero también la peor, ¿por que? Por que la vida en un instante, te puede arrebatar lo que más amas, la vida es polvo puede esparcise en un momento, nada trajiste, nada te llevarás, sólo lo que había adentro. A mi la vida en una noche me arrebató, lo que más quería. Mi familia, mis padres, mi hermano. Me ah puesto muchos obstáculos, para poder llegar a tener la alegría ¿cuanto mas me faltara?.

Todo cambio, mi mundo, mi vida pero ¿saben algo? Esto no se acaba aquí, esto acaba de empezar.

Derechos de autor©™

Imagen 3.1. En este *screenshot** se aprecian varios errores gramaticales que, quizá, pasan desapercibidos para el/la escritora y, posiblemente, para las/los lectores. No obstante, es pertinente crear contenido de calidad, ya que además de posicionar a la *fanfic* como una buena candidata para ser leída —cabe recordar, como se mencionó en páginas anteriores, que a las *fans* no les atrae una narrativa mal redactada—, ésta puede ser considerada un aporte a la construcción de conocimiento debido a que algunas *fans* la observan como una referencia o fuente de inspiración para escribir sus propias ficciones. Fuente: <https://www.wattpad.com>

Con base en este último ejemplo, Gabriela Aguilar señala que algunas de las consecuencias positivas de las *fanfictions* son la manera en la cual favorecen, sobre todo a las escritoras, a estructurar y organizar ideas, así como a expandir horizontes socioculturales.

Escribir hace que nos corriamos no nada más en lo gramatical y textual, sino también en la forma de crear y estructurar ideas. Yo cuando escribiré algo, primero hago mi boceto de personajes, características de éstos, contextos sociales de la historia. El boceto siempre es un apoyo

* Se omite el nombre/*nickname* de la autora de la *fanfic*, así como el título, para evitar controversias y prejuicios en contra de la escritora y la obra.

porque en todos los capítulos trato de seguir la misma línea, así me doy cuenta si me desvíó de la idea o voy en buen sentido. Por eso, aunque la gente no crea que una *fanfic* es literatura profesional, nos ayuda.²²⁸

Se coincide con el comentario de Gabriela, ya que a partir de la propia experiencia, se ha observado una mejoría en la ortografía, gramática y estructuración del pensamiento, al igual que un mayor conocimiento del lenguaje a consecuencia de esta práctica. Es decir, debido al constante *ensayo y error* durante la escritura, las *fans* autoras se ven beneficiadas porque sus narrativas, con el paso del tiempo, así como su pensamiento lateral y vertical*, progresa y se enriquece.

En lo referente a la manera de retomar y apropiar ideas previas de las *fanfics* u otros cánones, Fabiana Romo detalla que no se infringe alguna ley, norma o derecho de autor cuando la narrativa habla de un artista (como es el caso de las ficciones *Real People/Real Person*):

creas un mundo alterno, no sabes realmente su vida y no lucras con ella. Tú inventas un mundo paralelo, [el artista] sólo es un nombre. Cuando se trata de libros o similares, sí me parece más delicado el hecho porque se podría malversar la historia. La gente a veces le hace cambios, pero, ¿qué derecho tienen de modificarla?²²⁹

Autores como Anne Rice y otros que se mencionaron previamente, han externado su rechazo hacia las *fanfictions*. No obstante, asegura Fabiana, a los artistas les suele divertir que creen historias ficticias con ellos como protagonistas:

Una vez les pregunté a Pepe [del grupo *PXNDX*] y a los demás, cuando pude verlos personalmente, si alguna vez habían leído *fanfics*. Ellos

²²⁸ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

* En Publicidad, el pensamiento vertical se basa en la estructuración de ideas de manera selectiva, analítica, evidente, limitada, secuencial, correcta, rígida y metódica; está relacionado con el hemisferio izquierdo del cerebro. En cambio, en el pensamiento lateral la estructura de ideas es de forma flexible, infinita, creativa, imaginativa, provocativa, abierta a posibilidades, curiosa y multifacética; se relaciona con el hemisferio derecho del cerebro.

²²⁹ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

preguntaron confundidos: *¿Qué?* Yo enfatiqué: *PXNDX* novelas, a lo que ellos contestaron y se rieron: *Ah, sí, inventan cada cosa. Están muy chistosas. No tengo el tiempo para leerlas y tampoco es que me llamen la atención, es extraño imaginarme haciendo las cosas que me ponen a hacer ahí, pero me dan risa. Tienen mucha imaginación.* Les dije: *¿A ustedes les molesta?* Y ellos me respondieron: *Pues no, no es como que realmente hagamos lo que dice ahí.* A Dan y Kyle [del grupo *Bastille*] les preguntaron lo mismo y comentaron que a veces las leen. Kyle dijo, (refiriéndose a las ocasiones en que lo relacionan con Dan): “son muy interesantes las cosas que hacemos, ¡Dios mío!”. Dan sólo se puso rojo y se atacó de risa.²³⁰

Sin embargo, algunas *fans* escritoras son más celosas con sus creaciones, por lo cual, no les parece gracioso que otras *fans* deseen adaptar o retomar sus ficciones.

Cuando usan tus obras sin permiso, ha de ser molesto. Me han mandado mensajes diciendo que les encantaron mis novelas (les agradezco), que quieren hacer adaptaciones de ésta y me dan los créditos. Yo les digo que no, ni siquiera lo pienso. No me imagino mis historias empleadas en algún otro tipo de artista o personaje. Me frustraría y me daría un tiro en la maceta. La historia no se puede cambiar, está hecha para cierto personaje, con cierto ambiente, guardan una esencia.²³¹

Se comparte la postura de Fabiana Romo, ya que, en lo particular, se considera que cada *fanfiction* es una creación única dada la cosmovisión de la o el autor y las características del *fandom* al cual pertenece. Desde esta perspectiva, Gabriela Aguilar menciona lo siguiente: “me he topado en varios muros la misma historia, con el mismo nombre. Sé que esas historias ya las leí, pero si a la autora no le importa

²³⁰ *Ibidem.*

²³¹ *Idem.*

es porque no aprecia su trabajo. Seas conocida o no, es tu imaginación y nadie tiene derecho a infringir en ella.”²³²

Tal como lo precisan Gabriela y Fabiana, la escritura de *fanfictions* conlleva una imaginación y una historia estructurada que pertenece a una persona —a pesar de que la idea original parta de algo realizado previamente (canon)—, por tal motivo es necesario protegerlas. *Kindle Worlds*, *Wattpad* y *Fanfiction.net*, como se explicó en el capítulo anterior, tienen reglas específicas para la protección de las obras; no obstante, es necesario que las y los *fans* sean conscientes de que la idea de estas narrativas son propiedad de alguien, por lo cual, su producción y reproducción debe de ser respetada.

En este punto es necesario cuestionarse si las *fanfictions* son un beneficio, un perjuicio o sólo un entretenimiento para la sociedad y cultura en la que surgen. Con certeza, es posible afirmar que son las tres. Su escritura y lectura es favorable para las *fans* porque a partir de ellas no sólo practican y tienen una mejor estructura de la lengua, el lenguaje y el pensamiento, sino también les permite expresar libremente sentimientos, ideas, emociones o cualquier tipo de inquietud que por determinadas razones socioculturales o personales no pueden. Asimismo, les brinda una identidad individual y colectiva, por lo cual, les satisface necesidades de índole psicosocial, como sentido de pertenencia, inclusión, seguridad, reconocimiento y autorealización.

No obstante, cuando las *fanfics* se utilizan de manera inadecuada —plagios, adaptaciones sin permiso—, su realización es perjudicial para quienes las crean y para quienes las leen, ya que lejos de fomentar la creatividad, provoca descontentos y una reproducción de patrones negativos traducidos en robo o uso indebido de ideas. Además, cuando estas ficciones están mal escritas, en vez de generar un conocimiento acorde al idioma al que pertenecen, promueven y reproducen una forma incorrecta de éste. Por tal motivo son de suma importancia aquellos sitios

²³² Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

*web** en donde *fans* productores comparten su conocimiento a otros *fans* con iniciativa de aprender acerca del manejo correcto de la lengua escrita.

Finalmente, las *fanfictions* son un entretenimiento debido a su carácter ficcional, ya que una de sus funciones es que a las lectoras y escritoras les permite olvidar, durante determinados periodos, la realidad concreta para sumergirse en un mundo donde todo es posible. La razón de que sean un entretenimiento no les resta relevancia para el estudio científico social, porque como otros productos de la cultura, las *fanfics* son elaboradas por personas que se mueven en un contexto específico, el cual, es plasmado en estas historias de manera consciente o inconsciente. Por dicho motivo, es necesario analizar la relación que guardan con sus creadoras, sus lectoras, así como el espacio real/convencional y ficcional, digital, en el cual se desarrollan.

3.2 La delgada línea entre la realidad y la ficción.

Hace apenas un par de décadas, la lectura se llevaba a cabo en papel y era imposible imaginar que años más tarde las personas leerían en pantallas similares a la televisión. Esa posibilidad es real desde los 90, cuando las computadoras se distribuyeron de manera masiva entre la sociedad. De esta forma, aquellas imágenes mostradas en los dispositivos tecnológicos tomaron relevancia para el estudio científico social debido al significado y sentido que los usuarios le otorgan, sobre todo por tratarse de una realidad digital que, como sostiene Juan Luis Cebrián, *existe sin existir*, pero que es posible percibir.

* *Taller para escritores de fanfictions (blog y fanpage)*, así como *Wattpad en español* (portal *web* y *fanpage*) son algunas de las plataformas en línea donde se encuentran *tips* para escritores; sin embargo, la actualización constante de estos espacios es baja o nula, por lo cual, es necesario reactivarlas para que exista una mejor experiencia para lectores y escritores en lo referente a la lengua escrita.

Es así que las *fanfictions* se configuran como una de esas realidades existentes/inexistentes; esto es, uno de los diversos mundos posibles que se hallan en la *web*. Son Narrativas Transmedia construidas como imágenes digitales, sistemas posibles de representación, o en otras palabras, simulaciones en pantalla que retoman ciertos rasgos de la realidad concreta (reales o imaginadas también).

Debido a su origen y dadas las características que poseen al ser observadas como representaciones de la era de la *interfaz cultural* (expuestas detalladamente en el primer capítulo de esta investigación), es pertinente recordar que si bien las imágenes digitales son creadas por códigos binarios —razón por la cual se dice que son una realidad inventada/simulada—, el manipulador o creador de ellos se basa en una realidad concreta, incluso, aunque se trate de un robot o máquina, ya que una persona tuvo que programar a éstos previamente. Sin embargo, para esta tesis no son relevantes esos elementos porque las *fanfics* son directamente elaboradas por *fans*. Por lo tanto, surge una cuestión: ¿en qué se basan las autoras de *fanfictions* para imaginar y escribir sus historias?

Fabiana Romo explica lo siguiente:

yo me baso en las lecturas que hago, en libros o en situaciones extranormales, dramáticas, de las chicas y amigas mías que me cuentan cosas. Ya nada más lo narro con exageración y creo todo un bello drama. Es decir, todo está basado en algo real, pero exagerado; en ese tipo de situaciones de *a mí nunca me va pasar*, pero sabes que a otra persona sí le ha sucedido o le pudo suceder. O sea, siempre tienen una parte de realidad.²³³

En el mismo sentido, Gabriela Aguilar detalla que las creadoras de *ficciones de fans* se basan, definitivamente, en sus vivencias. “Siempre, a pesar de que la *fanfic* sea la más ficticia, habrá un personaje de su vida cotidiana, incluso pueden ser ellas

²³³ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

mismas; plasman a las personas, lo que leen y/o lo que ven. Nunca escribirán de algo que no conocen.”²³⁴

Asimismo, América Orozco y Miriam Hernández concuerdan en que las escritoras retoman sus experiencias o las de otros para representarlas en las *fanfictions*. Usualmente, aseguran, las narraciones están sustentadas en deseos o situaciones que las *fans* imaginan con sus artistas favoritos.

De esta manera, como lo puntualizan las lectoras y autoras, la escritura de *fanfics*, la imaginación de las *fans* y, por ende, sus representaciones en dispositivos tecnológicos no surgen de manera espontánea ni son mundos binarios absolutamente irreales. Al contrario, tienen fundamento en la percepción, subjetividad y contexto sociocultural de la mente de quien las crea; es decir, en las escritoras. Por este motivo resulta coherente que para idear sus narrativas retomen charlas con sus amigos, aquello que perciben en diversos medios y lo que experimentan en vida propia o a través de otros.

Las *fanfictions*, por tratarse de una simulación, se alejan de la realidad para describirla e imitarla. Así destaca la afirmación de Fabiana Romo cuando precisa que *todo es basado en algo real, pero exagerado*, ya que dicha realidad elaborada con abstracciones matemáticas es válida y real (aunque sea ficticia) porque se fundamenta en el espacio y/o la mente donde fue codificada.

Dicho lo anterior, se comprende que la naturaleza digital de estas Narrativas Transmedia recae en experiencias, charlas, películas, libros, música, personas, entre otros, y lo apropia, aunque esto no significa que estén intrínsecamente relacionados, porque el mundo posible que es construido en las *fanfics* está cimentado en el mismo espacio donde es creado. No obstante, a pesar de ser mundos autónomos, autoregulados, fuertemente icónicos porque tienen referencia en sí mismos, responden a las leyes de aquella persona que los realizó. Por ello,

²³⁴ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

hablar de la imagen femenina en las *fanfics* es hablar de las representaciones que las *fans* lectoras y escritoras apropian del mundo convencional y plasman en dichas ficciones.

En relación con lo anterior, Gabriela Aguilar comenta que vio un video titulado “Mi primera experiencia con una *fanfic*”, realizado por una *fan* de *One Direction* y *5 Seconds of Summer*^{*}, quien viaja a diversas partes del mundo para ver a sus bandas favoritas. Al respecto, expresa lo siguiente:

Ella comentaba que la protagonista de su *fanfic* canta y se muda a Estados Unidos (no recuerdo si vivía en México). Al estar ahí, entra a un concurso de radio del que resulta ganadora, el premio es grabar una canción con un artista y, casualmente éste es *One Direction*. Relata pedazos de la historia y lee uno en donde dice: “*Íbamos en la Van y me llama mi mamá*. Ah, ¿por qué metí a la mamá de la protagonista? Bueno, porque en las *fanfictions* el rol de los papás es muy irreal”. Y es cierto, si la protagonista de la *fanfic* les dice de pronto a sus padres que se irá a Hawái, ellos sólo responden: *Ah sí, hija. Adiós, con cuidado*. ¡Eso es muy irreal! La chica *fan* agregó: “yo quise meter a los papás sobreprotectores porque quería hacerlo real. Sé que no es real una *fanfic*, pero quería que fuera lo más apegado a la realidad”. Me pareció una buena observación.²³⁵

De esta anécdota destaca, por ejemplo, la construcción de un mundo posible en un contexto diferente al de la escritora —mudarse a Estados Unidos, uno de los principales referentes de la población mexicana—, en donde la protagonista tiene la fortuna de conocer a su banda favorita. A su vez, la percepción del papel que desempeñan los personajes de los padres en este tipo de historias, un rol en el que no muestran la más mínima atención a lo hijos, lo cual, contrasta con la propuesta de la escritora acerca de introducir a los papás *sobreprotectores* porque ese rol sí

^{*} Conocida también como *5SOS*, es una agrupación de origen australiana, originada en 2011.

²³⁵ *Ibidem*.

es más apegado a la realidad. Sería pertinente preguntarse hasta qué punto es irreal la representación de los padres despreocupados, cuestionarse acerca de la relación entre papás e hijos que acontece en la realidad concreta y compararla con la que se narra en estas ficciones.

Como se muestra en ese ejemplo, es necesario analizar la imagen digital en las *fanfics*, específicamente de la mujer y su relación con el entorno. Debido a la gran variedad de éstas, se enfatiza en las del género *Real People/Real Person*, de parejas heterosexuales. Por lo tanto, a partir de este subcapítulo y en los posteriores se retoman, además de las aportaciones de las *fans* entrevistadas, algunos fragmentos, diálogos, comentarios y fotografías de las siguientes *fanfictions** para conocer y entender cómo se representa la imagen femenina en este tipo de ficciones:

- a) *¿Novia o fan?* (2013) —la cual, cuenta la historia de Paulina, una *fan* del grupo *PXNDX*, que por cuestiones escolares se muda al lugar de residencia de su banda favorita y conoce a José Madero, el vocalista de ésta, con quien inicia un romance sin que él sepa que la verdadera identidad de Paulina es ser *fan* de *PXNDX*— y *Amnesia Cardíaca* (2014-2015) —en donde se narran las acciones que debe emprender José Madero, el vocalista de *PXNDX*, para hacer que su esposa, Patricia, recupere la memoria debido al atentado que sufrió por parte de Gabriela, una *fan* frustrada porque José no quiso tener ningún tipo de relación con ella—. Ambas narrativas están publicadas en la *fanpage Panda Fics para Fans*, escritas por Chifa, pertenecientes al *fandom* de *PXNDX*.
- b) *MDO (Martirio de Otro)* (2012) —ficción en la que Paullette, una chica residente de Acapulco, por azares del destino se topa con la tumba clandestina y el fantasma de José Madero, quien la seguirá por creer que ella es la mujer que lo orilló al suicidio; no obstante, su encuentro es el comienzo

* Es pertinente señalar que a petición de las *fans*, excepto Chifa, de quien se ha mencionado su nombre en páginas anteriores, se utilizan solamente los sobrenombres, apodos o *usernames* de las autoras de las *fanfictions* que se retoman para esta investigación.

de una serie de hechos dramáticos y paranormales en la vida y no vida de ambos— publicada en la *fanpage Panda Fics para Fans*, escrita por Chifa & Clarett, perteneciente al *fandom* de *PXNDX*.

- c) *Usted* (2016) —en la que se narran las venturas y desventuras amorosas entre Alana, una *fan* de *PXNDX*, y José Madero, el vocalista de ésta, quien es casi 15 años mayor que ella— publicada en *Wattpad* por su escritora uxmalqueen, perteneciente al *fandom* de *PXNDX*.
- d) *Me Enamoré de Mi Sobrina (Louis y tú) (Hot)* (2014) —una *fanfic* en la cual, Louis Tomlinson, de 25 años, debe de luchar contra el deseo, la excitación y el amor que despierta en él su sobrina “_____” de 18 años, quien no es la chica más prudente en cuanto a sus prácticas sexuales—, publicada en *Wattpad* por su escritora *LauStylinsonn*, perteneciente al *fandom* de *One Direction*.

A continuación se determinan las peculiaridades de este género en lo referente a México, como los personajes, escenarios, ambientes, situaciones, tramas, temas, recursos digitales; es decir, aquellos elementos que componen, de manera general, este tipo de *fanfictions*.

3.2.1 Real People/Real Person Fanfiction.

Precisar el origen de este género resulta tan difícil como sucede con las *fanfictions*. En el portal *Fanlore** consideran que siempre han existido historias acerca de la vida de gente real y/o famosa, escritas por autores como Homero, Shakespeare, Ernest Hemingway, Patrick Süskind o Truman Capote; narraciones de personas como

* Para hablar de la historia, definición y características de este género, se acude a *Fanlore* (Proyecto de la OTW), un sitio de colaboración por, para y sobre *fans*, *fandoms* y las obras que éstos consumen y crean. En dicho portal se puede leer acerca de las actividades, el vocabulario del *fandom*, así como de las experiencias y recuerdos de las comunidades de *fans*. Asimismo, se hace referencia a *Wikipedia* debido a que este es un espacio, como *Fanlore*, en donde los *seguidores* de diversos productos culturales definen y explican los vocablos que se mencionan dentro de las comunidades de *fans*.

Aquiles, Alejandro Magno o Perry Smith. Otro de los referentes más antiguos de los textos *Real People/Real Person* (RP) son los escritos de los hermanos Brontë* acerca del duque de Wellington y sus dos hijos, Charles y Arturo; así como las crónicas de la Conquista de la Nueva España realizadas por Bernal Díaz del Castillo y Hernán Cortés.

Entre 1930 y 1940, se escribieron las primeras *actorfic*** con protagonistas como Judy Garland, Deanna Durbin, John Payne y otras estrellas del cine de Hollywood que eran colocadas en ambientes peligrosos y misteriosos, publicadas en las *movie star magazines* (revistas de estrellas de cine). Es así que para finales de los 60 y principios de los 70, las *fans* de las series *Star Trek*, *X-Men*, la banda británica *Led Zeppelin* y otras celebridades comenzaron a crear las *Real People Fanfictions* (RPF), en donde formaron *Crossovers*, *pairings* y un sinnúmero de escenarios y subgéneros, de los cuales surgieron otras categorías como el *Real People Slash* y el *Real People FemSlash****

De este modo, durante los 80, cuando *Music Television* (MTV) se configuró como la industria musical para los adolescentes, las *fans* comenzaron a escribir historias catalogadas como subgéneros de las RPF, designadas como *musicfic* (ficciones de músicos) *popfic* (ficciones de música *pop*) y *bandfic* (ficciones de bandas musicales) que circularon como *fanzines*. Sin embargo, como se destaca en los portales de *Wikipedia* y *Fanlore*, fue hasta la década de los 90 con la proliferación de la internet, que las RPF se popularizaron. Éstas, en un inicio, se publicaban en *FanFiction.Net*, pero una vez que esa sección, en 2006, fue eliminada del portal, las *fanfics* RP se dispersaron en diversos sitios *web* como *LiveJournal.com* y *Quizilla*****.

* Emily, Charlotte, Anne, Branwell, Elizabeth y Maria Brontë.

** *Actorfic* es el término más antiguo que se utilizó para designar a las ficciones acerca de actores y actrices del cine y la televisión.

*** Para mayor información acerca de los géneros y subgéneros de las *fanfictions*, ver los apartados 2.2 y 2.2.3 de esta tesis.

**** *Quizilla* era un sitio *web* generado por usuarios en donde se realizaban/subían pruebas (*quizzes*) que en realidad eran capítulos de *Real People Fanfictions*. A causa de los cambios en el portal, los

Entre los años 2000 y 2010 se originó el subgénero *rockfic* (ficciones de bandas/artistas de *rock*, como *Metallica*, *My Chemical Romance* y *Fall Out Boy**), además del incremento de los subgéneros ya conocidos. A su vez, el *Real People Slash* tuvo un auge considerable a partir de los primeros años de la década de los 2010.

En lo que respecta a México, según los comentarios de las entrevistadas acerca de su experiencia, se aproxima que las integrantes de las comunidades de *fans* emprendieron en la escritura de *fanfics* del tipo RP a partir de los primeros cinco años de la década de los 2000, periodo caracterizado por ser el inicio de lo que más tarde sería la meca de productos e industrias culturales, por ejemplo, de artistas estadounidenses como Britney Spears, los *Backstreet Boys* y series de televisión como *Gossip Girl*.

Asimismo, con base en las entrevistas realizadas a las *fans* y desde un particular punto de vista, se observa que en México la escritura de ficciones de gente real ha aumentado su popularidad desde 2005-2006 a la fecha, en las redes sociales y páginas *web* que ya se mencionaron en el capítulo anterior. Asimismo, este auge ha sido a causa del *boom* de artistas, celebridades, bandas, películas, programas y series de televisión como Justin Bieber, Chris Evans, Matt Bomer, Emma Watson, *One Direction*, *CD9*, *Got7*, *Crepúsculo*, *Fifty Shades of Grey*, *Game Of Thrones*, *Supernatural*, *The Walking Dead* y *The Vampire Diaries*, sólo por mencionar algunos.

usuarios dejaron de utilizarlo en 2006. Terminó de funcionar definitivamente en septiembre de 2014.

* Bandas estadounidenses conformadas en 1993 (*Metallica*) y 2001, respectivamente.

Real People/Real Person Fanfiction en el tiempo

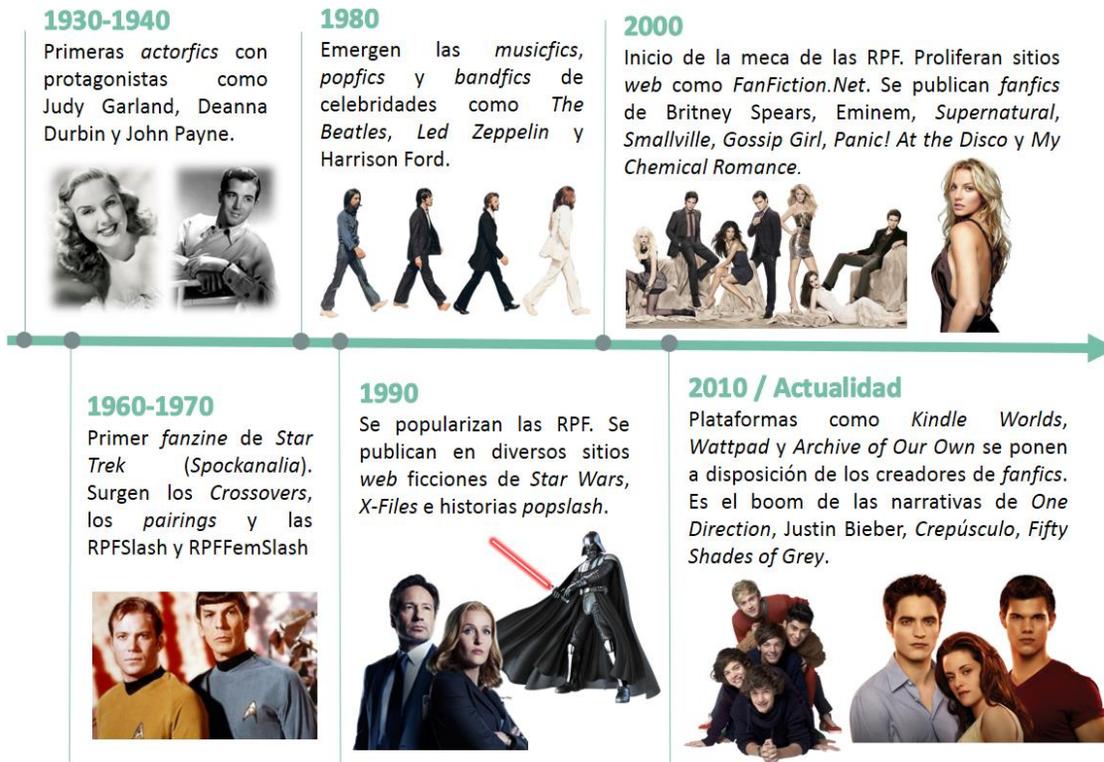


Imagen 3.2. Línea del tiempo del género *Real People/Real Person Fanfiction*. Fuentes: Fanlore, *RPF*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: <http://fanlore.org/wiki/RPF> [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 10:19 p.m.]; Wikipedia. *Real Person Fiction*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Real_person_fiction [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 8:35 p.m.] y Fanlore. *Timeline of RPF*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: http://fanlore.org/wiki/Timeline_of_RPF [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 10:45 p.m.]

En el portal de *Fanlore*, este género es definido como, “fanfiction written about actual people, rather than fictional characters (ficciones de *fans* escritas acerca de personas reales en lugar de personajes de ficción)”²³⁶. Asimismo, en el sitio *web* de *Wikipedia* se define como “a genre of writing similar to fan fiction, but featuring celebrities or other real people. The genre includes stories about actors, athletes, comedians, historical figures, musicians, newsworthy people, and reality show contestants among others, as well as fiction about the fans themselves (un género

²³⁶ Fanlore, *RPF*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: <http://fanlore.org/wiki/RPF> [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 10:19 p.m.]

de escritura similar a la ficción de *fans*, pero con celebridades u otras personas reales. Incluye historias acerca de actores, atletas, comediantes, figuras históricas, músicos, gente de interés periodístico y concursantes de *reality show*, entre otros, además de ficción sobre los propios *fans*)²³⁷.

Por lo tanto, en las *fanfictions*, el género *Real People/Real Person* (RP) se define como aquella Narrativa Transmedia escrita y leída por *fans* que tiene como personajes a gente real, ya sean los mismos *fans* y/o sus ídolos/artistas favoritos, es decir, celebridades (músicos, cantantes, actores, deportistas, vlogueros, entre otros); y se basa en determinados aspectos de la vida real de éstos para su creación. Es posible dividir las RPF en diversos subgéneros, como *popfic*, *musicfic*, *bandfic*, *rockfic*, *Real People Slash* y *Real People Fem Slash*.

En lo particular, se ha observado que hay una considerable cantidad de *fanfictions* RP en español, de México, Latinoamérica y España, pertenecientes a los subgéneros antes descritos, principalmente *slash* y *popfic*, éstas últimas también nombradas “Rayita” o “Tu Nombre (TN)”, algunas con historias originales y atractivas, otras que narran temas o situaciones que las *fans* consideran cliché; esto significa que la trama usualmente es la misma, lo único diferente son los protagonistas. Asimismo, este tipo de ficciones suelen ser adaptaciones de *fanfics* escritas en otras lenguas, principalmente en idioma inglés.

²³⁷ Wikipedia, *Real Person Fiction*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Real_person_fiction [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 8:35 p.m.]

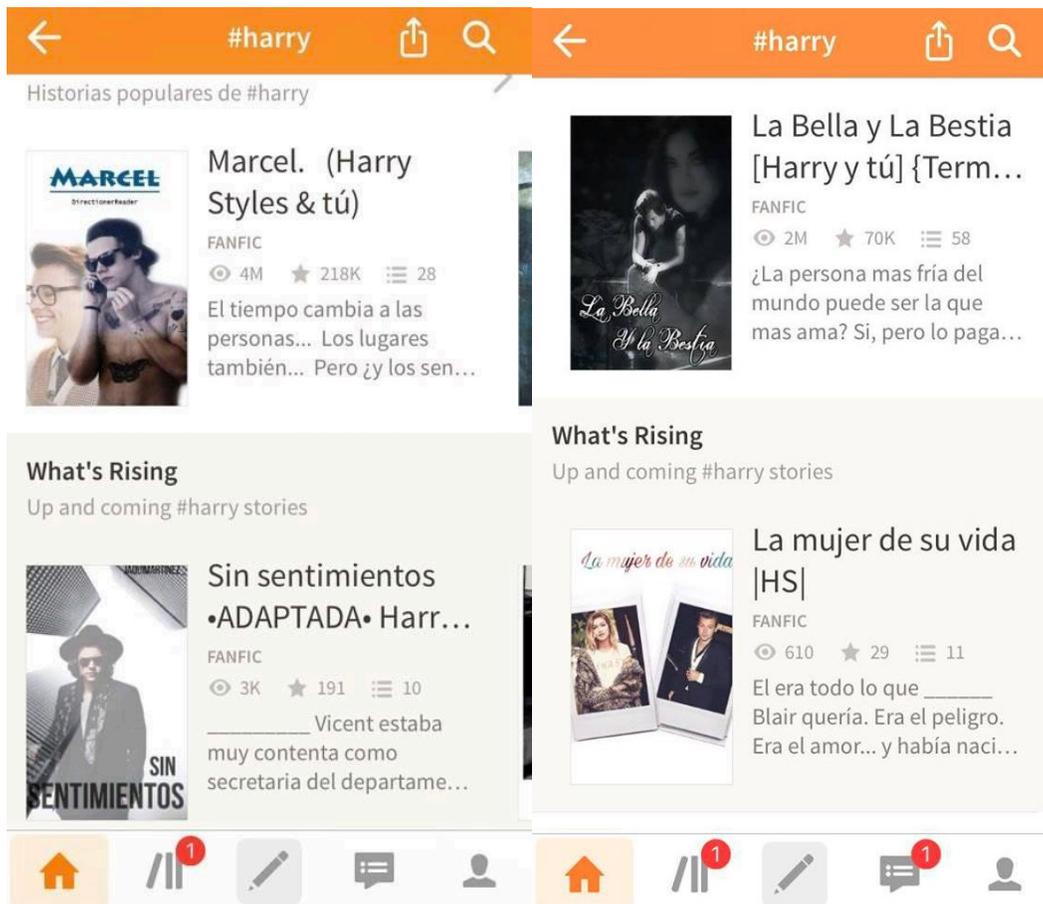


Imagen 3.3 y 3.4. Las autoras de *fanfics* RP del tipo *popfic*, “Rayita” o “Tu Nombre” (TN) suelen anunciar en el título o sinopsis de sus historias que se trata de una narrativa de ese género; usualmente colocan el nombre del artista/ídolo y la palabra “tú”, como se muestra en la imagen. Debido a las características de la protagonista, *Rayita*, que comúnmente tiene en dichas ficciones, algunas *fans* han escrito parodias en las que critican y/o se burlan de ésta. Para conocer más acerca de ese género y/o personaje, consultar en *Wattpad* la etiqueta #rayita: <https://www.wattpad.com/search/rayita>

Como se ha comentado desde el capítulo anterior, los géneros y subgéneros de estas Narrativas Transmedia suelen combinarse entre sí. No obstante, las *fans* explican que las *fanfics* RP, de México y países hispanoparlantes, guardan características específicas que las distinguen. Dichas peculiaridades se detallan a continuación, basadas en la experiencia de las *entusiastas* lectoras y escritoras, así como de la redactora de esta investigación.

- **Los escenarios.**

Uno de los espacios principales en los que se mueven los personajes en las *fanfics* RP es su lugar de nacimiento. Las entrevistadas coinciden en que éste depende del artista/ídolo o de la escritora. Fabiana Romo explica que las autoras, para elaborar sus narrativas, usualmente retoman el sitio de dónde es originario el artista.

Si es de *One Direction*, la novela está narrada en Londres. O si son de *PXNDX* o *DM** los ubican en su ciudad natal (Monterrey, Tamaulipas o en la CDMX); incluso, en el lugar de la que está escribiendo, eso es normalmente lo que yo hago. O por ejemplo, les pregunto [a las chicas que serán las protagonistas] *¿de dónde eres?* “Ah, de Acapulco”. *¿Quieres que lo dibuje ahí en Acapulco o en otro lado?* “Sabes qué, hazlo en Oaxaca”, y ya pongo toda la ambientación de Oaxaca.²³⁸

Otros espacios mayormente descritos por las *fans* escritoras en este tipo de ficciones son, según las entrevistadas, las escuelas y/o universidades a las que asisten los personajes, antros, restaurantes favoritos de los protagonistas, parques, bosques, playas —siempre hay un lugar natural, afirma Fabiana Romo—; cines, centros comerciales, hospitales —si hay algún accidente en la historia, señala Gabriela Aguilar—, hogares de los protagonistas y antagonistas, así como de los amigos de éstos — “siempre sucede que alguno de los principales o secundarios tiene una casa *cool*, súper lujosa, con alberca”²³⁹ — y, por supuesto, conciertos de los artistas protagonistas de las historias, precisa América Orozco.

* *División Minúscula*, banda de *rock* alternativo formada en 1996, originaria de Matamoros, Tamaulipas.

²³⁸ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²³⁹ *Idem*.

¿NOVIA O FAN?
[Kap.1] (fragmento)

-¿Entonces es definitivo?-preguntó él por milésima vez. Suspiré.
-Sí.
-Pero... ¿No hay modo de que cambies de parecer? ¿De que te quedes?
-Fabián-alcé la vista-Ya hemos hablado de esto. No hay manera de que cambie de parecer. Comprende. Esta es una oportunidad única. A pocos alumnos los eligen de nuestra escuela para hacer intercambios. Además, ir a Monterrey, estar allá me queda más cerca de toda la base central de mi carrera...si todo sale bien, puede que hasta me muevan al instituto en Los Ángeles ¿Te imaginas? Al rato yo, ahí con los de CSI...
-Paulina...CSI es una serie, no existe tal cosa.
-Quizás CSI no pero si grupos especializados en criminología que son realmente "Wow". Allá está toda la matriz de esto que me encanta.
-Pero a ver, cálmate. Ya te estás yendo muy lejos... Aún te falta para graduarte, recién vas a las prácticas en Monterrey. ¿Sólo piensas a caso en tus estudios? ¿Qué hay de nosotros?
-Nosotros vamos a seguir en contacto-me acerqué y tomé sus manos-Nosotros seguiremos juntos en distancia.
-Juntos en distancia-hizo un gesto de fastidio-Por que no simplemente me dices que mueres por irte a Monterrey a ver si te topas a alguno de tus Koalas esos.
-Son Pandas, el grupo se llama Panda, no Koala-corregí-Y ya te he dicho que no es por eso. ¿Crees que si fuera por eso no me habría ido hace mucho tiempo para allá?-sonreí-Aunque claro, no niego que es un plus. Estudiar, hacer mis prácticas, graduarme...todo en la ciudad de mis Pandas. Aunque...bueno-meneé la cabeza-No es como que vaya a tener una oportunidad de conocerlos o de menos verlos. La escuela me requerirá gran tiempo y aparte, ellos se la pasan en antros según me ha dicho Judith y yo en mi vida he ido a alguno-me alcé de hombros-Como quiera, me da cierta alegría saber que al fin conoceré la ciudad natal de mis ídolos-mi novio puso los ojos en blanco-¿Qué?
-Que no quiero que te vayas...eso.
-Pero...
-Lo sé, lo sé-acarició un mechón de mi cabellera castaña-Tienes mi apoyo y en verdad espero que...te gradúes con honores y que seas la mejor criminóloga de México-me sonrió-Te voy a extrañar.

Cuadro 3.1. En este ejemplo, extraído de *¿Novia o Fan?*, de Chifa, se observan algunos de los ambientes señalados previamente, de los que destacan la escuela/universidad y el lugar de origen de los protagonistas (en este caso, los miembros del grupo *PXNDX*, quienes viven y nacieron en Monterrey, Nuevo León). Fuente: Chifa, *¿Novia o Fan?* [TERMINADA], [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 4 de marzo de 2013, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.488825157847719.1073741825.201863746543863/488825191181049/?type=3&theater> [Consulta: 29 de enero de 2017, hora: 11:22 p.m.]

Como se puede observar, para el desarrollo de estas Narrativas Transmedia, las *fans* escritoras indagan acerca de los contextos reales de sus personajes (artistas, otras *fans* o ellas mismas): dónde nacieron, dónde viven, cuáles son sus

restaurantes o sitios favoritos, zonas que se encuentran en diferentes partes del país en el que habitan o, incluso, del otro lado del mundo, razón por la cual, internet es uno de sus principales aliados al momento de buscar información acerca de ellos, además de la imaginación estimulada previamente por fotografías, películas, videos, música o libros.

Esta práctica de plasmar naciones externas a México (o cualquiera que sea el país de origen de la autora) se deriva en dos razones (conscientes o inconscientes*): un gusto (aprendido, creado, apropiado) por otras culturas y sus representaciones —costumbres, hábitos, tradiciones, significados, arte—, o la necesidad de retratar ambientes distintos al propio —posiblemente *mejores*, según la convención social— debido a la *mala imagen* lograda por una cantidad de hechos (inseguridad, narcotráfico, delincuencia, gobierno y gobernantes, entre otros).

Asimismo, no resulta extraño percibir que en estas ficciones los escenarios principales sean escuelas, universidades, conciertos, parques o centros comerciales, ya que, como se leyó en el apartado 3.1, esos espacios forman parte de la cotidianidad de las *fans* lectoras y escritoras. De manera que esto, junto con las investigaciones precedentes, conforman nuevas percepciones del mundo listas para ser narradas en las *fanfictions* porque, como lo destaca Gabriela Aguilar, “no se puede escribir de algo que no se tenga conocimiento”²⁴⁰, pese a que éste sea adquirido a través de la experiencia de otros o de una pantalla.

- **Temas y situaciones.**

Las tramas en las *Real People Fanfictions* son consecuencia del amor. Como se ha observado y, a partir de las experiencias de las entrevistadas, en este tipo de ficciones el romance, la amistad, los momentos perfectos o ideales tienen el papel principal. Así lo afirma América Orozco: “en la mayoría de las *fanfics* que he leído,

* Dado el carácter de esta tesis, es imposible ahondar más en estos aspectos psicológicos que prevalecen en el pensamiento de las *fans* lectoras y escritoras de *fanfictions*. Por tal motivo, se considera necesario realizar mayor investigación científica social referente a ello.

²⁴⁰ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

la protagonista (que es la autora) se enamora de su ídolo, tienen una historia de amor.”²⁴¹ Al respecto, Fabiana Romo detalla lo siguiente:

Siempre el artista se fija en la protagonista. Si ésta queda embarazada, se lo toma bien, no aborta, eso nunca pasa. El tipo [protagonista] siempre quiere hacer la familia bien: casarse, tener hijos, cosas que no suceden actualmente. Jamás la deja a la deriva. Tampoco sufren por problemas de dinero o familiares, siempre todo va perfecto, no hay obstáculos, y los que hay son o muy dramáticos o muy bobos. No son dramas de la vida real. De repente llega la colada [antagonista], ese es el mayor inconveniente. No hay bronca de que el tipo salga de gira y la mamá de la protagonista no le permita irse con él (la chica deja de estudiar, al demonio la escuela y la vida). Finalmente, los protagonistas siempre cuentan con un amigo o amiga que está con ellos incondicionalmente.²⁴²

A su vez, Gabriela Aguilar señala, y coincide, que en las *fanfics* RP se retoman, principalmente, dos temas: laborales y amorosos. Del primero plantea que, “es usual encontrar que el chico [protagonista] busca mejorar en su empleo (quizá labora en una pizzería, pero tiene las posibilidades de ascender a otro trabajo), o es el típico Godínez oficinista, la cabeza detrás de sus jefes; o el empresario millonario, el *todas mías, todo lo puedo hacer*.”²⁴³ Relacionado con el amor, Gabriela explica que en dichas ficciones, “la mujer siempre tiene el papel de sumisa en todos los aspectos, incluso, algunos intentan meter el rol de *la mujer luchona**, pero a final de cuentas,

²⁴¹ América Alejandra Orozco Sánchez, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁴² Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁴³ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

* El vocablo *luchón* o *luchona* es un adjetivo coloquial de México que describe a las personas que se esfuerzan y hacen todo lo posible por alcanzar sus objetivos (*Oxford Dictionaries*). No obstante, el término *mujer luchona* o *madre luchona* comenzó a circular a través de memes en las redes sociales desde los primeros meses del 2016. Hace referencia al estereotipo de las madres mexicanas solteras, divorciadas o dejadas, el cual, las plasma como personas que se autofelicitan el Día de la Mujer, el Día del Padre y otras fiestas; quienes se sienten heroínas por llevar las riendas de un hogar, expresan sus logros por mantener a sus hijos o ser madre y padre a la vez. La palabra suele ser utilizada también para calificar (y descalificar) a las mujeres exitosas e independientes. De modo que, el significado original del adjetivo se ha tergiversado a causa de este estereotipo.

si se enamora, se vuelve sumisa. Lamentablemente, creo que en la vida real, cuando te enamoras, seas hombre o mujer, te vuelves sumisa hacia la persona que amas.”²⁴⁴

Una vez planteado lo anterior, se deduce que los temas recurrentes en las *Real People Fanfictions* son el amor, el enamoramiento y el desamor, es a partir de ellos que se desencadenan diferentes inconvenientes y adversidades; no obstante, aunque en el mundo concreto éstas sean consideradas verdaderos problemas a enfrentar (algunos con difícil solución), en dichas ficciones no representan un obstáculo engorroso. Este suceso es de suma importancia, ya que destaca la creación de un mundo posible ficticio, existente, en el cual, todo parece ser *perfecto, ideal y utópico*; es una forma de desconectarse de la realidad concreta —en ocasiones tediosa, manipuladora, problemática, demandante, prejuiciosa, en donde los sueños y metas a veces no se cumplen o se deben hacer grandes esfuerzos para conseguirlos— para ingresar a un espacio ficcional en el que cualquier cosa puede suceder.

Por esta razón, han surgido debates a favor y en contra referentes a las tramas de las narrativas RPF, como el caso de la chica del video que menciona Gabriela Aguilar al inicio del apartado 3.2. Así surge una doble postura: la de aquellas que prefieren escribir y leer en las *fanfics* situaciones y personajes *más apegados* a los de la realidad convencional, y la de quienes están de acuerdo en encontrar tramas, escenarios y protagonistas *perfectos*, elaborados por la imaginación.

²⁴⁴ *Ibidem.*



Imagen 3.5. En este *tweet* se observa el ejemplo de lo que se podría considerar una postura a favor de las tramas que se plantean en las RPF. Fuente: <https://twitter.com/liascurse>

Asimismo, en la aportación de Gabriela resaltan dos hechos ligados al sexo y género* imprescindibles: la imagen de tres tipos de protagonista masculino: el primero, que tiene la posibilidad de escalar en áreas o puestos laborales; el segundo, un hombre inteligente, pero subordinado a un sistema (jefe y empresa); y el tercero, un caballero exitoso, emprendedor, adinerado, conquistador (en este rubro se incluye a quienes fungen el papel de artistas o cantantes).

En la mujer, contrario al hombre, Gabriela distingue una cualidad proveniente de un lenguaje sexista: la sumisión**, y aclara que la protagonista, aun si se trata de una mujer independiente, libre, capaz de valerse por sí misma, con fuerza y coraje, esas cualidades pasan a segundo término por el hecho de que al enamorarse, se subordina al poder que su pareja (en este caso el artista o ídolo) ejerce sobre ella.

* En el portal *web* de ONU MUJERES, se explica que el *género* es un término que se refiere a los roles, comportamientos, actividades y atributos que una sociedad determinada en una época determinada considera apropiados para hombres y mujeres. Además de ello, el género delimita qué se espera, qué se permite y qué se valora en una mujer o en un hombre en un contexto específico. Por otra parte, al vocablo *sexo* lo define como aquellas características físicas y biológicas que distinguen a hombres y mujeres.

** El Diccionario de la Real Academia Española define a la *sumisión* como el sometimiento de alguien y/o el juicio de alguien a otra u otras personas. Se refiere al acatamiento o subordinación manifiesta con palabras o acciones.

Esto significa que en dichas ficciones se reproducen imágenes que perfilan a las mujeres como personas débiles y manipulables debido a su capacidad emocional y sentimental. En cambio a los hombres se les plasma como alguien con poder, inteligencia y más capacidad lógica que una chica. Es decir, la representación de ambos sexos se basa en estereotipos apropiados de la realidad concreta.

En otro orden de ideas, algunas de las situaciones que derivan del constante tema del amor en estas ficciones son las relacionadas con el sexo y el erotismo*. De este modo, es usual encontrar narraciones en donde los protagonistas y antagonistas (heterosexuales u homosexuales) tienen sexo, incluso, unas cuantas *fans* escritoras colocan a modo de advertencia o nota preliminar, en las sinopsis o al inicio de los capítulos, la palabra y/o etiqueta *hot* (caliente), de esa manera las lectoras deciden si quieren seguir leyendo o no.

* El medio colombiano *Semana*, que retoma la obra de Octavio Paz, *La llama doble*, diferencia sexo, erotismo y amor al señalar que los tres son aspectos del mismo fenómeno, manifestaciones de lo que llamamos vida. El acto erótico se desprende del acto sexual: es sexo y otra cosa. El más antiguo de los tres, el más amplio y básico, es el sexo. Es la fuente primordial. El erotismo y el amor son formas derivadas del instinto sexual: cristalizaciones, sublimaciones, perversiones y condensaciones que transforman a la sexualidad y la vuelven, muchas veces, incognoscible.

El erotismo es exclusivamente humano; es invención, variación incesante. El sexo es siempre el mismo. El protagonista del acto erótico es el sexo o, más exactamente, los sexos. El plural es de rigor porque, incluso en los placeres llamados solitarios, el deseo sexual inventa siempre una pareja imaginaria o muchas. En todo encuentro erótico hay un personaje invisible y siempre activo: la imaginación, el deseo.

La sexualidad es animal; el erotismo es humano. El amor, a su vez, es ceremonia y representación: pero es algo más. El amor es la metáfora final de la sexualidad. No hay amor sin erotismo como no hay erotismo sin sexualidad. Pero la cadena se rompe en sentido inverso: amor sin erotismo no es amor y erotismo sin sexo es impensable e imposible.

-¿Cómo sabes tanto de sexo si eres virgen y no ves porno?

Las niñas de 13 años leyendo FanFics de Harry Styles:

-Em... Pues...



Imagen 3.6 y 3.7. En estos memes se muestran, de manera cómica, e inclusive prejuiciosa, algunas reacciones de las *fans* respecto a las *fanfics* RP en las que se describen situaciones sexuales y eróticas. Fuente: <https://twitter.com/liascurse>

Dichos temas han desatado discusiones a favor y en contra respecto a la legalidad y, sobre todo, a la moralidad que conlleva escribir y leer este tipo de ficciones. En el portal *web Wikipedia*, se menciona que “Most RPF authors state that they have no intent to claim these fictional portrayals reflect the real activities of the ‘source figure’ in any way (la mayoría de los autores del RPF afirman que no tienen, de ninguna manera, la intención de exponer que estas representaciones ficticias reflejan las actividades reales de la “figura fuente”)²⁴⁵. A pesar de esto,

some authors of traditional fan fiction view RPF with suspicion, disdain, or outright disgust. Some feel that fanfic based on fictional characters is on shaky enough legal ground, barely tolerated by the authors, producers, copyright owners of the original works and that RPF, especially real person slash, may turn corporate and public opinion against fan fiction as a whole (algunos autores de *fanfiction* tradicional,

²⁴⁵ Wikipedia, *Real Person Fiction... Op. Cit., s/p.*

ven a las RPF con sospecha, desdén o repugnancia rotunda. Algunos piensan que las *fanfictions* basadas en personajes de ficción están en un terreno jurídico lo suficientemente inestable, apenas tolerado por los autores, productores, propietarios de los derechos de autor de las obras originales, y que las RPF, especialmente las *Real Person Slash*, pueden convertir la opinión pública y corporativa en contra de la ficción de *fans* en su conjunto)²⁴⁶.

Esta última postura, además de demostrar el desprecio hacia las RPF, denota una posición desfavorable no sólo hacia las ficciones heterosexuales, sino también, y principalmente, a las homosexuales, lo cual, podría considerarse un rechazo hacia la libertad de ideas y expresión, pensamiento que no comparten todas las *personas reales* (artistas, *youtubers*, cantantes, etcétera) en las que se basan las *fans* para escribir estas historias, tal como lo mencionó Fabiana Romo en apartados anteriores*.

Por ejemplo, QueParió!, un colectivo de comedia (*youtubers*) dirigido por Ronald Hernández, en uno de sus videos de la categoría “Relleno Genérico”, titulado “Cristian y Edgar: ¿Un Amor Imposible?”, realizan una lectura cómica de una *fanfiction* acerca de estos dos miembros de dicho grupo, en la cual, se narran encuentros sexuales explícitos entre ambos personajes. En la producción es posible apreciar una postura a favor de esta práctica entusiasta, inclusive, el resto de los miembros del equipo le piden a sus seguidores que les envíen más *fanfics* y les comentan, a modo de consejo, construir una historia más profunda —que no sea solamente de sexo— y escribir con una buena ortografía**.

²⁴⁶ *Ibidem*.

* En el subcapítulo 3.1 (¿Beneficio, perjuicio o sólo un entretenimiento?)

** Un aspecto curioso de esta *fanfiction*, es que su autor es un *fan* (Dcjavigonzalez234) de QuéParió!, originario de Monterrey, Nuevo León. *Cristian y Edgar: ¿Un Amor Imposible?* es publicada en *Wattpad*: <https://www.wattpad.com/story/96506660-cristian-y-edgar-%C2%BFun-amor-posible> Asimismo, el video con la narración y comentarios se encuentra en el siguiente *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=izF33Eg9pn8>

Dado que las *fanfictions* RP son, como su nombre lo indica, de carácter ficcional, lo que en éstas se relata son representaciones de ambientes, tramas y personajes similares, mas no iguales, a la realidad concreta. Son una imagen —una simulación— y por tal motivo, su alto nivel de iconicidad solamente responde a lo que se plasma o representa dentro de ese mundo posible digital; no obstante, no se debe olvidar que, al ser elaboradas por personas, conllevan una apropiación del mundo real convencional.

- **Personajes.**

Una más de las principales características de las RPF se refiere a los intérpretes de éstas. Se ha observado que, en esencia, estas narrativas conforman su repertorio con base en el o la artista y la *fan* (autora, lectora, cualquier otro miembro del *fandom*, persona real o creada con la imaginación), quienes ocupan los papeles protagónicos en la *fanfic*. De ellos se desencadenan otros actores como la familia, los amigos, parejas de los amigos, o los vecinos, los cuales, en varias ocasiones también son gente real.

Las y los antagonistas también surgen a partir de la trama y de los personajes protagónicos. Fabiana Romo menciona que estos son:

el exnovio de la protagonista o la ex novia frustrada porque el tipo no le hizo caso, otro artista que ve o conoce en las giras [conciertos] a la protagonista, o a veces los papás de alguno de los personajes principales, pero esto último es muy raro. Siempre se trata de una tercera persona en discordia, alguien del pasado o que conocen durante el curso de la narrativa. La antagonista es muy libertina, en cambio la protagonista es muy inocente.”²⁴⁷

En este sentido, Gabriela Aguilar puntualiza que ha leído *fanfics* en *Wattpad* donde el tipo de antagonistas (y la historia), en el fondo, se repite una y otra vez:

²⁴⁷ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

Es lo típico: se conocen en la escuela, se enamoran y alguien no quiere que salgan juntos. Me pregunto: ¿en serio eso nos pasa en la vida común? Digo, a mí no me ha sucedido. De hecho, si yo escribiera una *fanfic* con un artista y plasmara mi vida, sería muy trágica. Seguramente ha habido una chica que te ha quitado a alguien que has querido, pero no a tal punto de que te haga *bullying* o casi te asesine para lograr eso.²⁴⁸

Como es posible percibir, en las experiencias lectoras de estas *fans* destaca un tipo de antagonistas en las *fanfics* RP con características similares, según lo observado, a las y los que aparecen en las telenovelas de televisoras mexicanas como *Televisa* o *TV Azteca*. De este hecho surgen dos aspectos relevantes:

- a) Las *fans* apropian lo relatado en esas producciones —esto tiene sentido dado que crecieron mirando esa clase de contenidos— y lo llevan a otras narrativas como las *Real People Fanfictions*.
- b) A su vez, persisten estereotipos en la mujer y el hombre creados por los medios de comunicación: para ella, el de la chica despechada, disgustada con la vida, celosa, guapa y voluptuosa, aquella que es capaz de hacer cualquier cosa con tal de conseguir o recuperar eso —pareja, dinero, belleza, poder— que por alguna razón no puede obtener o perdió. Para ellos, el de un chico celoso, manipulador, conquistador, atlético, guapo, a quien no se le critica por su deseo de lograr sus fines a costa de lo que sea. Ambos realizan, por ejemplo, actos que van en contra de las leyes, la moral y la ética convencional (asesinar, secuestrar, violar, robar, entre otros). Las *fans* lo reproducen en sus ficciones, aunque ellas aseguran que este tipo de personas no necesariamente existen o son de ese modo en la realidad concreta.

²⁴⁸ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

MDO

[kap.51] (fragmento)

-----ROSS-----

Más de 3 años viviendo con una cabeza hueca, más de 3 años fingiendo un cariño que realmente no sentía, más de 3 años tolerando babosada y media, más de 3 años aguantándome las ganas de quebrarle el cuello...más de 3 años viendo como ella siempre recibe lo más y lo mejor mientras yo recibo lo menos y lo peor cuando sé a la perfección, que yo merezco lo que ella tiene y viceversa.

La realidad es que no soportaba a Paullette, no la quería y no sentía más que repulsión hacia ella. ¿Qué porque le había permitido entonces vivir conmigo? Era fácil, estaba urgida y necesitada y si no quería regresar a casa de mis padres donde estaba peor que una reclusa, debía tener a alguien que me ayudara con la paga de la renta y en ese entonces fue que apareció Paullette y pese a que no era de mi agrado, sentí que era un castigo dispuesto a aceptar con tal de no sentirme una prisionera nuevamente.

[...]

Hacía ya bastantes meses que escuchaba a Paullette hablando por las noches, riendo y haciendo sinfín de sonidos y usando miles de palabras que sólo se usaban cuando se estaba acompañado por alguien. Incluso en ocasiones la había sorprendido mirando a la nada como si realmente alguien estuviera frente a ella, haciendo gestos como si tocara a alguien, como si lo acariciara, como si lo besará y lo más crispante del asunto, se veía feliz, feliz sin tener un motivo o razón aparente, y eso no lo soportaba. ¿Cómo era feliz hablando a la nada? ¿Cómo era feliz si no tenía un novio que la quisiera o un amigo que la quisiera, que la amara? Porque no lo tenía ¿o sí?

La respuesta era que si, lo tenía. Y tal parecía que el novio, era un fantasma...pero los fantasmas no existían y eso sólo nos dejaba una cosa: Ella estaba loca.

Y esa era una buena excusa para correrla de la casa, ya tenía el plan perfecto y sus padres me ayudarían a llevarlo a cabo. Sabía perfectamente que ellos eran muy religiosos y creyentes en sus dioses y santos, así como lo contrario con todo lo sobrenatural, además de extremistas y estaba segura que si les daba prueba de que su hija hablaba con un fantasma o simplemente, de que su hija estaba loca, con el dolor de su corazón la meterían en un centro de salud mental por tiempo indefinido y con eso, la casa quedaría para mí.

Había puesto una cámara oculta en el cuarto de Paullette en su ausencia para grabar cuando se pusiera a dramatizar con “el fantasma” pero habían pasado ya dos días en que lo único que la cámara grababa era a mi “amiga” llorando toda la noche y dando vueltas en la cama al tener dificultades para dormir y no obstante mi video fracasó, un nuevo chico había hecho aparición en su vida y parecía ser otro chico lindo, amable y capaz de ofrecerle el universo entero. No iba a soportar más. No podría ver de nuevo como era feliz mientras yo me sentía desdichada. Ya no lo toleraría.

Sabía que era del agrado de los señores González y aferrándome a eso, había tomado valor para llamarles y decirles a simples palabras lo que pasaba y al parecer, mi llamada no había sido del todo convincente pero de menos, había sembrado la duda y eso, me hacía sonreír gratamente.

Cuadro 3.2. El personaje de Ross es una de las antagonistas de esta *fanfic*. En el ejemplo se observan algunas de las peculiaridades antes expuestas por las *fans*. Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=366470660083170 [Consulta: 30 de enero de 2017, hora: 12:45 a.m.]

Con respecto a los protagonistas, en términos generales, Fabiana Romo plantea que, usualmente, “se trata de la chiquilla que es *fan*, quien no tiene mucha gracia, pero está bonita. En la trama, de repente el ídolo es diferente con la protagonista, porque él siempre está en su rollo de *soy famoso* y [las mujeres] *son todas mías*. Con ella cambia, es romántico y buena gente”²⁴⁹. Asimismo, Miriam Hernández y América Orozco agregan que los protagonistas, “siempre suelen ser atractivos”²⁵⁰, “son artistas (la mayoría del ámbito musical) y *fans*. Las historias se basan en su vida personal.”²⁵¹

Los dos personajes principales de estas Narrativas Transmedia, además de las características mencionadas por las *fans*, constituyen una serie de representaciones que es pertinente analizar. De manera que para reconocer, construir y entender la imagen femenina en las *fanfictions*, es necesario enfocarse en su otredad, en la representación masculina, de ese modo se pueden observar las diferencias y similitudes que caracterizan a estos sexos y géneros en las *fanfics* RP, sobre todo por ser el ídolo/artista —así como su vida y los significados que las *fans* crean y le atribuyen— uno de los componentes esenciales de las RPF.

3.2.2 La figura del ídolo en la representación digital de las *fanfictions*.

Analizar los significados y sentidos que las *fans* generan y apropian de sus ídolos en las RPF, implica enfocarse en las tendencias culturales dominantes y el sistema de valores de un determinado contexto, ya que éstas cambian según la época y la sociedad donde surgen. Estos ídolos, a su vez, son producidos y reproducidos por los medios de comunicación, quienes, como se observa en la cotidianeidad, establecen los límites y directrices del *buen y mal gusto*.

²⁴⁹ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁵⁰ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

²⁵¹ América Alejandra Orozco Sánchez, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

Desde épocas remotas —Grecia, Roma, civilizaciones antiguas—, han existido personajes admirados o idolatrados por la comunidad debido a sus poderes extraordinarios, tal es el caso de los héroes y las heroínas de la mitología griega —Hércules, el semidiós— quienes se convirtieron, como lo precisa Jordi Busquet, en motivo de emulación e imitación, en prototipos culturales y modelos de conducta, principalmente para jóvenes y adolescentes a causa de la búsqueda constante de referentes personales, situación característica de esa etapa del desarrollo humano.

De manera que los héroes y las heroínas, así como los mitos creados en torno a ellos, son construcciones hechas por los humanos en un afán de hallar sentido a su existencia, explica Busquet. No obstante, con el paso del tiempo, agrega este autor, “la figura del héroe se humaniza y sus poderes son cada vez más de carácter terrenal, propios de una persona normal.”²⁵² Esos *poderes humanizados*, en la actualidad, son reconocidos por la fama que brindan los medios de comunicación.

Al respecto, Margarita Rivière explica que la fama,

en tanto que construcción humana, consciente o inconsciente, es una etiqueta social con la cual hay que convivir y que, muchas veces, nos rodea. Será, pues, un elemento comunicativo básico, una “tarjeta de presentación” y un elemento definitorio de lo que somos para ciertas personas o grupos. [...] Interviene en la creación del orden social al transmitir valores morales y jerarquías sociales. Aparece como un sistema en sí misma: se trata de un fenómeno estructurado, organizado e institucionalizado en la interrelación social.²⁵³

En este sentido, la fama y los ídolos que se construyen basados en ella, funcionan como un sistema decisivo de significados y sentidos para la cultura en la que son creados.

²⁵² Jordi Busquet Duran, *Op. Cit.*, p. 14.

²⁵³ *Ibid*, p. 15.

Busquet, a partir de la obra de Charles Wright Mills, *La élite del poder*, menciona que en la sociedad mediática se reconocen tres tipos de fama:

<p>Personalidades de la élite del poder</p>	<p>Personajes que destacan porque ocupan cargos de responsabilidad relevantes. Su comportamiento y decisiones influyen o pueden influir decisivamente en la vida de la comunidad.</p>	 <p>Barack y Michelle Obama</p>
<p>Personalidades de la élite sin poder</p>	<p>Personajes notorios que destacan en los campos del arte, la ciencia, el deporte, la música y el espectáculo, que a pesar de no tener ningún poder real, consiguen protagonismo mediático creciente y pueden convertirse en modelos de referencia para la ciudadanía.</p>	 <p>Hanna y Ashley, del dueto mexicano Ha*Ash</p>
<p>Personalidades de la nueva élite social</p>	<p>Asociada a las personas “normales”, (re)conocidas por su presencia más o menos continua en los medios de comunicación. Se trata de individuos que pueden volverse famosos sin haber hecho, necesariamente, algo extraordinario. Son una nueva élite social (sin riqueza, sin poder y sin prestigio), con una fama efímera.</p>	 <p>En sus inicios: Tadeo, Jawy, Manelyk, Karime, Fernando y Luis, reparto de <i>Acapulco Shore</i></p>

Cuadro 3.3. Tipos de fama en la sociedad mediática. Fuente: Jordi Busquet Duran, “El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”, p. 15 y 16. Imágenes: Google Images.

Cabe destacar que con el *boom* de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, especialmente con el de la internet, surge un nuevo tipo de fama a la que Busquet (basado en los estudios de José Patricio Pérez Rufí y Francisco

Javier Gómez Pérez, “Internet *celebrities*: fama, estrellas fugaces y comunicación digital”) se refiere como la *Web-celebrity*. Ésta puede entenderse como:

una persona famosa principalmente por crear o aparecer en contenidos divulgados a través de internet, así como por ser reconocido ampliamente por la audiencia de la *web*. [...] La consagración de las estrellas del ciberespacio o *Web-celebrities* llega, sobre todo, en el momento que trascienden el mundo de la internet y son reconocidas por la televisión u otros medios tradicionales, ya que alcanzan un público mucho mayor²⁵⁴.

Ejemplos de *Web-celebrities* son los *youtubers** como Luisito Comunica, Luisito Rey, Werevertumorro, Yuya, Alan X el Mundo, QueParió!, Enchufe.tv, entre otros, reconocidos por miles y millones de usuarios de México y el mundo; así como MC Dinero, Rubí y sus padres (XV de Rubí) y Lady Wuuu, personas que debido a su aparición en videos virales** en *Facebook* y *YouTube*, han ganado fama.

²⁵⁴ *Ibid*, p. 16.

* Claudia Benassini en su artículo “Youtubers, entre la estrategia profesional y la calidad de los contenidos”, explica que los *youtubers* son jóvenes nacidos durante la última década del siglo XX —nativos digitales, en consecuencia—, multipantalla, concedores del lenguaje audiovisual y afectos al trabajo colaborativo. A través de sus canales de *YouTube*, buscan construir comunidades de seguidores. Para ello seleccionan temáticas que graban en videos de corta duración —máximo 15 o 17 minutos— lo cual, les permite posicionarse con cierto liderazgo de cara a la incierta competencia que enfrentan en esta nueva modalidad televisiva.

** Los virales son contenidos multimedia —videos, imágenes, *gifs*, música, etcétera— que se propagan en la *web* (redes sociales, principalmente) como si fueran un virus, ya que los usuarios se *contagian* de ellos al *compartirlos* en sus perfiles.



Imagen 3.8 Las *Web-celebrities* son famosos que surgieron con el desarrollo de la internet. En esta fotografía aparecen (de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo): Luisito Comunica, Luisito Rey, Werevertumorro, Yuya, Alan X el Mundo, MC Dinero, XV de Rubí y Lady Wuuu. Fuente: Google Images.

Es preciso señalar que si bien la gente ha enfocado su gusto y admiración a héroes y heroínas de la época antigua, así como a personalidades de la élite del poder y medio artístico de siglos pasados, fue hasta la primera mitad del siglo XX, con el apogeo del cine, que la fabricación del ídolo —celebridades o también llamadas *estrellas*— estuvo a cargo de las industrias culturales; esto es, del *star-system*.

Jaqueline Tavera —basada en los estudios de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en *La cultura mundo*—, señala que este concepto se refiere a, “los cantantes o músicos, deportistas y actores, quienes se han convertido en productos rentables

pero efímeros, condenados a desaparecer”²⁵⁵. Es decir, los elementos primordiales para este productor de objetos de culto son las estrellas o ídolos. De modo que, la estrella, objeto de culto y admiración, fue promocionada por la industria cinematográfica como un instrumento de atracción del público. [...] La estrella es diosa. El público la convierte en tal. Pero el *star-system* la prepara, la adereza, la forma, la fabrica. [...] Una vez que ha nacido una estrella, existe un sistema complejo formado por profesionales y expertos en comunicación que se dedican a su promoción. Productores, directores, estilistas, diseñadores y agentes artísticos colaboran en la creación de una imagen o de un modelo identificable de lo que podríamos denominar como la “industria de la individualidad”²⁵⁶.

Para ejemplificar esto, basta con recordar las escenas de uno de los musicales de la década de los 50 más reconocidos del cine, *Singin' in the Rain* (*Cantando bajo la lluvia*) en donde se observan, entre otros aspectos, los recursos utilizados por la industria cinematográfica para enaltecer y perfeccionar a las estrellas. Tal es el caso del doblaje de voz que Kathy Selden (Debbie Reynolds) hace a Lina Lamont (Jean Hagen) —debido a las demandas artísticas establecidas por el apogeo del cine sonoro—, para que esta última mantenga su fama y reconocimiento que la había caracterizado en el cine mudo y no la pierda a causa de su espantosa voz.

Una vez establecidos estos parámetros, la fabricación de estrellas progresó y tuvo que modificarse cuando la televisión, a principios de los años 60, se convirtió en una relevante incubadora de ídolos. Es en esta etapa cuando el *star-system* llevó a cabo una desmitificación de las estrellas para convertirlas en ídolos más humanos. “En este proceso, las *stars* son cada vez menos íconos intocables y más personas de carne y hueso. Así, el fenómeno que se había producido en el caso de las *stars* del cine se trasladó al mundo de la música, especialmente en los intérpretes, de los

²⁵⁵ Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Op. Cit.*, p.15.

²⁵⁶ Jordi Busquet Duran, *Op. Cit.*, p. 17.

deportes y la televisión”²⁵⁷. En la actualidad, es esta última, afirma Busquet, el escenario principal, la fábrica de creación de famosos y el motivador para la creación de comunidades de *fans*, debido a que es uno de los medios tradicionales con mayor recepción de audiencias.

“Gracias a la tele, los personajes que provienen de otros mundos —el cine, el teatro, el arte, la literatura, la música, el diseño, el deporte, entre otros— se han convertido en figuras (re)conocidas y admiradas. La televisión ha generado, a su vez, sus propios famosos estrictamente televisivos”²⁵⁸. Por ejemplo, conductores de programas de revista, actores de telenovelas, miembros de *reality shows*, etcétera.

Sin *fan* no hay ídolo y sin ídolo no hay *fan*.

Una vez comprendido lo anterior, es necesario definir qué es un ídolo, qué llama la atención de las *fans* respecto a éste y cuáles son las razones que han impulsado a estas *prosumidoras* a escribir y/o leer *fanfics* donde dichas personalidades son las protagonistas. En el Diccionario Oxford en Español se define este término como una “figura o imagen que representa a un ser sobrenatural y al que se adora y se rinde culto como si fuera la divinidad misma. Persona o cosa por la que se siente un amor o admiración excesivos”²⁵⁹.

De esta percepción destaca, en primera instancia, la relación que guarda el concepto con aquello que es divino o sobrenatural, lo cual concuerda con la noción de ídolo que se tenía en la época antigua —a los dioses griegos o romanos los consideraban, además de una divinidad, un ídolo, así como a Jesucristo, por ejemplo—. Sin embargo, para fines de esta tesis se retoma el enunciado en el cual se determina al ídolo como una persona o elemento amado o admirado en exceso.

²⁵⁷ *Ibid*, p. 18.

²⁵⁸ *Ibid*, p. 19.

²⁵⁹ Español Oxford Living Dictionaries, *Ídolo*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/idolo> [Consulta: 18 de febrero de 2017, hora: 6:20 p.m.]

En este sentido, para Fabiana Romo un ídolo es:

una persona a la cual admiro por algo que hace extraordinario y yo no podría hacer, o algo que ha hecho en su vida que me impresiona mucho y me gustaría tomar como ejemplo a seguir [...] Yo no considero a los artistas ídolos, jamás los he considerado así. Simplemente son mis artistas favoritos. Para mí, un ídolo es mi mamá y mi papá.²⁶⁰

A su vez, Miriam Hernández detalla que un ídolo: “es una palabra fuerte que se refiere a aquella persona que admiras por lo que hace y cómo lo desarrolla. Hasta cierto punto puede funcionar como un ejemplo a seguir, sin que esto se convierta en una obsesión.”²⁶¹ América Orozco concuerda con la explicación anterior al puntualizar que un ídolo es “una persona a la cual le tienes una gran admiración.”²⁶²

Relacionado a ello, Gabriela Aguilar expone que “posee algo que llena tu vacío espiritual, emocional o de lo que quieras. En general, es la razón por la cual gira tu entorno.”²⁶³ Asimismo, precisa que éste es una imposición al mencionar que “en la actualidad, el ídolo no lo construyes, se te impone, ya sea religioso, cultural o político [...] Lo puedes construir en el sentido de darle más visiones, pero éste ya se encuentra previamente institucionalizado.”²⁶⁴

En síntesis, las *fans* definen al ídolo como una persona o cosa que es motivo de admiración debido a las prácticas extraordinarias que realiza. Aseguran, además, que es un ejemplo a seguir, llena vacíos emocionales (o de cualquier otra índole), es una razón de vida y una imposición previamente construida.

²⁶⁰ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁶¹ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p.

²⁶² América Alejandra Orozco Sánchez, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁶³ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁶⁴ *Idem.*

Igualmente, se observa que dicho término está escrito en un lenguaje masculino —*el* ídolo—, lo cual connota un etnocentrismo de género en el que la imagen femenina, en primera instancia, no tiene cabida. A su vez, resulta evidente percatarse de que desde la antigüedad —en las civilizaciones antiguas e, inclusive, en la religión— los ídolos son hombres y mujeres; no obstante, como se precisó en el capítulo anterior, debido al sistema de binarismos socioculturales convencionales, se considera mayor la presencia de personalidades masculinas (dado que representan, por ejemplo, una figura de poder y control) que de las femeninas.

Por lo tanto, en el contexto actual, un ídolo —una estrella o celebridad— es una persona famosa construida por una combinación entre el diseño de imagen personal, las estrategias de *marketing*, publicidad y relaciones públicas, así como los medios de comunicación, los cuales, le otorgan las herramientas comunicativas necesarias para enaltecer y/o crear cualidades (según el ámbito artístico de la estrella en cuestión: teatral, musical, televisivo, cinematográfico, etcétera) que individuos no reconocidos en los medios (nombrados *gente común*), considera extraordinarias. Las celebridades son objeto de culto y admiración, de esta manera, su público o *fans* engrandecen sus características físicas, actitudes y aptitudes, y las catalogan como un ejemplo a seguir. Asimismo, el concepto de ídolo es un vocablo que cambia constatemente debido a las transformaciones que día a día surgen en los medios de comunicación, al igual que en la sociedad y la cultura; por ello, su definición es vigente según el tiempo y espacio en donde se desarrolle.

Cabe destacar que las estrellas están más cerca de sus seguidores en comparación con los años 30 del siglo pasado (época de oro del cine de Hollywood) debido al uso actual de redes sociales y la *web*, las cuales, se han encargado de difuminar los límites entre lo público y lo privado. Al respecto, Gloria Domínguez, en *El star system: la construcción de mitos en el Hollywood clásico*, señala que los ídolos:

ya no están cercanos a los dioses, pero la adoración y el culto de los *fans* se mantiene y se hace más fuerte por el desarrollo de nuevos medios para expresarla. La identificación cobra más fuerza al saber cada

vez más aspectos de su vida, pero esa vida sigue siendo *ideal* para el público. Son *ideales* de belleza, de carisma, de estilo, incluso son inspiraciones por su implicación en causas humanitarias y en campañas sociales. Siguen firmando acuerdos publicitarios millonarios y su imagen es suficiente para vender cualquier cosa porque el público sigue queriendo ser como ellos.²⁶⁵

Es decir, las *fans* proyectan su vida —o lo que les gustaría que fuera su vida— en esos ídolos; éstos se convierten, en ocasiones, en una adoración y fascinación estética, al igual que en un referente de identificación ético y social. Las estrellas son un símbolo, un modelo sociocultural, creadoras de opiniones, transformadoras y reivindicadoras de valores. En ello se basan las *fans* para crear *fanfictions*. “Estos ídolos efímeros o *pop** son fuente de creatividad para los usuarios de la *web*, quienes gracias a ellos pueden construir nuevos personajes o continuarlos y crear ficciones a su alrededor”²⁶⁶.

No es casualidad que las *fans* escritoras y lectoras no sólo se basen en los talentos de sus ídolos mostrados superficialmente, sino también en otros aspectos, por ejemplo, “la forma de enfrentar el mundo y de salir adelante, aun estando en una situación difícil”²⁶⁷, puntualiza Miriam Hernández, o la perseverancia, como precisa Fabiana Romo:

a los tres [José Madero, Javier Blake y Daniel Smith] les admiro que son los vocalistas, los compositores y su perseverancia. Empezaron de cero y siguieron. Conozco muchos que comienzan con estos grandes sueños

²⁶⁵ Gloria Dominguez López, *El star system: La construcción de mitos en el Hollywood clásico*, p. 22-23.

* Jaqueline Tavera, a partir de los planteamientos de Blanca Muñoz, menciona que estas figuras o ídolos provienen de la *cultura pop*, este es, un modelo de cultura que busca una falsa individualización a través de un consumo que, se considera, personaliza narcisistamente [...] Ese yo exasperadamente hiperindividualista, no obstante, resulta ser una construcción proveniente de los productos ideológicos de la industria cultural de consumo de masas.

²⁶⁶ Jaqueline Julieta Tavera Martínez, *Op. Cit.*, p. 17.

²⁶⁷ Miriam Hernández Tecpa, *Op. Cit.*, s/p

y si a los dos años no les llega algo bueno, lo dejan, se frustran. Les admiro la manera de componer, o sea yo puedo escribir, pero hacerlo con un ritmo, una métrica, una estructura en versos, para mí es algo imposible. Les admiro eso que yo no puedo hacer.²⁶⁸

Sin embargo, las cualidades físicas no dejan de ser uno de los referentes primordiales al momento de seguir a un ídolo, como expresa Gabriela Aguilar: “lo que más me atrae de ellos es la apariencia. Mis ídolos son músicos, entonces he llegado a la conclusión de que me gusta la gente que tiene una voz bonita [...] En la actualidad mis ídolos son, principalmente, Harry Styles y Luke Hemmings, de ellos leo *fanfics*, y Kiko Blake, pero de él no he encontrado una *fanfiction*.”²⁶⁹

De esta forma, las *fans* leen y escriben *fanfics* donde sus ídolos son los protagonistas porque, además de atraerles su aspecto físico, como lo afirma Gabriela Aguilar, e “imaginar las historias y ponerse en el lugar de la protagonista”²⁷⁰, como indica América Orozco, tienen claro que son historias ficticias, situaciones imposibles o que difícilmente sucederían en la realidad concreta. “Es más fácil escribir acerca de un personaje que más gente sabe quién es, a que hables de alguien que sólo tú o tu círculo de amigos conoce, porque las personas se sienten identificadas. Son narraciones que nunca ocurrirán, pero muchos las siguen y quizá se imaginan cosas similares.”²⁷¹

En conclusión, se observa que la presencia del ídolo en la vida de las *fans* y, principalmente, en la creación de las *Real People Fanfiction* es de suma importancia debido a la apropiación de éste a través de los medios de comunicación. Por ello, es menester exponer y analizar a la par de la imagen de la mujer, su imagen en estas Narrativas Transmedia, ya que de este modo se pueden percibir qué

²⁶⁸ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁶⁹ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁷⁰ América Alejandra Orozco Sánchez, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁷¹ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

repercusiones tiene su presencia y/o representación no sólo en las *fanfictions*, sino también en la realidad concreta de las *fans* y, por ende, en la sociedad y la cultura.

3.3 *Fan* e ídolo: los protagonistas de esta historia.

¿Qué cualidades tienen los personajes de las *Real People Fanfictions* en México?
¿Qué representación digital le otorgan las *fans* a dichos intérpretes? Para dar respuesta a estos cuestionamientos, se describen en cuadros comparativos las características de las y los protagonistas, así como de las y los antagonistas, además de otros aspectos primordiales en torno a ellos que son materia de análisis para mostrar y explicar la imagen de la mujer en estas narrativas. Su elaboración se basa en entrevistas realizadas a las *fans* escritoras y lectoras*, en las *fanfictions* previamente señaladas, así como en las observaciones y experiencias de la autora de este investigación.

* Es preciso aclarar que para fines prácticos, se realiza una síntesis de las respuestas de las *fans* (Fabiana Romo, Gabriela Aguilar, América Orozco y Miriam Hernández), entrevistadas durante el mes de octubre de 2016, y de las observaciones y experiencias de la escritora de esta investigación.

3.3.1 Las y los protagonistas.

Imagen femenina	Imagen masculina
Aspecto físico	
<p>Su apariencia, en general, se divide en tres tipos:</p> <p>a) Descripción de la celebridad o <i>fan</i> tal cual es en la realidad concreta.</p> <p>b) La “morena”: estatura baja, delgada y con curvas, piel blanca o trigueña, cabello oscuro (negro o castaño).</p> <p>c) La “rubia”: alta, delgada y con curvas, piel blanca/pálida, cabello rubio o castaño claro.</p> <p>Cualquiera que sea el tipo, la protagonista nunca es gorda o tiene acné; es torpe y desalineada, pero bonita y de cuerpo bien formado (nadie se da cuenta de ello, incluso ella —se considera “poca cosa”—, hasta que el protagonista se lo dice).</p>	<p>Su apariencia, en general, se divide en tres tipos:</p> <p>a) Descripción del ídolo/celebridad tal cual es en la realidad concreta.</p> <p>b) El “chico guapo”: fortachón, ojos claros o de color (azules, grises, verdes), alto, rubio o castaño.</p> <p>c) El “chico malo”: alto, delgado, atractivo, ojos de color (azules, grises, verdes), tiene tatuajes y/o perforaciones, viste de colores negro, gris y blanco, usa ropa de mezclilla (rota) y chamarras de cuero/piel.</p> <p>Cualquiera que sea el tipo, el protagonista siempre es guapo.</p>



adribelen_donut La chica dice q es fea pero resulta que es la mas perfecta del mundo 😂

2d [4 Me gusta](#) [Responder](#)



Ixrry.flower_ Que la rayis diga ser fea pero es modelo de Victoria's Secret

2d [3 Me gusta](#) [Responder](#)



carmelinamf Que coja lo primero que pilla en el armario y parece que la han estado vistiendo los mejores estilistas del mundo

2d [3 Me gusta](#) [Responder](#)



bebu_costa Todos piensan que la protagonista es fea, incluso ella dice que es fea, pero es como Selena Gómez con anteojos y ropa holgada

2d [Responder](#)



vsimentalxx Harry Styles es su hermano, Cameron Dallas su mejor amigo, Justin Bieber su novio, Dylan O'Brien fue su quedante, Brooklyn Beckham su ex, puros guapos 😂.

2d [9 Me gusta](#) [Responder](#)

Imágenes 3.9, 3.10, 3.11, 3.12, 3.13. “Comenta lo más típico de *Wattpad*”, es una publicación en donde se mencionan las personas, ambientes y situaciones que se retoman usualmente en las *RPF*. Estos comentarios, por ejemplo, se refieren a la apariencia de la y del protagonista. Fuente: cuenta de *Instagram* @directioner_and_zquads_updates.

Imagen femenina

Imagen masculina

Sentimientos y emociones (personalidad)

Depende del tipo de personalidad que tenga la celebridad o de la que elija la escritora (quien se basa en anécdotas, personajes de otras obras, gente real o común; es decir, en el mundo concreto).

En términos generales, puede ser: insegura, débil, vulnerable y/o depresiva; o segura de sí misma, reventada, experimentada, popular, sociable, alegre y extrovertida (se va a los extremos). Es humilde. Líder innata; sabe mover a la gente, aunque utilice sus defectos para ello. A su vez, suele ser sensible y romántica o aparenta ser dura de carácter, pero en realidad sueña con encontrar al hombre perfecto, al *verdadero amor*. Es aprensiva. Siempre quiere complacer a todos y está dispuesta a ayudar a los demás. Perdona siempre lo malo que le hacen. Contrario al chico, ella suele ser “frágil por fuera, dura por dentro”.

En términos generales, puede ser: seguro de sí mismo, pero inseguro respecto a su pareja. De carácter fuerte y rudo; no obstante, su chica es su debilidad y explota su lado cursi/romántico. Es “duro por fuera, frágil por dentro”. Líder innato; sabe mover a la gente, aunque utilice sus defectos para ello. Suele ser infeliz, bipolar o un conquistador de mujeres hasta que se enamora y decide ser fiel. Es aprensivo y en ocasiones narcisista, sangrón y ambicioso. En otro extremo, puede ser amable, buen chico, melancólico y nostálgico.

Es usual encontrar en estas *fanfics* que al inicio de la historia, los protagonistas no se caigan bien o se odien; sin embargo, durante el desarrollo se enamoran y, generalmente, terminan juntos.

Asimismo, sienten inseguridad respecto a su pareja (no le otorgan el beneficio de la duda). No obstante, si atraviesan un problema, se aferran hasta que éste/ésta la/lo perdone y lo/la recupere para retomar lo que tenían.

Usted

Capítulo 13 (fragmento)

“-¿Sigues ahí?

-Aquí sigo...

-Primer año nuevo de muchos que vendrán.

-Ojalá. ¿Cómo está tu familia?

-Bien, están muy divertidos ¿La tuya?

-Miguel se ve muy feliz de que estemos aquí, Alex a pesar de todo no lo veo incómodo, ni nada.

-¿Y tu? ¿Tu como estas?

-Ni siquiera me siento culpable de que ella esté sola.

-No deberías sentirlo.

-Tu siempre lo ves todo por el lado sin corazón. –Ambos reímos.

-Así deben ser las cosas a veces, Alana.

-Sabes que soy más débil y sentimental.

-Lo sé.

Cuadro 3.4. En este fragmento se observan las diferencias sentimentales del y la protagonista.

Fuente: @uxmalqueen, *Usted*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/170221864-usted-capitulo-13> [Consulta: 24 de febrero de 2017, hora: 10:27 p.m.]

MDO

[kap.26] (fragmento)

-----PAU-----

Ross bajó las escaleras para ir hacia la cocina, siendo seguida en todo momento por los ojos del fantasma a mi lado. En esos últimos días José le ponía demasiada atención a mi amiga. En ocasiones lo descubrí saliendo de su cuarto, y él al verse descubierto simplemente desaparecía de mi vista y cuando lo veía de nuevo, estaba mirando a Ross.

Ella era una chica muy atractiva, tanto de cara como de cuerpo y era por eso que sospechaba que a José le gustaba mi amiga.

-Adiós Pau-se despidió Ross dirigiéndose a la puerta y siendo seguida, de nuevo, por el fantasma.

José volteó a verme, yo sentía que la sangre me hervía, el coraje que sentía para con él en ese momento me asombró.

-¡Relájate!-dijo para después soltar una risita estúpida.

-¡Eres un imbécil!-Grité con fuerza-¿Quién eres para decirme que debo hacer?

-Oye...

-¡Oye tú fantasma!, me tienes harta ¡Estoy harta de ti!-me levanté para quedar frete a él - ¡De tener que estarte viendo las 24 horas del día! ¡Soportar tus cosas raras de fantasma!

-¡Tu también me tienes hartó a mi Paullette!-Se levantó del sofá y me miró directo a los ojos-

¡Tus cambios de humor tan repentinos!

-¡Lástima por ti!

-Sí que es una lástima. ¡De todas las personas debías ser precisamente tú!

-¡Eres un idiota!

-¡Tu lo eres más! ¡Mira que rogarle a un estúpido que lo único que quiere es llevarte a la cama...!

-¡Eso a ti no te importa!-sentía mi corazón latiendo a mil.

-Claro que no me importa, pero es la verdad.

-¿Tú que vas a saber? Si no eres más que un fantasma incapaz de sentir.

-¡Yo no siento por que soy un fantasma! ¿Pero tú? Tú estás viva y aun así parece que no sientes nada. Siempre en tu mundo... Tal vez Ross tenga razón, ¡eres una frígida que se quedará a vestir santos!

-¡Pues si tanto te interesa la opinión de Ross lárgate con ella! Pero te recuerdo que no es capaz de verte, nadie más puede verte y no sabes la envidia que les tengo por eso. No tienen que soportarte.

-¡Pues ojala fuera Ross quien me viera! Ojala pudiera yo elegir quien puede verme y quién no. Estoy seguro que ella no me usaría sólo para poder dormir a gusto en una noche de calor o para que mi canto la hiciera dormir bien. ¡Ella si me trataría bien! ¡Ella no me causaría estos líos en mi cabeza!

-¡LÁRGATE DE MI CASA!-Grité con fuerzas para evitar llorar-¡No te quiero volver a ver nunca!

-¡Será un placer! ¡Y esta vez no quiero que me vayas a buscar porque te sientes sola! ¡Es mejor ser alma en pena que tener que soportarte!-Cerré los ojos para evitar derramar las lágrimas y me dejé caer de nuevo al sofá llevándome las manos al rostro.

Cuadro 3.5. En este ejemplo se observa el tipo de personalidad de la protagonista.

Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.366470660083170.85224.201863746543863/395842247146011/?type=3&theater> [Consulta: 24 de febrero de 2017, hora: 10:57 p.m.]



nadia_rey_ Ella es una santa (hay que mencionar que virgen) el un chico rudo, al principio se odian y luego se terminan amando, o y por cierto ella siempre le perdona cada pendejada que hace por que lo "ama". Es muy cliché pero acepto que me encantan esas historias por más que ya se que al final quedarán juntos



Imagen 3.14 En la publicación “Comenta lo más típico de *Wattpad*”, se encuentra este comentario, en el cual, se observa un ejemplo de la construcción de la personalidad de los protagonistas. Fuente: cuenta de *Instagram* @directioner_and_zquads_updates.

Imagen femenina

Imagen masculina

Edades	
Son jóvenes, tienen entre 16 y 25 años.	Son adultos de entre 30 y 40 años (lo que en ocasiones se convierte en un problema dentro de la trama porque las madre de la protagonista no permite que su hija sea pareja de un chico mayor), o jóvenes de 20 y 21.

Imagen femenina

Imagen masculina

Gustos	
Si la/el protagonista es artista, cantante, actriz/actor o vloguera/vloguero, en la historia tiene gustos relacionados a eso: la música, el canto, la actuación, las redes sociales, elaborar videos.	
Asimismo, dependen de la <i>fan</i> protagonista en cuestión. Algunas escritoras, por ejemplo, indagan previamente para conocer éstos o plasman los gustos de su elección. Algunas veces, si posee algún talento, es un secreto que después se descubre.	En ocasiones depende de los gustos o intereses de la autora. En general, les agradan los deportes (fútbol, <i>skate</i>) y las actividades artísticas (escribir, cantar, tocar algún instrumento). Algunas veces, si posee algún talento, es un secreto que después se descubre.

Imagen femenina

Imagen masculina

Familiares (¿Quiénes son? ¿Cómo es la dinámica entre ellos?)

En general, la protagonista tiene uno de estos tipos de familia:

a) Liberal o indiferente. Aquella que no implica alguna manifestación de apoyo, obstáculo o protección. Si la chica quiere dejar sus estudios, mantener una relación con un artista y/u hombre mayor, para ellos no es problema.

b) Sobreprotectora. Aquella que impone límites a la protagonista, incluso, utilizando la violencia. El personaje que más ejerce estas restricciones (evitar que la hija sea novia de un cantante, dejarla vivir sola, abandonar la escuela por cumplir su sueño de ser cantante/actriz, entre otros) es la madre.

c) Bien o "acomodada". Aquella formada por los padres y hermanos/as. Tienen una posición económica alta y/o estable.

d) Problemática. Aquella en la cual, los padres o hijos están separados, son alcohólicos, fallecieron o tienen otros problemas sociales.

Es importante señalar que, en ocasiones, según la personalidad y el contexto, la madre de la protagonista es una de las antagonistas de la historia.

En lo referente al protagonista, la familia es de dos tipos:

a) Aquella en la que, por lo general, aparecen todos los integrantes en la narración: papás, hermanos y, en algunos casos, primos y tíos más cercanos.

b) Aquella en la cual, los padres u otros familiares no aparecen (o sólo son nombrados). En este caso, están presentes los hermanos/as, quienes son su soporte y motivación o el/la que se encarga de hacerle bromas.

Cabe destacar que la familia del protagonista, en la mayoría de las historias, tiene una posición económica alta, estable.

Amnesia Cardíaca

[kap.56] (fragmento)

-La quiero, la amo...pero...-se alzó de hombros-Siento que yo a ella no le importo-esbozó media sonrisa sin pisca de alegría-Inspeccionaste la casa... ¿Viste el cuarto para perro?-él asintió-Se llamaba Lucky, era un schnauzer. Adoraba a ese perro, era lo último que me quedaba de mi papá, lo único que conservaba de él...y un día lo envenenó y fue tan cruel como para decírmelo así como así "Me tenía harto ese perro, era igual de estorboso y latoso que tu padre" ni siquiera me dijo que lo sentía....-suspiró-Eh hecho siempre todo lo mejor que puedo, me esmeré en ser siempre la mejor en todo...y nunca lo valora y cree que dándome cosas materiales llena su ausencia de cariño. Por si fuera poco, se encarga de hacerme sentir poquita cosa...de hacerme ver que a nadie le intereso ni le interesaré nunca...-lo miró-¿Sabes que me dijo de ti?-él le regresó la mirada-Me dijo que sólo te estabas divirtiendo conmigo y que sólo buscabas que me violaran de nuevo o hacerlo tú...que era una niña estúpida si creía que tú de verdad te preocupabas por mí...

-Tú sabes que eso no es cierto-se apresuró en decir.

-Lo sé...lo que no sé es ¿Qué buscas en realidad en mí? ¿Por qué yo?-se miraron a los ojos un par de minutos.

-No sé Patricia...la verdad no sé...

Cuadro 3.6. En esta *fanfic*, la madre de la protagonista es una de las antagonistas de la historia. Fuente: Chifa, *Amnesia Cardíaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.613704152026485.1073741828.201863746543863/654889357907964/?type=3&theater> [Consulta: 1 de marzo de 2017, hora: 11:16 p.m.]

Usted
 Capítulo 12 (fragmento)
 -Viene para acá.
 -Esta bien, no impediré nada, ya te hice mucho daño como para impedirte más... Alex, deberías ir también tu.
 -Yo estuve con el mucho tiempo, ya no tengo poque estar con el.
 -Deberías tranquilizarte, el no hizo nada malo.
 -Nos dejo. –Soltó de golpe.
 -No nos dejo, yo lo obligue a irse.
 -¿Qué? –La voltee a ver-
 -Cuando tu papá aún vivía con nosotros, tu tenias dos años o poco menos de vida, yo lo trataba mal, le gritaba. Alex tendría nueve o diez años. Muchas veces quiso volver cuando tu cumpliste doce, pero se lo negaba, no quería que fuera parte de tu vida. El no se fue, como te lo dije Alex, yo lo obligue a irse.
 -Me mentiste desde los quince años, he pasado once años de mi vida odiándolo y extrañándolo desde los diez. ¿Cómo puedes?
 -Perdón, Alex, siempre lo vi como lo mejor.
 -¿Para quién? Cuando tenía quince años, te pedí explicaciones. ¿Qué me dijiste? Que se había ido porque quiso, porque ya no le importábamos. Estuviste a punto de decírselo a Alana, tenía sólo siete años cuando se lo querías decir. Tan poco corazón tienes. –Mamá seguía parada en el mismo lugar viendo a la nada, yo veía la escena desde el sillón, subí a mi habitación y tome una bolsa.
 -¿Qué haces? –Dijo mi mamá viendo como empacaba cosas al azar.
 -No pienso pasar ni una noche más aquí. Me ocultaste tantas cosas en mi vida importantes para mí, y le mentiste a Alex.
 -Alex, detenla. –Le dijo mi mamá.
 -No la voy a detener cuando esta haciendo algo que quiero hacer yo también. –Salió del cuarto y fue al suyo.

Cuadro 3.7. En este ejemplo se observa una familia problemática, en donde la madre es quien se ha encargado de ocultar aspectos familiares importantes a sus hijos. Fuente: @uxmalqueen. Usted, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/169833293-usted-capitulo-12/page/2> [Consulta: 1 de marzo de 2017, hora: 8:08 p.m.]

Imagen femenina	Imagen masculina
Amigos (¿Quiénes son? ¿Cómo es la dinámica entre ellos?)	
<p>Siempre hay una mejor amiga (amigo, a veces) incondicional, es su soporte. En algunas historias, la chica tiene solamente una o dos amigas. En otras, sus amigas conforman el grupo de “las populares”, quienes practican algún deporte o son porristas.</p>	<p>Siempre hay un mejor amigo (amiga, a veces) incondicional, es su soporte. Es usual que el chico, si es artista, sus amigos sean los mismos integrantes de la banda a la cual pertenece en la vida real o, en otro contexto, formen parte del equipo deportivo de la escuela.</p>

Imagen femenina

Imagen masculina

Hábitos, costumbres y tradiciones

En lo referente a esta categoría, los hábitos, las costumbres y las tradiciones se abordan a partir del origen, residencia o cultura de la *fan* y el ídolo, razón por la cual éstas pueden variar. Sin embargo, es usual encontrar descritas prácticas cotidianas (relacionadas con la alimentación y recreación, como asistir a la escuela, ir al cine, a fiestas o visitar parques) o festejos de carácter internacional (Año Nuevo, por ejemplo).

Una tradición que nunca pasa desapercibida es la celebración del Día San Valentín, Día de los Enamorados o Día del Amor y la Amistad (14 de febrero). No se mencionan otras a menos de que sea tema o motivo en la *fanfiction*.

Ideología acerca de lo bueno y lo malo

Esto se establece según lo que la escritora *y/o fan* es en la realidad concreta o en la manera de ser del ídolo o la celebridad.

La chica siempre es buena, sabe que faltar a clases, por ejemplo, es malo, debe entregar sus tareas y obedecer a sus padres. Considera malo “pisotear” a las personas para conseguir sus objetivos o creerse superior a ellas.

Si se trata del “chico malo”, él considera bueno hacer lo que quiera, drogarse o embriagarse. Si es otro tipo de chico, usualmente entra en conflicto cada que debe establecer sus límites entre lo bueno y lo malo.

Ocupación *y/o* profesión

Estudiante de bachillerato o universidad privada (su profesión o licenciatura depende del gusto de la escritora). En ocasiones trabaja, lo cual se basa en lo que la protagonista estudia en la *fanfic*, o labora en cafeterías o restaurantes, en empleos de medio tiempo.

Si en la historia el protagonista también es artista, se desempeña en los escenarios, de lo contrario, la autora le inventa una profesión o depende de lo que en la vida real el ídolo estudió o ejerce. En otras historias, la celebridad estudia y labora, como la protagonista.

Sueños, anhelos y metas

Ser buena y desempeñarse en lo que estudia/estudió o ascender en su trabajo. Encontrar al amor de su vida, casarse, tener hijos y ser feliz. Enamorarse/enamorar al cantante de sus sueños. (Cabe señalar que este último punto, como menciona Gabriela Aguilar, para la *fan*, es ver realizado —o lo más cercano a ello— su sueño en la realidad concreta).

Encontrarse a sí mismo *y/o* al verdadero amor y formar una familia con ella. Ser un artista exitoso, reconocido, grabar más discos, presentarse a tocar en más lugares, componer nuevas canciones (esto puede cambiar según la profesión del protagonista).

Problemas a los que se enfrenta

Si la protagonista queda embarazada durante el desarrollo de la historia, puede significar un problema, pero siempre tiene una solución.

Bullying, depresión, inseguridades, problemas escolares, intentos de violación y violación (a las protagonistas).

Ligeros desacuerdos con su familia o con sus amigos.

Sufren por la chica o chico que aman, sobre todo cuando llega un/una tercera en discordia y se entromete en su relación. Esto es lo más común.



harryshiddentattoo Que la
quieran violar y que oh casualidad
justo llega el protagonista a
salvarla



Imagen 3.15 En este comentario de la publicación “Comenta lo más típico de *Wattpad*”, se observa uno de los problemas que acontecen en las *fanfictions Real People*. Cabe señalar que las violaciones a las protagonistas son un tema frecuente en estas narraciones. Fuente: cuenta de *Instagram* @directioner_and_zquads_updates.

Imagen femenina

Imagen masculina

Cómo es sexualmente

Inocente, sensible e inexperta. En ocasiones, al inicio de la historia, es virgen, después le nace un fuerte deseo sexual que al protagonista le es difícil controlarle o satisfacerle.
En algunas historias la chica es la experta en este tema y el hombre —inocente y sensible— es seducido por ella.

Es el experto en este tema. Experimentado y apasionado, pero con la protagonista es sensible, respetoso, cuidadoso y relajado; está dispuesto a enseñarle acerca de sexo.



bebu_costa Siempre se dice que
es virgen, pero a la hora de lo hot,
sabe más que Cristian Grey



Imagen 3.16 En el caso de este comentario, de la publicación “Comenta lo más típico de *Wattpad*”, se compara la actitud de la chica respecto al sexo con el protagonista de la saga *50 Shades of Grey*, quien se caracteriza, según la historia, por ser un buen conocedor de esta práctica y el sadomasoquismo. Fuente: cuenta de *Instagram* @directioner_and_zquads_updates.

Me Enamoré de Mi Sobrina (Louis y tú) (Hot)
 Capítulo 7-drama y Capítulo 8-maraton 1/7 (fragmentos)

Se alejo y siguió su camino a las escaleras, entonces un deseo extranormal se apodero de mí. Rápidamente la alcance, la tome de la cintura y la gire hacia mí, atrape sus labios con los míos y la bese ardientemente, mis manos descendieron hasta sus nalgas y la apreté a mi erección, ella gimió al sentirlo y se aferro a mi cuello. La tome de las piernas y la cargue haciendo que rodeara mi cintura con ellas. Entre besos y nuestras respiraciones aceleradas la lleve hasta su habitación, caímos en la cama yo sobre ella y mis besos abandonaron sus labios para seguir bajando hasta sus nenas, desabroché rápidamente su blisa, mmm ese brasiere rojo es mas que excitante. Me quitó mi playera, acariciaba mi pecho hasta mis hombros siguiendo hasta mi espalda. Levante su falda y disfrute mejor de sus piernas y su trasero, dios, sus bragas de encaje, esta chica si que sabe ser sensual.

-Tío-. Gimió con la voz entrecortada, excitandome mas aun.

-Me encantas.

-Me vuelves loca.

-Te voy a coger como nunca te han cogido.

-Bueno... en teoría-. Tomo mi rostro y busco mis labios, su mirada ahora era tímida-. Eso es cierto, pes... Nunca me han cogido.

-¿Qué?-. Me aleje de ella y la mire confundido.

-Lou... Yo soy virgen-. Oh por dios...

No puede ser... Maldita sea. Me levante de golpe, eso no podía continuar, todo el calor y la excitación que tenia desaparecieron de inmediato, fue como si un balde de agua fría me hubiera caído de repente. Estaba a punto de cogerme a mi sobrina la cual es virgen, ¡¡¡VIRGEN!!!

Yo jamas he estado con una virgen, y no pienso cambiarlo, eso es como una regla para mi y no la voy a romper. Car...ajo, que hubiera pasado si no me lo dice, no quiero ni imaginarme de verdad. Mi mente esta trabajando a mil, me siento confundido muy confundido. Necesito aire, necesito pensar, un espacio para mí, me siento abrumado.

—¿Qué pasa Louis?

—¿Es en serio tu pregunta?

—Pues si... ¿Qué te pasa?

—_____, eres virgen.

—¿Y? Pensé que ya lo sabias, o que al menos lo suponías.

—¿Suponerlo? Con todo lo que haces,, lo que hemos hecho... No lo parece.

—Eh visto películas porno y he leído libros... las novelas eróticas son mis favoritas—. Madre mía, pero que demonios. Justo ahora siento que la desconozco. ¿Donde esta mi princesa?

Cuadro 3.8. En este ejemplo se aprecia uno de los comportamientos de la protagonista en lo referente al sexo. Fuente: @LauStylinsonn. *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/23177473-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot-capitulo-7> y <https://www.wattpad.com/23994775-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot-capitulo-8> [Consulta: 1 de marzo de 2017, hora: 10:07 p.m.]

En lo que respecta al *uso del lenguaje, adicciones y medios de comunicación que utilizan* ambos protagonistas, se observa que utilizan un lenguaje cotidiano, coloquial, informal y/o vulgar. Incluyen groserías comunes del léxico mexicano en su habla; no obstante, si alguno de ellos pertenece a la clase alta, hablan de manera refinada. Asimismo, en general, estos personajes consumen alcohol, cigarro o,

alguna vez, drogas (marihuana, cocaína), pero esto no representa un problema grave. Ocasionalmente, el chico o la chica se sumen en el alcohol debido a una ruptura amorosa. Igualmente, en algunas *fanfics* el protagonista es adicto a las mujeres. Finalmente, los principales medios que usan son las redes sociales como *Whats App, Facebook, Twitter, Messenger e Instagram*, y se comunican a través de *smartphones*, tabletas electrónicas y teléfonos fijos.

3.3.2 Las y los antagonistas.

Para la descripción de la imagen de los antagonistas, se han omitido los rubros *hábitos, costumbres y tradiciones, medios de comunicación que utilizan*, así como *usos del lenguaje*, ya que las características son similares a las descritas en el apartado anterior.

Imagen femenina	Imagen masculina
Aspecto físico	
<p>En general, la chica “mala” de las <i>fanfics</i> se caracteriza por ser una persona de cuerpo voluptuoso, con curvas bien remarcadas, guapa y provocativa en la forma en que se viste y se mueve. No tiene acné, no es gorda. Sabe que es hermosa y lo destaca.</p> <p>Como la protagonista, esta chica comparte las siguientes características:</p> <p>a) Descripción de la ídolo/celebridad tal cual es en la realidad concreta.</p> <p>b) La “morena”: estatura alta o baja, delgada y con curvas, piel blanca o trigueña, cabello oscuro (negro o castaño, en ocasiones rojizo).</p> <p>c) La “rubia”: alta o baja, delgada y con curvas, piel blanca/pálida, cabello rubio o castaño claro.</p>	<p>En general, es considerado “el galán” de estas narrativas.</p> <p>- Su aspecto físico se puede basar en algún ídolo.</p> <p>- Su creación física puede ser como la del ídolo en la realidad concreta, o similar a la del “chico guapo”: fortachón, ojos claros o de color (azules, grises, verdes), alto, rubio o castaño.</p>

Amnesia Cardíaca

[kap. 34] (fragmento)

-Eh...Pepe-parpadeó y alzó el rostro aún con la mitad cubierta por sus manos-Yo pagaré todo y...

-Ya te dije que no. Yo me haré cargo. Es más, ya puedes irte y hazle un favor al mundo y por favor maneja con precaución ¿Quieres?

-Pero es mi responsabilidad por...

-No levantaré cargos en tu contra-miró a Eduardo que también se tallaba el rostro-A menos que él quiera hacerlo...o a menos que la mates, si la mataste te juro que te iré a buscar hasta el infierno y te haré pagar muy caro-la chica abrió grandes los ojos.

-Vaya, creo que te importa demasiado-Pepe sólo suspiró a respuesta-No puedo creer que odiándote como lo hace, te preocupes por ella-entonces sí que Madero la miró.

-¿Tú cómo sabes que me odia?

-Entré junto con ella a Backstage en Acapulco. Gabriela Aguilar ¿No me recuerdas?-el chico la miró de pies a cabeza. Era guapa, tenía muy buen cuerpo, facciones finas y poca ropa...sí definitivamente era del tipo de chicas que a él le gustaba llevarse al backstage pero...no, no la recordaba “¿Alguna vez te parece relevante algo de lo que hace una fan? ¿Alguna vez de verdad has mirado a una fan? ¿Alguna vez has leído realmente o escuchado realmente lo que te dicen?”

Se le formó una sonrisita en los labios al recordar a Patricia diciendo aquello.

No había podido responderle nada entonces pero la verdad es que sí, alguna vez le había parecido relevante algo que una fan le dijo. Alguna vez miró de verdad a una fan. Alguna vez escuchó realmente lo que una fan le decía.

¿No estaba ahí junto a ella precisamente por haber hecho todo lo anterior?

-Pues no... no te recuerdo-dijo saliendo de sus pensamientos.

-Claro-puso los ojos en blanco-Estabas ocupado discutiendo con ella. Supongo que a la mera hora si te la llevaste a la cama...o sigues insistiéndole y es por eso que haces todo esto por ella-Pepe sonrió de la forma en que lo hacía siempre.

-¿Te importa?-arqueó una ceja.

-Claro que me importa porque gracias a ella, a mí sólo me dejaste vestida y alborotada.

-Que pena. La vida no es justa niña-la chica entrecerró los ojos y José pudo ver que en ellos sólo había arrogancia, prepotencia, vanidad y otra gran serie de defectos que balconeaban a su portadora.

-Eres un...-apretó los labios -Ojalá tu amiguita se muera-dio media vuelta y echó a andar con ese caminar torcido de las chicas como ella.

Cuadro 3.9. José Madero, el protagonista, destaca algunas cualidades básicas de la antagonista de esta historia, las cuales, usualmente, empatan con otras *fanfictions*: es una chica guapa, de buen cuerpo y con poca ropa. Asimismo, relacionado con su tipo de personalidad, resalta su vanidad, prepotencia y arrogancia. Fuente: Chifa. *Amnesia Cardíaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.613704152026485.1073741828.201863746543863/638380632892170/?type=3&theater> [Consulta: 2 de marzo de 2017, hora: 12:39 a.m.]

Imagen femenina	Imagen masculina
Sentimientos y emociones (personalidad)	
<p>Es segura de sí misma, de su apariencia física y estrategias. Es sumamente temperamental. Es fría, calculadora, cortante, conquistadora y libertina (las <i>fans</i> la califican como una “zorra”). Su círculo de amigos es muy pequeño. Suele ser la ex mejor amiga de la protagonista, una chica de su misma escuela, o la ex novia y/o mujer que siente un amor encaprichado y obsesivo por el ídolo/protagonista.</p>	<p>Es inteligente, seguro de sí mismo, así como de su apariencia física y estrategias. Se considera un “ejemplo a seguir”; no obstante, es sumamente temperamental. Tiene doble cara: por una parte es caballeroso y buena persona con la protagonista (durante la conquista), pero una vez que la tiene, la maltrata. Suele ser el ex novio que siente un amor encaprichado y obsesivo por la protagonista. Puede tratarse también de otro artista favorito de la <i>fan</i> protagonista (y escritora) o un compañero de la escuela.</p>
<p>Tienen cambios de humor constantes. Se estresan o enfadan si algo en sus planes sale mal. Son extremistas, vanidosos, avariciosos, narcisistas y egocéntricos. Son perseverantes, no se riden por más que el o la protagonista les dicen “no”. En el fondo, muy en el fondo, son buenos y quisieran ser amigos de los protagonistas, o al menos llevarse bien con ellos.</p>	



sifer_pobla Los malos de la novela son los "ex's"



2d

[3 Me gusta](#)

[Responder](#)

Imagen 3.17 Una de las características más frecuentes en las *fanfictions* es que las/los antagonistas (catalogados como “los malos”) en periodos anteriores fueron novias/novios de la/el protagonista, quienes, en ocasiones, frustrados por la separación, deciden *hacerle la vida imposible* a éstos, “los buenos”, con tal de vengarse o recuperar lo que perdieron. Fuente: publicación “Comenta lo más típico de *Wattpad*”, en cuenta de *Instagram* @directioner_and_zquads_updates.

MDO

[kap. 38] y [kap. 39] (fragmento)

-¿Qué haces acá?-preguntó y se acercó para darme un beso pero se detuvo.

-Necesito hablar contigo.

-Antes déjame ofrecerte una disculpa por lo que pasó aquel día en el estacionamiento del súper mercado, me sacaste de onda con todo lo que me dijiste Pau y fue por eso que te dije esas cosas pero yo jamás, jamás te he engañado. Te amo.

Nadie nunca dijo que terminar sería fácil

-Julián yo...

-Debes crearme-me tomó de las manos-Sé que puede parecer que el tiempo que te pedí fue para estar con otras, pero no es así mi amor. Ahora sé que fue un gran error, quiero estar contigo.

-¿Y por qué no me habías buscado?-zafé mis manos.

-Pensé que seguías enojada.

-No estoy enojada-sonrió y yo sólo baje la mirada. Tenía que decirlo de una vez, antes de que me arrepintiera por las cosas que me decía.

-¿Entonces? ¿Me perdonas?

-Ya no quiero estar contigo-dije rápido.

-Pero ya te dije que no fue verdad mi amor, yo nunca te he engañado...

-No es por eso-me miró con los ojos muy abiertos-Ya no me siento del mismo modo contigo Julián, en este tiempo las cosas han cambiado mucho entre nosotros...

-Mira-tomó mis manos de nuevo-sé que estas molesta por que crees que sólo quiero llevarte a la cama...

-¡No! ¡Entiende! Ya no quiero estar contigo, ya no te quiero.

-¡Pero yo a ti sí!-me jaló hacia él y me abrazó con mucha fuerza-Por favor, no me hagas esto.

-Julián por favor entiende...

-¡No tengo nada que entender!-Subió el tono de su voz-Hace poco tiempo decías que me amabas ¿Qué cambió?-Calló de repente y me miró fijamente a los ojos-¿Estás viendo a alguien más?-Por más que intenté reprimir la risa me fue imposible. Literalmente estaba viendo a alguien más. Fue en ese momento, en el cual pensé en Pepe que me di cuenta que mi gusto por él no era nada simple... El sólo hecho de recordarlo hizo que mi corazón acelerara su ritmo considerablemente y deseara con todas mis fuerzas estar a su lado. Pero las cosas con Julián aun no terminaban-¿Así que se trata de eso?-Sonrió para después mirarme-¿Cómo se llama?

-No estás...

-¡Cállate! Desperdicié 3 años, 3 malditos años contigo y ¿Para qué? ¡Para nada!

-Pero Julián yo te amé...

-¿De qué me sirve tu amor Paultette?-sus ojos estaban rojos-No puedo creer que esto esté pasando...

-Es que si me dejaras explicarte.

-¿Quién mas pudo fijarse en ti?-preguntó ignorando mi replica, me miró de arriba abajo un par de veces y sonrió-Tienes un cuerpo muy bonito y tu cara es hermosa, pero es todo lo que eres... Eres muy aburrida, bipolar ¿Quién te va a soportar Pau? ¿No te da miedo? Te quedarías sin ninguno de los dos... Al menos a mi me tenías "seguro" porque, aunque no me creas, te amo. ¿Pero quién te asegura que él te amará? ¿Qué de menos le gustará? No Pau, tú eres una mujer muy alejada al "modelo" que los hombres buscan-rió bajo-Estás cometiendo un grave error al dejarme y lo sabes.

-Tal vez sea todo eso que tú dices-tragué saliva para deshacer el nudo en mi garganta pero no funcionó-pero...-No pude decir nada más gracias al llanto.

-¡Solo lárgate Pau!

Me tomó por los hombros y me sacó de su casa mientras yo no dejaba de llorar.

Aunque ya no lo amara, si lo quería un poco pues había compartido mucho tiempo con él y todas esas cosas que me dijo dolieron...

MDO

[kap. 38] y [kap. 39] (fragmento)

Al llegar a la casa en lo único que pude pensar fue en el fantasma que vivía conmigo, había tenido la absurda idea de confesarle lo que sentía, pero recordé que estaba enojado conmigo por las estupideces que le había dicho, además ¿A quién quería yo engañar? Que yo sintiera cosas por Pepe no me daba la seguridad que él las sintiera igual ¿Por qué habría de hacerlo? Yo siempre lo lastimaba, lo insultaba, lo utilizaba a mi gusto para que me quitara el calor, para que me relajara... Yo no era "buena" para él.

Después de todo, lo que Julián había dicho era verdad ¿Quién me iba a querer?

En verdad eso terminó por "acabarme", sin importarme nada me senté y comencé a llorar como una niña pequeña.

-¿Está todo bien?-Preguntó aquella voz tan familiar para mí, pero no respondí nada pues me sentía una completa idiota en ese momento-¿Pau?-se acercó a mí, pude sentir su "frio".

-¡Vete! No quiero hablarte.

-Sólo quiero saber si estás bien-dijo algo preocupado.

-Lo estoy, ¡ahora déjame!

No me importó dejarlo ahí solo y subí corriendo a mi habitación para tirarme sobre la cama y seguir llorando amargamente. En ese momento no quería pensar mucho, pero sabía que la parte que más me dolía era la que involucraba a "mi" fantasma.

Lloré demasiado tiempo hasta el punto en que de un momento a otro me perdí en la somnolencia causada por el llanto y el mal dormir de días anteriores.

Lo siguiente que recuerdo fue que unos ruidos me despertaron y antes de que me pudiera ponerme de pie para averiguar de dónde venían, Julián apareció en la entrada de mi cuarto y se notaba muy molesto así como ebrio, incluso traía con él una botella de vino más vacía que llena.

-¿Qué estás haciendo aquí?-pregunté asustada pues nunca lo había visto así.

-Vine por lo que me corresponde-entró al cuarto y cerró la puerta con seguro-¿Creías que sería todo? Estabas equivocada.

-Julián no entiendo de qué hablas.

-En unos minutos lo harás-sonrió y luego se sacó la playera y se lanzó sobre mí, me acostó sobre la cama tomándome de las muñecas y comenzó a besarme de una manera asquerosa. Yo gritaba y me oponía a todo eso, pero parecía no escuchar o simplemente no le importaba.

-¡Por favor déjame!-supliqué y entonces se detuvo.

-No es así de fácil Pau... Eres mía y te lo tengo que probar.

-¡No! ¡Déjame por f...!-Antes de terminar la frase me pegó una cachetada muy fuerte, tan fuerte que a los pocos segundos sentí sangre en mi boca.

-Por las malas será-sonrió de nuevo.

De nuevo se lanzó sobre mí, arrancó mi vestido sin consideración alguna y de nuevo me aprisionó entre el colchón y su cuerpo. Sus manos recorrían mi cuerpo entero provocándome sólo asco.

No podía creer que aquellas manos que me dieron tanto placer alguna vez ahora me lastimaban de esa manera.

Seguía gritando y llorando mientras le suplicaba que se detuviera.

-¡Cállate!-Me soltó ahora un golpe con el puño cerrado que me dejó inutilizada unos segundos-

¡Eres mía Poullette!

Las cosas siguieron igual por un par de minutos y cada vez que trataba de decir algo, me golpeaba hasta que llegó el punto en el que me quedé sin fuerzas para seguir defendiéndome.

Entre todo lo que me pasaba, en algún momento pensé en Pepe y de cierto modo agradecí que no se encontrara en ese lugar pues sería horrible que viera lo que el animal de Julián me haría. Todo estaba perdido para mí...

MDO

[kap. 38] y [kap. 39] (fragmento)

-¡PAU!-exclamé yo sintiendo ganas de llorar de pura impotencia. Sabía que no podría hacer nada por salvarla...nada. Todo estaba perdido-¡NO! ¡NO!-y mi último "no" sonó distinto. Ya no era mi voz espectral. Era mi voz normal, mi voz de "vivo". Julián se giró hacia mí y por la expresión en sus ojos supe que me veía.

-¿Tu quien eres?!-preguntó y por el tono en su voz supe dos cosas: Estaba borracho y algo veía raro en mí pues detecté temor en la frase.

-¡Tu peor pesadilla!-le dije.

-¡Ay! ¡No seas paya...!-dejó la frase inconclusa cuando trató de pegarme y su brazo me atravesó-¡NO MAMES! ¡UN FANTASMA!-pegó entonces un grito propio sólo de una mujer y a trompicones por la posición de su pantalón, salió del cuarto y luego (me di cuenta pues oí sus gritos por la ventana que daba a la calle) de la casa.

Pau permaneció inmóvil sobre la cama, sólo había tomado la sábana para cubrir su cuerpo.

No lograba entender lo que había pasado, por qué Julián me había visto y tampoco me importaba mucho en ese momento, sólo me importaba que ella estuviera bien... o al menos que él no hubiera logrado su cometido.

-¿Estás bien?-pregunté acercándome a ella.

-Mal, me siento muy mal. Siento que todo esto es mi culpa-y simplemente se puso a llorar mientras abrazaba una almohada.

-¡Nada de esto es tu culpa! Él no tenía ningún derecho a tratar de hacerte algo como esto Pau. Por favor no pienses eso.

-Es que terminé con él en la tarde y está molesto...

-Nada le da derecho-estiré mi mano en su dirección pero la quite rápidamente ¿Qué caso tenía?

-Gracias por decirme eso y por salvarme.

-Haría cualquier cosa por ti Pau...

Cuadro 3.10. En los fragmentos de estos capítulos se aprecia el tipo de personalidad del antagonista y los protagonistas, al igual que uno de los problemas a los que estos últimos se enfrentan comúnmente en las *fanfictions*: un intento de violación de la protagonista por parte del antagonista. Asimismo, se observa el tipo de lenguaje que utilizan y el uso de productos nocivos, en este caso el alcohol, el cual, es *justificado* como el detonante para que Julián actúe perjudicialmente en contra de Pau. Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.366470660083170.85224.201863746543863/391944077535828/?type=3&theater> y <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.366470660083170.85224.201863746543863/392252257505010/?type=3&theater> [Consulta: 6 de marzo de 2017, hora: 4:20 p.m.]

Imagen femenina	Imagen masculina
Edades	
Tiene entre 21 y 28 años.	La misma edad que la protagonista (entre 16 y 25 años).
Gustos	
Tanto al chico como a la chica les gusta salir a fiestas, bares, conciertos, consumir alcohol, cigarrillos y/o drogas. La mayoría del tiempo lo pasan fuera de casa.	
Familiares y amigos (¿Quiénes son? ¿Cómo es la dinámica entre ellos?)	
En la mayoría de las <i>fanfics</i> no se hace referencia a los familiares de estos personajes. En cuanto a sus amigos, son pocos, selectos, y suelen ser sus cómplices para llevar a cabo sus fechorías.	
Ocupación y/o profesión	
La autora les inventa una profesión o depende de lo que en la vida real el ídolo o la <i>fan</i> estudió o ejerce. En otros contextos, estudian en las mismas escuelas que los protagonistas, tienen cargos de jefes y administradores, o son hijos de familias adineradas y, por ende, no necesitan emplearse. Siempre tienen dinero.	
Sueños, anhelos y metas	
Conquistar (o quitar “a la mala”) a la pareja del o la protagonista.	
Problemas a los que se enfrentan	
El rechazo que el o la protagonista comete hacia ellos. La frustración que implica cuando sus planes no se realizan como lo habían planeado, lo cual solucionan, en ocasiones, provocando su muerte.	
Ideología acerca de lo bueno y lo malo	
No tienen sentido de la humanidad, no les importa deshacer una relación, una familia o hacer una maldad con tal de conseguir lo que quieren. Sus acciones se rigen por la frase: “el fin justifica los medios”. Consideran bueno y divertido molestar a las demás personas o quienes les quitan aquello que “les pertenece” (principalmente, la pareja y/o bienes materiales).	

Amnesia Cardíaca

[kap.115] (fragmento)

-¡Jair, déjame!-exclamaba Gabriela.

-¡Eres una ramera! ¡Una irresponsable! ¿¡Cómo pudiste exponer a mi hijo así!?-le dio un empujón. Pepe alcanzó a escuchar y se quedó medio helado, pero con todo, intervino cuando el muchacho alzó la mano para darle una cachetada a Gabi.

-¡Hey!-llegó y lo empujó-¿¡Tu madre no te enseñó que a las mujeres no se les toca, cabrón?!

-¿Tú que te metes hi...?-lo barrió con asco y luego rió como idiota-¡Ya! ¡Tú eres el sidoso!

¿Ah? ¿Con este te metiste, no Gabriela?

-¡Vete, Jair!-exclamó detrás del cantante.

-¿Qué buscas, ah? ¿Qué quieres? ¿Por qué la maltratas?

-¡Porque ese hijo es mío! ¡Y esta puta por meterse contigo quizás ya le...!-y se ganó un puñetazo en la boca.

-¿Cómo le dijiste?-lo amenazó.

-¡Eso no es cierto, Pepe! ¡Tú sabes que este bebé es tuyo!

-Tú mejor cállate, ya supe que me viste la cara de idiota-el muchacho frente a él, escupió sangre al suelo.

-¿De qué estás hablando?! ¡Este hijo es tuyo!-lo volteó hacia ella y se señaló el estómago.

-¿Ah sí? ¡Lee esto!-le aventó los papeles mientras se giraba hacia "Jair"-Mira, amigo. No tengo nada contra ti. No tengo Sida, ¿de acuerdo? Fue algo que le armé a tu noviecita para poder tener las muestras del líquido y hacerme un examen de paternidad.

-¡Ahí tienes! ¡Se te cayó tu farsa, Gabriela! ¡En cuanto ese bebé nazca, me lo llevo yo!

¡Porque es mío!

-¿¡Qué me hiciste qué...!?-chilló terminando de leer-¡Maldito! ¿Cómo pudiste mentirme así?-empujó al cantante.

-¡No! ¡¿Cómo pudiste tú hacerme esto a mí?! ¿¡Cómo puedes hacerle esto al padre verdadero?! ¡Sabía que estabas loca pero no te creía capaz de esto! ¡HICISTE QUE MI RELACIÓN SE FUERA A LA MIERDA!

-¡Eso es lo que te puedes!-lloró-¡Eso es siempre lo único que te ha importado! ¡Tú maldita marimacha esa! ¡Pero ella no te va a perdonar! ¡NUNCA!

-¡Cállate!-apretó los puños-Me va a perdonar, vas a ver que lo va a hacer. ¡Tú no vas a arruinar mi relación! ¡Tú no vas a impedir que ella y yo seamos felices! ¡Yo a ti no te amo! ¡Siempre ha sido ella! ¡No puedo creer hasta donde llegó tu chantaje y tu obsesión conmigo!

-¡No es obsesión, yo te amo!-lo quiso abrazar, pero José se hizo para atrás.

-¡Tú no amas a nadie! ¡No te amas ni a ti misma!-hiperventiló-Me da gusto saber que me libro de ti. Ojalá ese bebé te ayude a madurar y a cambiar para bien.

-¡Yo no quiero ningún estúpido bebé! ¡Lo dejé crecer en mí por ti! ¡Pero yo no quiero nada! Es más ¿Sabes qué?-giró los ojos a todos lados hasta que vio algo en concreto y caminó hacia un jardín del que arrancó una de las maderas del cerco-¡Si tú no quieres este bebé! ¡ESTE BEBÉ NO EXISTE!-y antes de que Jair o Pepe lo impidieran, ella se clavó la puntiaguda madera en el vientre.

Cuadro 3.11. En este ejemplo se lee la forma en cómo actúa la antagonista ante un hecho negativo para ella; es decir, se observa su postura y acciones referentes a un problema. En este caso, dado que el hombre que ella dice amar no la acepta debido a un chantaje, su frustración la orilla a matar a su propio hijo. Fuente: Chifa, Amnesia Cardíaca [TERMINADA], [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.613704152026485.1073741828.201863746543863/706750076055225/?type=3&theater> [Consulta: 2 de marzo de 2017, hora: 12:29 p.m.]

En lo referente a *cómo son sexualmente*, las *fans* comentan que tanto la como el antagonista siempre tienen una vida promiscua, libertina y/o lasciva. Para ambos esto es bueno y normal. Son expertos en este tema, pues conocen cualquier posición o táctica sexual.

Amnesia Cardiac

[kap. 101] (fragmento)

-No estás de muy buen humor ¿ah?-Pepe sólo la miró enfurruñado-¿Y eso que te dejas ver? Tu novia te soltó la cuerda o ya te dejó por irse a buscar a otro chico...uno que le pegue-rió burlesca.

-Gabriela, cállate ¿sí?

-Lo siento. Sólo intento animarte.

-Pues no ayudas....

-Bueno, entonces te invito unos tragos en mi casa-alzó las bolsas que llevaba en las manos. Dentro se veían botellas de whisky, ron y cervezas.

-¿Tienes fiesta en tu casa?

-En un rato más irán unas amigas y creo que traerán también unos amigos...se pondrá bueno el ambiente. ¿En serio no gustas?

-No creo que sea adecuado-frunció el ceño-La última vez me deseaste la muerte ¿si recuerdas? Además mi novia se enojaría mucho si sabe que estoy en tu casa.

-Tu novia no está aquí, no te está viendo, no debe saber. Sólo serán unos tragos-se alzó de hombros-Respecto a lo otro, lo lamento. Tengo desconectes a veces en el cerebro...-rió. Una de las bolsas de frituras que también llevaba en las bolsas, se salió y cayó en la banqueta, se agachó a juntarlo dejando ver mucho por su escote que dio justo frente a la cara de José que por más que intentó, no logró mandar los ojos a otro lado. Conocía muy bien esos pechos y la verdad, no le disgustaban en absoluto-En fin...-acomodó las frituras-Si quieres ir, sabes donde vivo. Debo irme, mis amigas no tardan en llegar. Nos vemos, Pepe-echó a andar. Iba a media cuadra cuando una ventisca le alzó la falda y debido al montón de cosas que cargaba, no pudo acomodarla. A José de nuevo se le fueron los ojos.

Sacudió la cabeza tratando de borrar esas dos imágenes y los pensamientos que conllevaban. Sólo debía desear a su novia y nadie más, sólo debía pensar en ella y nadie más...

Pero el pensamiento resultó contraproducente.

¿Ella lo deseaba? ¿A caso ella pensaba sólo en él?

Una voccecita en su cabeza se burló de él.

En aquellos momentos de seguro sólo estaba pensando en Alonso y quién sabe y también estaría teniendo fiesta junto con él y amigas...o amigos.

Sacudió la cabeza y se puso de pie yendo a alcanzar a la muchacha.

-Acepto la invitación-la chica sólo le sonrió y luego Madero le ayudó con algunas bolsas.

Al final resultaron ser dos chicas más y otro chico. Una de las muchachas era Lizbeth quien también había sido de las "afortunadas" aquella noche en Acapulco. La otra era una amiga en común de ambas que al parecer ni siquiera tenía idea de quién era Madero y se comportó de lo más indiferente ante su presencia.

La chica esta, se había ido con el muchacho bastante pronto, siendo luego seguida por Lizbeth y quedándose solos Gabriela y Pepe al final.

Este último, bastante animado debido a la bebida.

-Listo, ya quedó recogido.

Amnesia Cardíaca

[kap. 101] (fragmento) (continuación)

-Entonces, ya me voy...bueno, primero me sentaré unos 5 minutitos a descansar en tu sofá, espero no te moleste-se dejó caer en el sillón riéndose. Gabi se acercó al cabo de un rato y comenzó a hacerle "piojito" en la cabeza-El cabello no...-se quejó, ya estaba con los ojos cerrados.

-Ok-comenzó a acariciarle la barba y el cuello...luego empezó a desabrocharle la camisa. Iba ya por el cuarto botón cuando reaccionó.

-¡¿Qué estás haciendo?!-abrió los ojos y la fulminó con la mirada.

-Poniéndote cómodo...

-Gabriela...tengo novia.

-Ella no está aquí-acabó de desabrocharle la camisa.

-No, no está...

-Entonces no pasa nada-le desabrochó el fajo y el pantalón para luego "liberarlo" y ponerse a hacer lo suyo.

-Gabriela...no...no... ¡mierda!-gimió. Deseaba con todas sus ganas salir de ahí, sabía (en su inconsciente borracho) que no estaba bien lo que estaba haciendo pero, sentía el cuerpo como hilacho y además...extrañaba demasiado el sexo-Para...-Gabriela rió y se enderezó. Se puso de pie para sacarse la pantaleta y antes de que José protestara, se le sentó encima con un gemido y comenzó a hacer movimientos que le borraron al cantante del cerebro la poca cordura que el alcohol le había dejado.

Cuadro 3.12. En este fragmento, además del tipo de personalidad de la antagonista, sus gustos y sus actitudes, se observa su manera de ser durante el flirteo y el sexo, lo cual, es calificado por las *fans* lectoras y escritoras como prácticas *expertas*, *libertinas*, *lascivas* y *promiscuas*. Fuente: Chifa, *Amnesia Cardíaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL:<https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.613704152026485.1073741828.201863746543863/698879596842273/?type=3&theater> [Consulta: 2 de marzo de 2017, hora: 9:13 p.m.]

En la siguiente página se inserta a modo de resumen un cuadro con las principales características de la imagen femenina y masculina de los protagonistas y antagonistas de las *Real People Fanfictions* mexicanas.

Resumen de la imagen femenina y masculina en las *Real People Fanfictions*

	Protagonista femenina	Protagonista masculino	Antagonista femenina	Antagonista masculino
Físico	Tal cual es la celebridad o la <i>fan</i> (pero “mejorada”). Trigueña o rubia. Siempre es delgada, sin acné; es torpe, desalineada, bonita y curvilínea.	Tal cual es el ídolo. El chico guapo o el chico malo. Siempre es rubio o castaño, alto, guapo y tiene ojos claros (grises, azules o verdes).	Tal cual es la celebridad o por elección de la escritora. Cuerpo voluptuoso, provocativa, guapa. Es delgada, sin acné. Destaca su belleza.	Tal cual es el ídolo o por elección de la escritora. Similar a la del protagonista.
Personalidad	Basada en la celebridad o en la <i>fan</i> . Insegura, débil, depresiva, aprensiva. Segura de sí misma, reventada, popular, sociable, celosa. Sensible y romántica. Frágil por fuera, dura por dentro.	Basada en la del ídolo. Seguro de sí mismo o inseguro, fuerte y rudo. Duro por fuera, frágil por dentro. Infeliz, bipolar o conquistador de mujeres. Narcisista, sangrón y ambicioso. Amable, buen chico, melancólico.	Segura de sí misma, temperamental, fría, calculadora, conquistadora, avariciosa, vanidosa, extremista, libertina. Es la ex mejor amiga de la protagonista, una chica de su escuela o ex novia del protagonista.	Basada en la del ídolo. Inteligente, seguro de sí mismo, vanidoso, narcisista, extremista, temperamental. Doble cara: cabelleroso y violento con la protagonista.
Edades	Entre 15 y 25 años.	Entre 30 y 40 o 20 y 21 años.	Entre 21 y 28 años.	La misma que la protagonista.
Gustos	Basados en el ídolo o la celebridad. Basados en la <i>fan</i> o en los gustos de la escritora.	Basados en el ídolo. Basados en la <i>fan</i> o en los gustos de la escritora.	Salen a fiestas, bares, conciertos, consumen alcohol, cigarrillos y/o drogas. Pasan la mayor parte del tiempo fuera de casa.	
Familiares	Padres liberales o indiferentes. Padres sobreprotectores. Familia con una posición económica alta y/o estable. Familia problemática.	Los familiares pueden o no aparecer en la narrativa. En la mayoría de las historias tienen una posición económica alta y/o estable.	No se hace referencia a ellos.	
Amigos	Siempre tiene una mejor amiga. A veces tiene un grupo de amigas “populares”.	Siempre tiene un mejor amigo. Si es artista, sus amigos son los integrantes de la banda a la que pertenece.	Tienen pocos amigos, selectos, cómplices de sus fechorías.	
Ideología de lo bueno y lo malo	Se basa en el criterio de la escritora. Siempre es buena.	Se basa en el criterio de la escritora. Si es el chico malo, considera bueno drogarse o embriagarse. Aunque puede tener conflictos	Sin sentido de la humanidad, deshacen relaciones y familias. Consideran bueno y divertido hacerle maldades a los protagonistas y sus amigos o a cualquiera que les quite aquello que les pertenece (pareja y/o bienes materiales).	

	Protagonista femenina	Protagonista masculino	Antagonista femenina	Antagonista masculino
		para establecer lo bueno y lo malo.		
Ocupación/profesión	Basada en la <i>fan</i> o por elección de la escritora. Estudiante. Labora en cafeterías o restaurantes.	Si es artista, en la historia también, o depende de lo que estudió el ídolo. Estudia y labora.	Inventada por la <i>fan</i> o la escritora. Estudian en la misma escuela que los protagonistas. Son jefes o administradores o hijos de familias adineradas por lo que no necesitan emplearse.	
Sueños y metas	Encontrar al amor de su vida y formar una familia. Enamorarse o enamorar al ídolo de sus sueños. Desempeñarse en lo que estudia o ascender en el trabajo.	Encontrar al verdadero amor y formar una familia. Ser exitoso y reconocido.	Conquistar o quitar a la mala a la pareja del o la protagonista.	
Sexualidad	Inocente, sensible e inexperta. A veces es virgen o experta en el sexo.	Experto, apasionado, sensible, respetuoso, cuidadoso.	Son expertos. Tienen una vida promiscua, libertina o lasciva; para ambos esto es bueno y normal.	

Una vez expuestas las características y los ejemplos de los personajes que representan a la *fan* y al ídolo, así como a otros personajes relevantes en este tipo de *fanfics*, es momento de plantear una estructura general de las *Real People Fanfictions* en México, así como proyectar una interpretación de la imagen femenina sustentada en las representaciones mostradas en este subcapítulo. Igualmente, se determinan las relaciones entre esa realidad ficcional y la realidad concreta, al igual que la trascendencia del ídolo para la vida de las *fans* en esas Narrativas Transmedia y en el mundo real convencional.

3.4 La mujer en las *Real People Fanfictions* mexicanas.

A lo largo de esta tesis se ha expuesto cómo surgen las *fanfictions* y el subgénero *Real People/Real Person*. Asimismo, se ha puntualizado que son una Narrativa

Transmedia dada su naturaleza global, comunicativa, tecnológica e hipertextual; por ser un mundo posible, una imagen digital, y porque forman parte de un canon, de aquellas prácticas prosumidoras de los *fans* y los *fandoms*.

De manera que, en esta última parte del capítulo y de la investigación, se señalan aquellos elementos de la interfaz general de dichas narrativas digitales; es decir, su estructura básica contextualizada en las *fanfictions* de gente real en México. A su vez, se distinguen las particularidades mexicanas de éstas, que son un preámbulo para el cierre de este apartado, el cual, se refiere al reconocimiento, análisis y construcción de la imagen femenina —interfaz cultural— basada en la representación sociocultural ligada a cuestiones de sexo y género. Finalmente, se identifica la manera en que esas imágenes repercuten en las y los *fans* de la sociedad actual mexicana.

3.4.1 Construyendo las partes de esta narrativa.

El carácter hipertextual que identifica a las *fanfictions* es un hecho indudable desde su aparición en la *web*. Debido a ello es que —en su representación más general— su interfaz se compone de una serie de nodos, enlaces y anclajes* básicos. Esto significa que cada *fanfiction*, del género que sea, es presentada a las lectoras con los siguientes elementos: 1) portada, 2) descripción o sinópsis, 3) notas preliminares, 4) etiquetas y categorías, 5) capítulos y 6) contenido multimedia extra. Por lo tanto, en los siguientes puntos se explican los detalles de cada uno de ellos. Cabe señalar que en cada red social —*Facebook*, *Wattpad*, *Tumblr*, *Instagram*— y/o página *online* —*Kindle Worlds*, *Fanfiction.Net*, *Archive Of Our Own*, por ejemplo— la interfaz es diferente, algunas comparten todas las características y agregan nuevas, otras sólo permiten determinados aspectos. Sin embargo, en

* Para mayor información acerca de los componentes del hipertexto, acudir al apartado 1.2.4 Hipertextos, nuevas formas de lectura en las plataformas digitales.

esencia, las que a continuación se describen, figuran como los componentes básicos de estas historias.

1. Portada, la entrada a un nuevo mundo.

Las *cover pages* o portadas son un elemento sustancial en las *fanfictions*, ya que por medio de una imagen creada en un editor gráfico, se da a conocer, de manera clara, concisa, general y atractiva (al menos este es el objetivo), el contenido de la historia. Son elaboradas por las creadoras de las ficciones u otras/otros miembros del *fandom* que sin pedir una remuneración económica a cambio, las realizan para éstas. Su tamaño varía según la red social o página *web* a la cual se *sube*; no obstante, incluyen el título de la *fanfic* y el nombre de la autora o usuaria (*nickname*). Asimismo, en lo referente al diseño, se recurre a la producción de dibujos, vectores y trucajes para su construcción digital.

Si bien las *fans* entrevistadas no mencionaron a estos objetos como un aspecto decisivo para leer una determinada *fanfic*, sí se considera que son la primera impresión de ésta, la puerta de acceso a un nuevo mundo posible, el moño o adorno de un regalo para el entretenimiento y la imaginación.

En la siguiente serie de imágenes se observan las portadas de las *fanfictions* utilizadas para esta investigación. Las primeras dos se ubican en *Wattpad*, el resto en *Facebook*. Es pertinente mencionar que en cuatro de ellas se percibe al ídolo/celebridad en compañía de la *fan*, lo cual, es un aspecto usado comúnmente en las *Real People Fanfictions* dado que son ellos los personajes principales de estas historias.

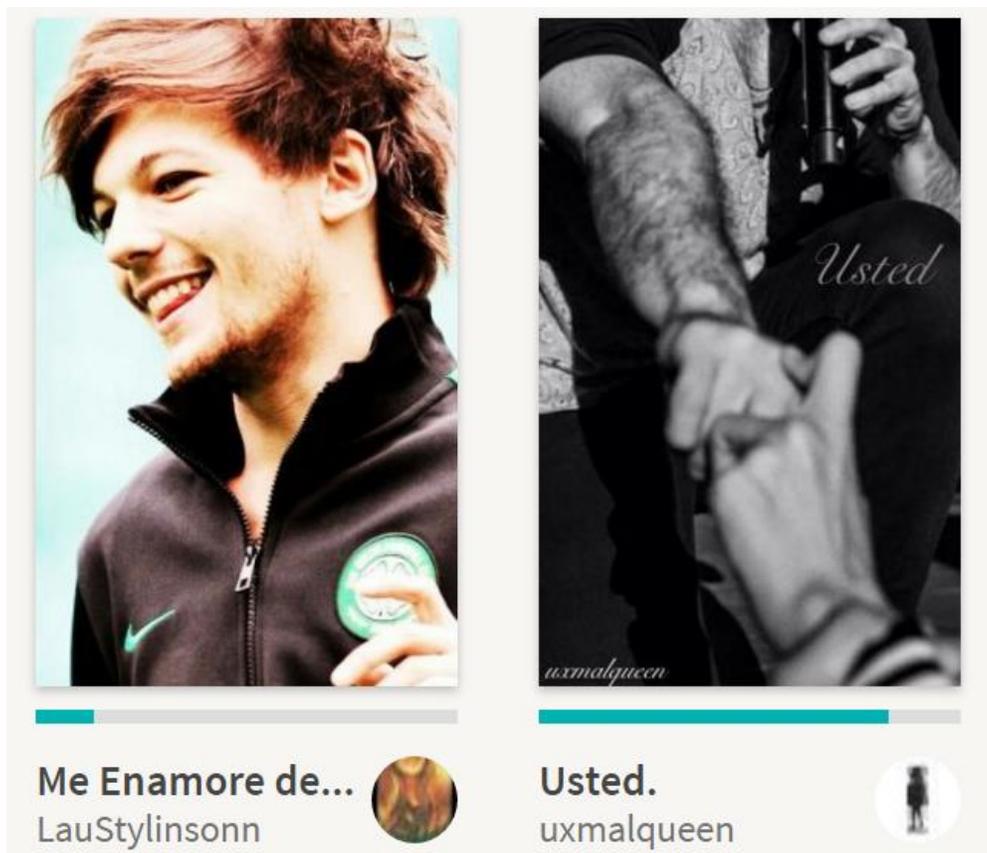


Imagen 3.18 y 3.19 Portadas de *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)* y *Usted*. Fuente: @LauStylinsonn, *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/7252134-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 7:50 p.m.] y @uxmalqueen, *Usted*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/45254914-usted> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 7:52 p.m.]

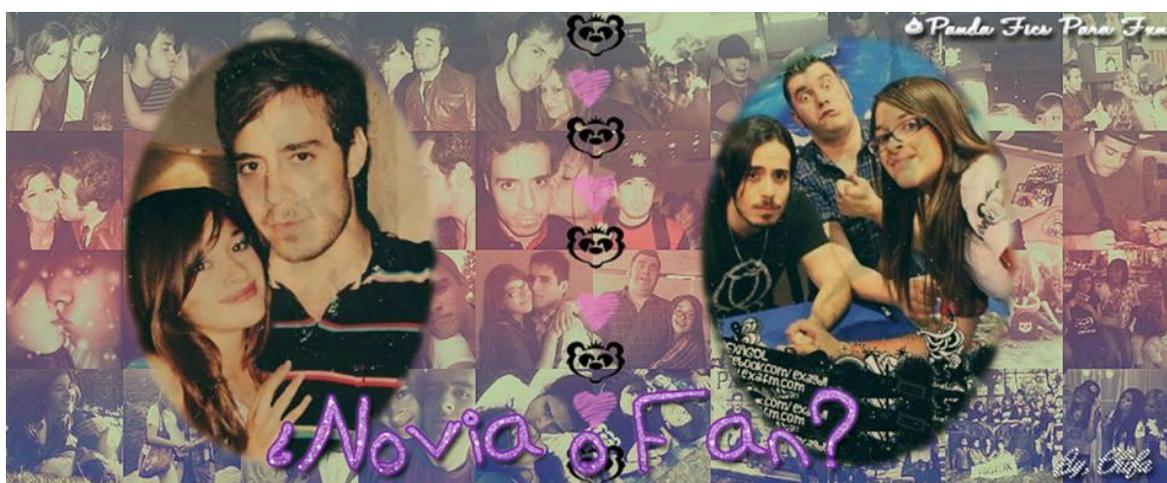


Imagen 3.20 Portada de *¿Novia o Fan?* Fuente: Chifa, *¿Novia o Fan?* [TERMINADA], [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 4 de marzo de 2013, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.488825157847719.1073741825.201863746543863/488825191181049/?type=3&theater> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 8:00 p.m.]



Imagen 3.21 Portada de *MDO (Martirio de Otro)*. Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.366470660083170.85224.201863746543863/366471903416379/?type=3&theater> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 8:05 p.m.]



Imagen 3.22 Portada de *Amnesia Cardiaca*. Fuente: Chifa, *Amnesia Cardiaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.613704152026485.1073741828.201863746543863/613704172026483/?type=3&theater> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 8:05 p.m.]

2. Descripción, sinópsis o ¿de qué tratará esto?

Uno de los ganchos primordiales para atrapar a las lectoras hasta el final de la historia es la descripción o sinópsis de la *fanfiction*. Este se refiere a un escrito previo a los capítulos, breve, realizado por la autora, en el cual, sus seguidoras leen qué temas aborda la *fanfic*, en dónde se desarrolla, qué nociones se pueden apreciar de los personajes, así como, en ocasiones, a qué género pertenece y qué tipo de narración utiliza.

Contrario a las portadas, las entrevistadas coinciden en que una *buena* sinópsis o descripción de la *fanfic* —en el capítulo anterior se habló de ello—, así como el primer capítulo y el prólogo, es el elemento decisivo para que una *fan* lea de principio a fin la narrativa en cuestión. Por lo tanto, su creación es (o debe de ser) concisa, original, creativa, sugestiva, intrigante e interesante. En los ejemplos siguientes se observan las descripciones de las *fanfics* retomadas para esta tesis, las cuales, responden a las características mencionadas.

Me llamo Louis Tomlinson, tengo 25 años y tengo una sobrina de 18, se llama _____, la adoro y nuestra relacion esta bastante bien, pero todo cambio hace casi un año porque empeze a salir con mi novia Eleanor y desde entonces ya no pasamos tiempo juntos como antes, aunque ... algo me dice que esto se puede complicar mas, pero de que forma? empiezan a pasar cosas de las que no estoy seguro con ____ y no es correcto !

Imagen 3.23 Descripción de *Me Enamoré de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*. Fuente: @LauStylinsonn, *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/7252134-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:00 p.m.]

Jugamos con el destino, quisimos mentirnos, quisimos crear un futuro que no nos correspondía.

Existen amores que jamás se podrán cumplir.

Esos éramos nosotros.

Imagen 3.24 Descripción de *Usted*. Fuente: @uxmalqueen, *Usted*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/45254914-usted> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:03 p.m.]

¿Novia o Fan? [TERMINADA]

102 fotos · Updated Hace 3 años

By. Chifa. >>¿Qué ocurriría si gracias a la escuela, un día tienes que ir a el estado de residencia de tu mayor ídolo musical? Mejor aún ¿Qué ocurriría si casualmente tu roomie resulta ser una de sus amigas y te presenta con él? Este es el caso de Paulina quien a pesar de tener 7 años como fan, descubre que su ídolo tiene mucho más material como persona del que el resto de chicas como ella cree conocer, al introducirse en su vida fingiendo desconocer del todo su trayectoria, su fama y su música. ¿Cuánto tiempo tardará José Madero en darse cuenta que se enamoró de una fan?<<

Imagen 3.25 Descripción de *¿Novia o Fan?* Fuente: Chifa, *¿Novia o Fan?* [TERMINADA], [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 4 de marzo de 2013, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=488825157847719 [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:06 p.m.]

"MDO" [TERMINADA]

155 fotos · Updated Hace 4 años

By. Chifa & Clarett. >>Paulette González es una chica con residencia en Acapulco, dedicada a sus estudios, fiel a su familia y con un novio con el que tiene una relación algo complicada. Todo va medianamente bien en su vida hasta el día en que su carro decide quedarse sin gasolina en medio de la nada y tropieza con una tumba clandestina que la aleja de ahí en medio de gritos y horror, sin saber que pese a retirarse del lugar, el fantasma de aquel cadaver mal sepultado, la seguirá de por vida por una confusión en la que José Madero, el ente, ha caído al creerla la chica que lo llevó al suicidio<<

Imagen 3.26 Descripción de *MDO (Martirio de Otro)*. Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=366470660083170 [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:09 p.m.]

"Amnesia Cardíaca" [TERMINADA]

159 fotos · Updated Hace 3 años

By. Chifa >>José y Patricia han llevado una relación intensa, llena de dolor, diversión y mucho drama. Su matrimonio es perfecto y pareciera que nada puede salir mal y nada puede separarlos... pero eso no es lo que piensa Gabriela, una loca fan que tras atentar contra Patricia en un concierto de la banda de José, la hace perder la memoria olvidando todos aquellos años de su tórrido romance con el vocalista de la banda del momento. Pepe tendrá que hacer de todo lo que está a su alcance para lograr traer de vuelta los recuerdos de su esposa antes de que ella se vaya con alguien más y lo deje para siempre.<<

Imagen 3.27 Descripción de *Amnesia Cardíaca*. Fuente: Chifa, *Amnesia Cardíaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=613704152026485 [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:13 p.m.]

3. Notas preliminares, *no digas que no te lo advertí*.

Como se precisó en el capítulo anterior, las estanterías digitales de las *fanfictions* establecen una serie de pautas y clasificaciones de acuerdo al contenido de éstas con respecto a la edad de las lectoras, las temáticas sexuales y los derechos de autor, sobre todo en plataformas como *Wattpad*, *Kindle Worlds*, *Archive Of Our Own* y *Fanfiction.Net*, en las cuales, tienen lineamientos precisos según la trama de dichas Narrativas Transmedia. Las *fanfics* en *Facebook*, *Tumblr* e *Instagram* se apegan a sus condiciones de contenido general, principalmente en lo que concierne a las fotografías con connotaciones sexuales.

Por esta razón, las *fans* autoras, en ocasiones, optan por escribir notas preliminares en las *fanfictions*, en donde señalan si la historia es original o una adaptación, si abarca temas de índole sexual o si es apto para un determinado público. Del mismo modo, especifican el tipo de licencia de su ficción —todos los derechos reservados, dominio público o Creative Commons— y si su obra puede ser adaptada o no. Por ejemplo, desde el título y las notas previas, la escritora LauStylinsonn aclara que en *Me Enamoré de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, se tocan aspectos sexuales debido a la exposición de las palabras *hot* y *pervert* (o *perver*), las cuales, en el mundo de las *fanfics*, significan que el contenido de éstas es relacionado con el sexo, la sexualidad y/o lo erótico.

4. Etiquetas y categorías, o *¿cómo encuentro esta fanfic?*

Para que una *fanfiction* sea hallada en una red social tan amplia y variada como *Wattpad* o *Fanfiction.Net*, las *fans* autoras colocan en la página principal de su ficción palabras o letras relacionadas con el canon al cual pertenece la narrativa anteceditas del signo numeral o almohadilla (#); es decir, etiquetas o *hashtags* que permiten a las lectoras encontrar estas *fanfics* de manera rápida y/o acertada. Asimismo, según el *sitio web* (y si éste admite esa opción), las *fans* escritoras ubican sus historias en una determinada categoría (género y/o subgénero). Es así que las etiquetas y categorías en las *fanfictions* son tan extensas y diversas como los cánones que retoman para ser creadas.

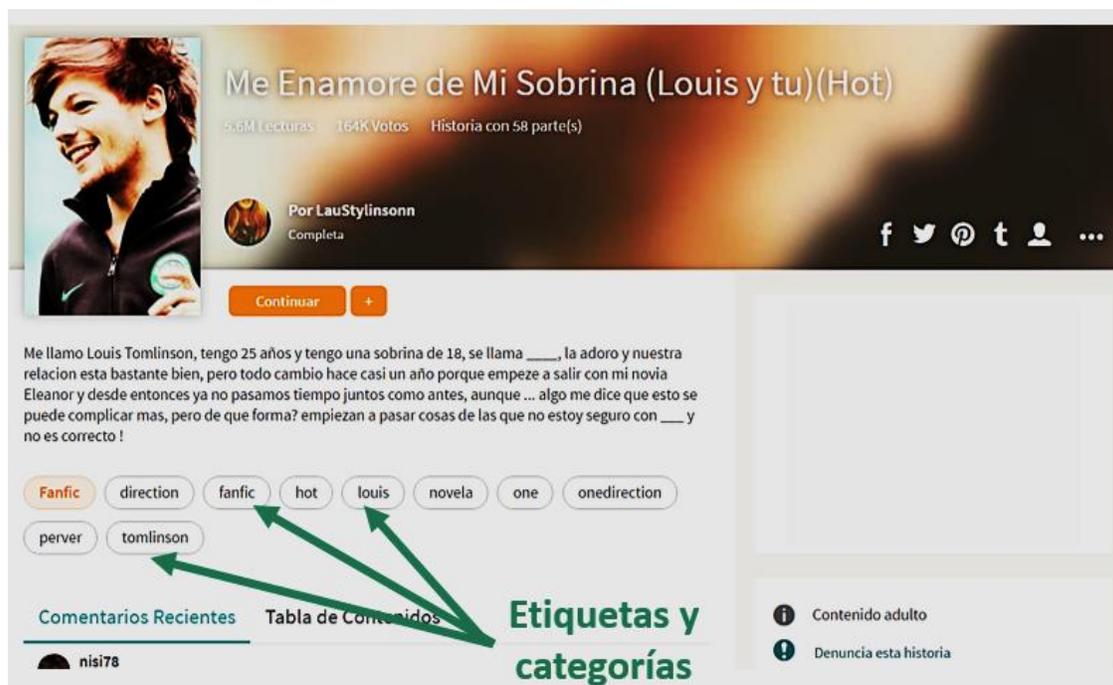


Imagen 3.28 En este ejemplo se observan las etiquetas que ayudan a encontrar esta *fanfic* en *Wattpad*. En ellas, la autora se refiere al canon al que pertenece (*One Direction*, Louis Tomlinson), la categoría o género (*fanfic*, *hot*, *novela*) y aspectos preliminares como el tema (*hot* y *perver*). Fuente: @LauStylinsonn, *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, [en línea], *Wattpad*, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/7252134-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot> [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 8:24 p.m.]

5. Capítulos, el meollo de este asunto.

Tanto para las *fans* escritoras como lectoras, los capítulos son el elemento más importante de la *fanfic*, ya que en éstos se estructura y materializa la historia, su creatividad e imaginación. Además, en ellos, éstas tienen la libertad de votar, comentar, intercambiar opiniones, aprobar, desaprobar, criticar y corregir la *fanfiction* en cuestión.

La red social en donde se ubican los organiza conforme la autora los *sube* a la *web* —diariamente, cada tercer día o semanalmente—, incluso, sitios como *Wattpad* (uno de los más utilizados por las *fans* mexicanas) permite a las escritoras guardar los capítulos como borradores para editarlos y publicarlos cuando ésta decida. Asimismo, algunas autoras le colocan al capítulo un número y/o título a modo de encabezado.

Uno de los aspectos destacables en estas ficciones es su estilo de narración. Si bien ésta varía con respecto a las ideas y el modo en que la creadora de la *fanfic* desarrolla la historia, es usual encontrar narraciones del tipo autodiegético* y heterodiegético** (omnisciente***), sin importar que haya personajes identificados con un nombre y personalidad o una protagonista rayita (“___”).

Capítulo 16.

👁️ 323 ★ 34 💬 1

por **uxmalqueen**

Follow

Compartir

Facebook

Twitter

Pinterest

Tumblr

Instagram

Reddit

...

-Hola, ten. —Me entrego una caja con donas y un chocolate.

-Gracias. —Plante un beso.

-¿Estas emocionada?

-Demasiado, en serio necesito verlo. Necesito abrazarlo, han pasado tantas cosas que ya no soporto.

-Si has soportado a Pepe yo creo que puedes soportar cualquier cosa. — Sonrei de lado.

-Ojalá fuera tan fácil como un simple malhumorado como Pepe.

-¿Me quieres explicar todo o solo me dejaras con la duda?

-Tal vez solo te deje con la duda. —Me arrebató de las manos la dona que esta comiendo. Bufo. —Pero no te desquites con mi comida, ella no tiene la culpa de nada.

-Entonces cuéntame, carajo. —Comencé con la historia, en realidad si no me estuviera pasando a mi no la creería ni en broma. Asentía mientras seguía escuchando todo.

-Suenan irreal.

-Pienso lo mismo, pero así es todo. —Por fin llegamos a la casa, eran las seis y media. Nos bajamos, tocamos la puerta y abrió Ricky, me abrazo y entramos, Ricky estaba guardando la cerveza. Trate de platicar con el, mientras Arturo pedía comida, pero estaba demasiado ansiosa, ya necesitaba verlo. Escuche su voz y mi cara estaba demasiado caliente, respire hondo y me levante, Arturo me sonrió y levantó los pulgares en forma de apruebo.

-... Es que te tenemos una sorpresa. —Escuche a Kro del otro lado de la puerta.



=En La Fiesta=

👁️ 31 ★ 4 💬 2

por **DyleRose**

Following

Compartir

Facebook

Twitter

Pinterest

Tumblr

Llegó a la casa de Ricardo. Todos la miraban y murmuraban cosas agradables sobre ella, preguntándose quién era y elogiando lo bonita que se veía.

Llegó al patio el cual era enorme y tenía una gigantesca piscina. Había mucha gente y toda ella la miraba.

Entre el gentío, distinguió a Ana y Andrea, así que se acercó a ellas.

-¡Hola!-saludó amable.

-¿Me hablas a mí?-preguntó Ana.

-Sí, ¡Hola! ¿Cómo estás?

-Bien ¿Y tú?

-También bien.

Ana y Andrea eran sangronas, sin embargo, sabían reconocer y admitir

Imágenes 3.29 y 3.30 En estas capturas se aprecian dos de las maneras en que las *fans* escritoras organizan y titulan los capítulos de sus *fanfictions*. Fuente: @uxmalqueen. *Usted*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/173272644-usted-capitulo-16> Fecha: [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 10:07 p.m.] y @DyleRose. *UNA VIDA PATHETICA*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/357281905-una-vida-pathetica-en-la-fiesta> [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 10:15 p.m.]

* La narración de este tipo es en primera persona. El narrador, que generalmente es el protagonista, cuenta su propia historia.

** En este caso, el narrador no se involucra en la acción, no es un personaje, aunque sí puede ser testigo.

*** El narrador omnisciente (en tercera persona) posee un conocimiento completo y absoluto de los hechos. Conoce lo que piensan y sienten los personajes: sentimientos, intenciones y/o planes; es decir, expone su personalidad. No se limita en espacio y tiempo, narra el pasado y el futuro, inclusive, puede estar en varios lugares a la vez.

6. Contenido multimedia, *más que sólo un puñado de palabras.*

En el pasado, la imaginación de los detalles de una historia por parte de los lectores dependía totalmente de la descripción que los autores hacían de éstos. Actualmente, sobre todo en la *web*, los productos multimedia ayudan y/o complementan la imaginación de las personas cuando leen un texto. Es decir, los usuarios no sólo leen letras, sino también fotografías, audios, *gifs* y videos.

De este modo, en las *fanfictions*, algunas *fans* escritoras colocan al inicio de los capítulos o dentro de éstos un elemento multimedia que se relaciona con el tema de la narración. Por ejemplo, Fabiana Romo explica que cuando dicen “*fulanito estaba bailando una canción con perenganita*”, ponen el *link* de la canción para que leas ese pedazo con la música de fondo.”²⁷² A su vez, agrega que “me gusta mucho cuando en la historia describen la vestimenta porque en la fotografía que suben sale el artista con esa ropa y ayuda a poderlo imaginar, o sucede lo mismo con los lugares (si los protagonistas estaban en una playa, colocan una imagen de ésta).”²⁷³

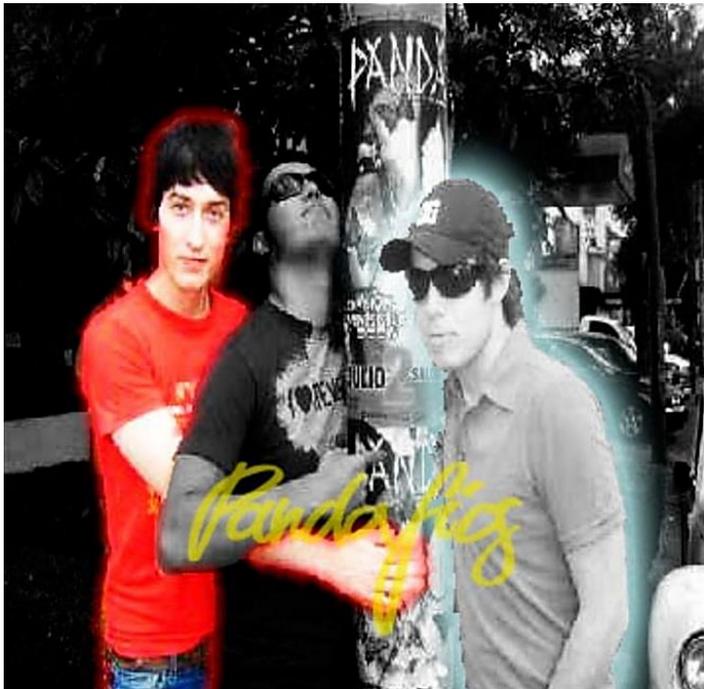
Igualmente, algunas *fans* realizan contenidos para promocionar sus obras, como los *booktrailers*^{*}, o productos que le brindan un extra a la narrativa, lo cual le agrada a las lectoras porque las introduce y engancha más con la historia. En este sentido, Gabriela Aguilar menciona que “hay una chica (no recuerdo si es mexicana o de algún país de Latinoamérica), que hizo un *Instagram* con los personajes de su *fanfic*. Era de unos gemelos y le creó una cuenta a cada uno. Eso llamó mucho mi atención.”²⁷⁴

²⁷² Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

²⁷³ *Idem.*

* En el portal *Visual Book*, explican que una de las últimas tendencias para promocionar una novela —en este caso una *fanfiction*— es realizar un vídeo corto o *teaser*, similar a los *trailers* cinematográficos que promocionan películas o series de televisión. El *booktrailer* pone de manifiesto, a través de música, imágenes fijas, secuencias grabadas, efectos, etc., los aspectos más atractivos del libro para captar la atención de los lectores. Sugiere los acontecimientos de la historia, pero sin revelar la trama. Su función es incitar a la lectura.

²⁷⁴ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.



Panda Fics Para Fxns
Te gusta esta página · 27 de agosto de 2012 ·
Aprobado para que aparezc...

[kap.85]

Cerró los ojos derramando más lágrimas al hacerlo y esperó entonces que la cosa que ahora era Javier la violara o la matara, cualquiera de las dos cosas dolería y fue ese dolor lo que espero... y espero... y espero... y espero hasta el punto en que se desesperó y decidió abrir los ojos mirando al instante con incredulidad que si bien no todo estaba perdido, las cosas podrían ponerse peor. Javi... Ver más — con Daniela Mena Guerrero, Jessy Bolaina, Selene Gibbs y 34 personas más.

Me gusta Comentar Compartir

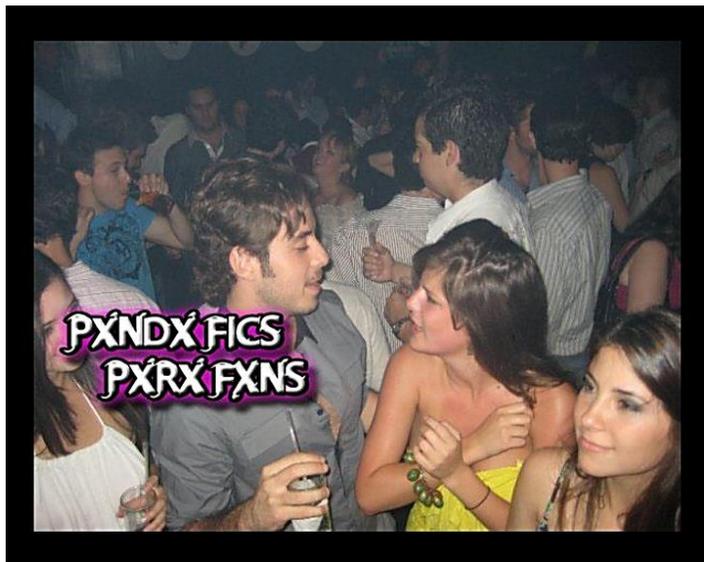
Tú, Denisse Leon, Nayee Suchil y 36 personas más

Elia Solis Paullete muerta? 😱😱😱 es enserio? Pfff, ala el capitulo pareciese que fuese una pelicula de terror D: Me imagine toda la trama x.x desde Javier con un resplandor rojo & Pepe con resplandor azul haha, y la manera en que peleaban x.x pobre Pepe !: pe... Ver más

27 de agosto de 2012 a las 12:39 · Me gusta · 2

Ariadna Hernandez Dios que capitulo tan intenso!! Digno de una pelicula de terror D: Me encanto ~~total me mantenido al borde del asiento literal D-~~

Escribe un comentario...



Panda Fics Para Fxns
Te gusta esta página · 22 de abril de 2013 ·
Aprobado para que aparezc..

[Kap.35]

-Me haría dudar de todo sentimiento que juro profesarme, nada de lo dicho y hecho tiempo atrás me sería real aunque así lo fuera. Dentro del amor van la honestidad y el respeto. ¿Ves que no es tan simple lo que pido? me preguntó y yo sólo le sostuve la mirada mientras por dentro la verdad exigía salir a borbotones a la vez que mi necesidad me lo impedía. No me quería, no éramos pareja ¿Para qué decirle la verdad? La fiesta siguió hasta altas horas de la madrugada. Mis pies ya no me sostenían y solamente por pena no me quitaba los zapatos pues ganas no me faltaban de hacerlo y andar descalza. El salón se había ido vaciando poco a poco. Los pequeños grupos de invitados que quedaban estaban más borrachos que otra cosa e incluso algunos y algunas, estaban inconscientes sobre las mesas o sobre el hombro de su pareja. Luego de haber bailado por horas. Para y un po...

Escribe un comentario...

Imágenes 3.31 y 3.32 En ambos ejemplos se observa el uso de los recursos multimedia para fortalecer la imaginación de las fans. En la imagen superior, los protagonistas están coloreados de color rojo y azul/blanco debido a que en ese capítulo el primero es un demonio y el segundo un fantasma. En la imagen posterior, la escritora colocó una fotografía del ídolo en una fiesta dado que en ese apartado éste se encuentra en un sitio así. Fuente: Chifa & Clarett, *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.366470660083170.85224.201863746543863/406872832709619/?type=3&theater> [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 11:13 p.m] y Chifa, *¿Novia o Fan? [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 4 de marzo de 2013, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.488825157847719.1073741825.201863746543863/509386242458277/?type=3&theater> [Consulta: 7 de marzo de 2017, hora: 9:06 p.m]

En este punto se ha expuesto la interfaz y/o estructura básica de las *Real People Fanfictions* en México, así como el modo en que esta Narrativa Transmedia es producida y consumida por las *fans*. Asimismo, fue posible observar que en cada uno de los componentes de este género (y de las *fanfics* en general) existen representaciones culturales digitales. Por lo tanto, en el siguiente apartado se enfatiza en las principales características que identifican a las ficciones *Real People* mexicanas.

3.4.2 Particularidades mexicanas.

Leer *fanfictions Real People* escritas por autoras mexicanas significa encontrar dos elementos imprescindibles: aquellos ligados a la lengua y/o la expresión corporal, y los relacionados con los hábitos cotidianos, específicamente, prácticas de índole sexual. En lo referente al primero, Fabiana Romo comenta que “no es por desprestigiarnos como mexicanos, pero tendemos a usar un lenguaje muy florido, sobre todo cuando estamos enojados. Cuando los personajes se enfadan en la *fanfic*, siempre *mientan madres*, y la manera en que un mexicano *mienta madres* no tienen nada qué ver con cómo se enoja un gringo, un venezolano o un argentino.”²⁷⁵

Es decir, una de las características destacables en este tipo de *fanfics* son los vocablos del lenguaje cotidiano de los mexicanos, conocidos como majaderías o groserías. De este modo, cuando se expresa que las personas *mientan madres* en momentos de ira, por mencionar un ejemplo, se entiende que mencionan palabras como *chinga tu madre*, *chingas a tu madre*, *chingada madre*, *vete a chingar a tu madre*, *vas y chingas a tu madre* o *hijo/a de la chingada*.

²⁷⁵ Fabiana Judith Romo Castellanos, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

Para la gente de México, estas son ofensas graves, ya que no sólo implican furia, sino también, como lo afirma Octavio Paz en *El Laberinto de la Soledad*, con ellas se hace referencia a la *chingada*; esto es, “la madre abierta, violada o burlada por la fuerza”. [Por lo tanto,] *hijo de la chingada* es el engendro de la violación, del rapto o de la burla; [significa] ser fruto de una violación”²⁷⁶. Es así que la frase *chinga tu madre*, desde esta perspectiva, se define como violar, engañar o ejercer violencia a tu propia madre.

Al respecto de dicha connotación, y en concordancia con la representación o imagen de la mujer en estas ficciones, Paz puntualiza que:

la voz [*chingar*] está teñida de sexualidad, pero no es sinónimo del acto sexual; se puede *chingar* a una mujer sin poseerla. Y cuando se alude al acto sexual, la violación o el engaño, le prestan un matiz particular. El que *chinga* jamás lo hace con el consentimiento de la *chingada*. En suma, *chingar* es hacer violencia sobre otro. Es un verbo masculino, activo, cruel: pica, hiere, desgarrar, mancha. Y provoca una amarga, resentida satisfacción en el que lo ejecuta. Lo *chingado* es lo pasivo, lo inerte y abierto, por oposición a lo que *chinga*, que es activo, agresivo y cerrado. El *chingón* es el macho, el que abre. La *chingada*, la hembra, la pasividad, pura, inerme ante el exterior. La relación entre ambos es violenta, determinada por el poder cínico del primero y la impotencia de la otra. La idea de violación rige oscuramente todos los significados. La dialéctica de "lo cerrado" y "lo abierto" se cumple así con precisión casi feroz²⁷⁷.

* Este significado, menciona Octavio Paz, se originó en la Conquista de México llevada a cabo por los españoles. Dicho autor precisa que los españoles llegados a México, quienes no traían mujeres para desahogar sus ansias de sexo, tomaban a las nativas y se servían de ellas a la fuerza. Una gran parte de éstas resultaban preñadas y de ahí nacía un producto mestizo, que era rechazado y no reconocido por su padre, su familia y los blancos.

²⁷⁶ Octavio Paz, *El Laberinto de la Soledad*, p.33.

²⁷⁷ *Ibid*, p. 32.

En este sentido, en las *fanfictions* se utiliza un lenguaje que denigra a la mujer llamándola *chingada* y, por el contrario, enaltece al hombre por el hecho de ser éste el *chingón*. Incluso, no resulta extraño recordar que uno de los problemas a los que se enfrentan las y los protagonistas de estas narrativas es la violación, lo cual, podría relacionarse con esta connotación acerca de la palabra *chingar* o la frase *chinga tu madre* debido a la forma en que ha sido apropiado y naturalizado este concepto, práctica y/o idea por la población mexicana desde épocas remotas, sobre todo en la actualidad.

Esta representación sería refutada al discutir que esas frases forman parte del léxico común y cotidiano de las y los mexicanos, por ende, *están bien* o *es normal* su empleo. Sin embargo, es importante señalar que esos vocablos, así como otros que son retomados más adelante, derivan de un lenguaje sexista, en el cual, el sistema de binarismos deja a la mujer en una posición menor que el hombre. A su vez, la utilización de estas palabras por las *fans* significa que las han interiorizado, aun, quizá, sin haberse planteado un por qué.

Es decir, en un principio no es su culpa emplear esos términos porque se trata de una práctica interiorizada desde épocas pasadas, la cual ha trascendido de generación en generación hasta llegar a ellas; no obstante, a partir de ello se demuestra que aún en estos tiempos, no ha existido un verdadero cambio no sólo en el lenguaje, sino también en las acciones cotidianas, en donde se ejerce una fuerte violencia simbólica* hacia el género femenino que pasa desapercibida o se considera *normal*.

* Este concepto forma parte de la teoría que ha propuesto Pierre Bourdieu a lo largo de sus investigaciones (específicamente en "Lenguaje y poder simbólico", incluido en su obra *¿Qué significa hablar?: economía de los intercambios lingüísticos*), quien precisa que la violencia simbólica se refiere a una práctica social y cultural en la cual, a través del poder simbólico, se transforman y legitiman las relaciones de dominación y de sumisión en relaciones afectivas; es decir, un *dominador* ejerce una violencia indirecta, no física, hacia un *dominado*, quien no se percata de ello. De este modo, la violencia simbólica se sustenta en el poder simbólico, que es un poder invisible, no reconocido como tal, sino como algo legítimo; presupone cierta complicidad activa por parte de quienes están sometidos a él, requiere como condición de su éxito que éstos creen en su legitimidad y en la de quienes lo ejercen.

Otros términos que se encuentran en estas narrativas, y que además destacan por tratarse de una falta de riqueza en la lengua y el lenguaje, son *pendejo/a*, *pinche*, *idiota*, *imbécil*, *güey* o *puto/puta*. Cada uno de ellos tiene un significado y un sentido que depende del contexto en el cual son dichos. No obstante, *chingar* y sus diversas declinaciones son de los más frecuentes.

El segundo elemento característico de las *Real People Fanfictions* mexicanas es el modo en que se expresan los temas y las prácticas relacionadas con el sexo. Gabriela Aguilar asegura que:

las [*fans*] mexicanas intentan ser un poco relevantes y explícitas al hablar de sexo, pero llega un punto en el que se cohíben, no realizan una descripción erótica, sino sólo del acto sexual tal cual. Es diferente hablar de sexo y erotismo. A las *fans* de Colombia, España y Estados Unidos se les da bien escribir acerca de ello. Hay pocas mexicanas que lo hacen adecuadamente, pero les cuesta trabajo, se cohíben.²⁷⁸

Como lo señala Gabriela, para las *fans*, expresar abiertamente la manera en cómo perciben y/o imaginan el sexo y el erotismo, incluso a través de una práctica escrita oculta en un *nickname*, es sinónimo de retracción social, lo cual no concuerda con una de las características de estas ficciones: el hecho de que las *fans* escritoras aborden constantemente los temas de índole sexual.

Dicha falta de concordancia posiblemente se derive de los tabúes* y prejuicios entorno a estos conceptos, ya que en la sociedad mexicana si las mujeres declaran públicamente (según sea el caso) sus gustos sexuales y eróticos, son catalogadas

²⁷⁸ Gabriela Aguilar González, segunda entrevista... *Op. Cit.*, s/p.

* Según el Diccionario Oxford en Español, el vocablo tabú es un préstamo del inglés *taboo*, el cual, viene el polinesio *tabú* que significa "lo prohibido". Es definido como la prohibición de hacer o decir algo determinado, impuesta por ciertos respetos o prejuicios de carácter social, cultural, psicológico, ideológico y religioso. Asimismo, es una cosa sobre la que recae una de esas prohibiciones, por ejemplo, tabúes sexuales; palabra tabú; tema tabú; en algunas culturas, comer determinados alimentos es tabú.

como libertinas, *zorras*, *fáciles* o, en el peor de los casos, *putas*; esto es, como mujeres que no merecen respeto por hablar de o practicar *situaciones prohibidas*, de carácter privado, dignas de repudio y vergüenza social.

Asimismo, esta comparación que realiza Gabriela de las *fans* mexicanas respecto a otras de diferentes países, resalta no sólo la apertura que se tiene en esos contextos acerca del sexo y el erotismo, sino también la forma de abordarlo. Es decir, la entrevistada afirma que en las ficciones *Real People* mexicanas únicamente se narra el acto sexual entre dos personas sin introducir al lector en un juego de palabras eróticas*. Tal modo de representarlo se halla ligado a los tabúes y prejuicios que incluso las *fans* aceptan tener respecto a la comunicación con otros de su gusto por la escritura de *fanfictions* por miedo a ser juzgadas o *al qué dirán*.

Así como las imágenes expuestas en esta sección, en las ficciones de *fans* mexicanas del género *personas reales* se hallan un sinnúmero de representaciones que es imposible prescindir de ellas dada su relevancia para el estudio de la cultura y la sociedad. Por ello, en el siguiente y último apartado de esta tesis se enfatiza y se concluye cómo es la imagen femenina en las *fanfictions* abordadas en este capítulo; es decir, en el género *Real People/Real Person Fanfiction*. A su vez, se detallan las implicaciones de los ídolos y otros aspectos socioculturales en esta construcción femenina digital.

3.4.3 Cualquier parecido con la realidad, ¿es mera coincidencia?

El sexo y el género son dos conceptos que se han utilizado a lo largo de esta tesis para responder y comprender la manera en que se representa a la mujer y, por

* En lo particular se ha observado que en algunas RPF, contrario a lo que afirma Gabriela Aguilar, las autoras realizan narraciones eróticas y sexuales sin complejos cuando relatan aspectos de pareja. No obstante, son pocas las *fanfictions* de este tipo.

ende, al hombre en las *Real People Fanfictions* en México. Es indiscutible percatarse de que ambos términos, según su uso, sentido y significado dentro de la sociedad y cultura mexicana dictan cómo debe ser la mujer, cómo debe actuar, incluso, cómo debe pensar.

De este modo, se observa una serie de características en la representación femenina dentro de estas ficciones que son puntualizadas a continuación. Antes, es preciso recordar que el papel del ídolo, su fama, imagen y poder; esto es, su construcción mediática y sociocultural, así como también otros elementos culturales (medios de comunicación, las artes, la interacción con otras personas) tienen consecuencias en la imagen que las *fans* crean de sí mismas y de otras mujeres a partir y dentro de estos mundos ficcionales.

Una femineidad subordinada al ídolo.

Desde el inicio del capítulo se plantearon los parámetros de los cuales se parte para analizar la imagen de la mujer en estas ficciones, uno de ellos es que hay mayor número de mujeres escritoras y lectoras de *fanfictions* que de hombres. Algunas *fans* mencionan que esto es por la libertad que ellas tienen en esos espacios porque pueden alzar la voz respecto a lo que la sociedad, por tabúes o prejuicios, les exige callar. Sin embargo, se contempla que entre las *fans* y miembros de los *fandoms* persiste un señalamiento, una crítica hacia esta práctica y, por ende, hacia quienes la llevan a cabo.

Es decir, con memes o publicaciones aparentemente inofensivas, algunos usuarios en redes sociales y la *web* en general, enjuician a las *fans*, las califican y descalifican como niñas excitadas, calientes, aficionadas a la pornografía y, en el peor de los casos, las llaman putas debido a la forma en que perciben y representan el sexo y erotismo en las *Real People Fanfictions*, en donde, por mencionar un ejemplo, una de las interpretaciones que se le otorgan a estas críticas —basta recordar los

memes que se han colocado a manera de ejemplo en el punto 3.2.1— es que *una mujer no puede saber de sexo por el hecho de ser virgen*.

Dicha frase y de dónde surge no sólo refleja ese tipo de tabúes y prejuicios en la sociedad mexicana, sino también los estereotipos sexistas* ligados a ello. De este modo, como se percibe en los cuadros en los que se describen las características de las protagonistas y antagonistas —apartado 3.3—, la mujer es retratada y estereotipada, principalmente, de dos formas:

- a) Como aquella fémmina siempre buena, preocupada por los demás, líder (de sus amigas), afectiva, soñadora (sueña con casarse, encontrar el verdadero amor y ser feliz), obediente, sumisa (al amor verdadero, es decir, el ídolo), inocente (en el sexo), menor de edad o más pequeña que el protagonista (lo cual connota inexperiencia), delicada, pura, virgen, débil (el protagonista siempre la protege), coqueta, bonita (es delgada, no tiene acné), tierna, dependiente, aprensiva, temerosa, controlable, manipulable, objeto sexual (es víctima de violaciones) y dispuesta a apoyar incondicionalmente al hombre, su pareja (el ídolo). Estos rasgos y comportamientos corresponden a las protagonistas de las RPF mexicanas.
- b) Como la *femme fatale*** , aquella chica mala, villana, malvada, la *ex novia o tercera en discordia*, inhumana, asesina, segura de sí misma, líder, temperamental, fría, calculadora, manipuladora, obsesiva, caprichosa, atractiva, seductora, aprensiva, codependiente, insaciable sexualmente,

* Teresa Padilla, Manuel Sánchez, Mercedes Martín y Emilia Moreno explican que en lo referente a los estereotipos sexistas, éstos conceden al hombre o a la mujer determinados *privilegios* en cuanto a unas supuestas capacidades, logros o actitudes que tiene un sexo como características propias, hasta el punto de llevar aparejada, de forma implícita (e incluso explícita), la idea de que estas características provienen de la diferenciación biológica de los sexos. Es decir, se tiene la vaga e incorrecta idea de que la naturaleza ha dado a las mujeres o a los hombres rasgos físicos que los determinan como lo que son, lo cual, desafortunadamente, ha sido adoptado por la sociedad. Por ello es tan necesaria la diferenciación entre sexo y género.

** La *femme fatale* (término francés que significa *mujer fatal*), es la idea de un tipo de chica que toma fuerza en las artes y la literatura de Inglaterra, Francia y Bélgica a mitades del siglo XIX (1860). Se refiere a la representación de la indecencia de una mujer seductora y misteriosa, destructiva y a la vez fascinante, demoníaca y a la vez atractiva, que subvertía el orden burgués de esa época. Madame Bovary y Anna Karenina son un par de ejemplos literarios de este tipo de mujeres.

experta, fuerte, incontrolable, objeto sexual, usa sus encantos femeninos y sexuales (cuerpo curvilíneo perfecto) para atrapar a los hombres (el ídolo) y/o conseguir lo que desea. Dichas cualidades y comportamientos hacen referencia a las antagonistas de las RPF mexicanas.

Asimismo, otro tipo de imágenes femeninas que destacan en estas ficciones son las relacionadas con la figura de la madre de los protagonistas —representada en varias ocasiones como una mujer sobreprotectora (dicha protección puede llegar a la violencia), desobligada de su familia o destructora de hogares (miente/engaña respecto a su vida amorosa)—, así como también de la amiga —la única, la *de confianza*, la incondicional— o amigas de la protagonista, quienes usualmente son las *populares* de la escuela. A la mujer, específicamente a la imagen de la madre, se le resta valor y se le cataloga como una persona mala. La representación de las amigas es similar a la que se observa en las producciones estadounidenses*, que igualmente, corresponde a un estereotipo del *deber ser* de este personaje. Si bien estas representaciones no son el punto central de esta investigación, es importante evidenciarlas para realizar futuros análisis en torno a ellas.

En contraste, la imagen del ídolo es plasmada y estereotipada como la representación de un hombre de carácter duro pero sensible en el interior, rudo, agresivo, violento, viril, inteligente, independiente, rebelde, protector (de la *fan*/protagonista), de mayor edad (lo cual connota mayor experiencia), valiente, seguro, líder, aprensivo, razonable, juicioso, exitoso, reconocido, activo en la toma de decisiones, competitivo, fuerte y libre. En otro extremo, su imagen también corresponde a las cualidades de un chico sensible, tierno, cuidadoso, respetuoso,

* Basta con recordar, por ejemplo, producciones como *iCarly*, *Zoey 101*, *Lizzie McGuire*, *Gossip Girl*, *El Diario de la Princesa*, *Chicas Pesadas*, *Confesiones de una típica adolescente*, *High School Musical*, la saga *Crepúsculo*, entre otras, en las cuales, la protagonista tiene una mejor amiga. La imagen de esta chica es similar a la que las *fans* colocan en este tipo de ficciones.

relajado y soñador, lo cual le causa problemas dentro de la historia porque puede ser calificado como marica, maricón, joto o puto*.

Este último punto es importante porque no sólo se muestra una descalificación en el hombre, sino también y, primordialmente, hacia la mujer, ya que debido a los estereotipos, estigmas, prejuicios y tabúes socioculturales de sexo y género, se ha formado una visión negativa de estas características a partir de las mujeres dada su condición femenina subordinada al poder simbólico de superioridad que, erróneamente, se cree que poseen los hombres.

En este sentido, se percibe una subordinación femenina a la imagen masculina del ídolo dentro de estas Narrativas Transmedia, ya que éste representa una figura de poder y control; sus decisiones entre lo bueno y lo malo —la chica, en cambio, no decide sino que esa diferenciación le es impuesta—, así como su modo de actuar, de pensar, de moverse dentro de la historia son determinantes en todo momento para la construcción de la *fanfiction*. Basta con recordar que las portadas, los géneros y subgéneros, la estructura general de la *Real People Fanfiction*, los temas y las tramas, incluso, la selección de él como protagonista y/o personaje principal, se basan, con mayor frecuencia, en dicho ídolo o celebridad, quien, a su vez, pertenece al género masculino.

Por otra parte, no se puede prescindir de la imagen de los antagonistas porque en su representación también se hallan estereotipos y prejuicios que necesitan ser evidenciados y analizados. Con respecto a la imagen de la antagonista, la *femme fatale*, corresponde a la parte negativa de lo que *debe ser* una mujer; es decir, es malo que una mujer sea temperamental, seductora, activa y segura sexualmente debido a que, según los convencionalismos de la sociedad y la cultura mexicana, una chica necesita ser tierna, noble, sumisa e inocente, de lo contrario es

* Estos últimos cuatro términos, en México se utilizan de manera despectiva para calificar a un hombre que emplea gestos, ademanes y actitudes atribuidos socialmente una mujer.

catalogada como una zorra, una prostituta o conquistadora que no merece ser tomada en serio.

Sucedee lo contrario en el hombre antagonista que, en varias ocasiones, su papel también es basado en un ídolo. Física y emocionalmente es parecido al protagonista, además, se le considera un casanova violento y misógino. Aunque el comportamiento de ambos antagonistas es mal visto, el juicio para ellos es menormente señalado, ya que, como se aprecia en las ficciones y los comentarios en éstas, sus actitudes se justifican porque, en algunas ocasiones, se trata del ex novio, un hombre triste y despechado que no logra entender y superar una ruptura amorosa. No obstante, la ex novia es señalada como una chica encaprichada, obsesionada y malvada, con la única pretensión de hacer sufrir a los protagonistas.

Desde esta perspectiva se entiende, por ejemplo, la naturalización de la violación, así como otros tipos de violencia y las acciones respecto a ello de los personajes principales dentro de estas narrativas, ya que el comportamiento del atacante —que en varias ocasiones es representado por el ex novio— está justificado por las cuestiones antes descritas, porque sus acciones son provocadas por la protagonista, de manera que el protagonista funge como el personaje valiente que se enfrenta a éste, el protector de la chica débil, violentada. Ambas representaciones masculinas refuerzan la idea de la supremacía de este género.

En el otro escenario, cuando la antagonista —usualmente la ex novia o tercera en discordia— intenta reconquistar, seducir o entrometerse sexualmente con el protagonista, es enjuiciada con los adjetivos previamente escritos, lo que demuestra un juicio negativo no sólo para la construcción significativa de ella, sino también para las mujeres en general.

Una vez precisado esto, surge la siguiente cuestión: si las imágenes descritas en este último subcapítulo y a lo largo del capítulo corresponden a una codificación digital de la cultura, por lo que su sentido y significado tienen validez dentro de ese

mundo ficcional binario, ¿de dónde apropian esas representaciones las *fans* escritoras y lectoras? ¿Qué elementos intervienen en el modo en que construyen las *fans* su propia imagen y la de otras mujeres en estas *Real People Fanfictions* mexicanas?

Responder esa pregunta implica recordar el grupo social con el que el ser humano, las *fans*, interactúan desde que nacen: la familia. Es en este primer entorno donde ellas aprenden y adquieren —o no— elementos socioculturales como los valores éticos y morales, las reglas y normas, los comportamientos ligados al género y al sexo, del cual se desprenden prejuicios, estereotipos y tabúes. La presencia o ausencia de ellos conforma la primera parte de la personalidad e identidad de mujeres y hombres.

La segunda pieza de ese *corpus* psicológico, social y cultural se refiere a los individuos con los que la gente interactúa a partir de su relación con el exterior: amigos y sociedad en general; es decir, se trata de familias conviviendo con otras familias, cada una con su propia cosmovisión, que si bien puede ser compatible con las demás, otras veces sucede lo contrario. Durante la convivencia y comunicación con estos grupos se intercambia un lenguaje, un código, convencionalismos, ideas, opiniones, gustos y experiencias, las cuales, son interiorizadas e interpretadas por las personas. Son un aporte más para su estructura interna.

Es en esta *sociedad en general* donde se localizan factores trascendentales para la vida de dichas mujeres y el resto de las personas: las artes y los medios de comunicación. Por ello, la música, la literatura, el cine y sus diversos géneros; la televisión con su variedad de series, programas y telenovelas; la tecnología con sus avances cotidianos como la internet, los videojuegos, las redes sociales y las páginas *web*, así como la industria del *marketing* y la publicidad con sus estrategias de persuasión —e inclusive de manipulación— que venden y posicionan necesidades, deseos, personas, cosas e ideas dado el sistema económico, global,

que acontece día a día, se consideran piezas fundamentales de la composición de la personalidad e identidad de los individuos, sobre todo de las *fans* que escriben *Real People Fanfictions*, ya que es en este ámbito donde se localiza su principal inspiración, su musa, al momento de imaginar y crear una narrativa de este tipo: el ídolo o la celebridad.

El aprendizaje y la educación lógica, emocional, sentimental, social y cultural parte de esos elementos; es decir, del contexto, de un tiempo y espacio determinados. Ya lo precisaron las *fans* al inicio del capítulo: sus obras se basan en lo que observan, leen, escuchan, sienten, imaginan y perciben de su entorno más cercano y del que, en la actualidad, les es posible conocer debido a la comunicación global que éstas tienen como consecuencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por tal motivo, se deduce que las imágenes, las representaciones, los significados y sentidos hallados en estas ficciones de gente real son extraídos, aprendidos, interiorizados y naturalizados, del y en el mundo real concreto, por las *fans* escritoras y lectoras. Apropian, consciente o inconscientemente, la diversidad de elementos que les brinda su realidad convencional cotidiana y los plasman en un mundo posible digital, que a pesar de ser considerado una ficción, una simulación, es un mundo que *existe sin existir*, un sitio donde se reflejan las percepciones de una sociedad, en este caso, de la mexicana.

De este modo, no es de extrañarse que las características físicas de las protagonistas de estas Narrativas Transmedia sean similares a las que se aprecian en los medios de comunicación —artistas, supermodelos, actrices— o que sus cualidades emocionales y comportamientos estén sumergidas bajo el poder simbólico del hombre, tal como se observa en algunas familias mexicanas, en la literatura, los *best-sellers*, la música y/o la televisión. Incluso, que la configuración de una mujer malvada sea la contraparte de las *fans*, eso que ellas no quieren ser —o desearían serlo, mas no pueden— porque es *mal visto por la sociedad*.

Lo anterior demuestra que la imagen que las *fans* representan de sí mismas y de otras mujeres está cargada de estereotipos, prejuicios, tabúes, violencia, símbolos y significados determinados por las diferenciaciones de sexo y género que se hallan naturalizadas en la sociedad mexicana, las cuales, están subordinadas a la figura de poder del hombre, y concretamente, del ídolo.

Durante la creación de este apartado se expusieron los pormenores de la imagen femenina en las *fanfictions* del género *Real People/Real Person* en México. De este modo, se precisó la cosmovisión de las escritoras y lectoras de este tipo de Narrativas Transmedia, de la cual fue posible conocer sus inquietudes, prejuicios propios, gustos y disgustos, su acercamiento y emprendimiento en esto, cómo se conciben a sí mismas como creadoras y leedoras de estas ficciones, y la relevancia que le otorgan a esta práctica prosumidora.

Asimismo, se detallaron aquellos aspectos en los que se basan las escritoras para crear estos mundos posibles digitales, de donde parte el género *Real People/Real Person Fanfiction*, ya que la principal característica de éste es que su creación se fundamenta en la vida real del ídolo o la celebridad. Por ello, se puntualizó la historia de este género, su definición, controversias y principales cualidades. A su vez, se enunció cómo se construye la imagen del ídolo y la fama, sobre todo en el contexto actual, al igual que la relación dialéctica entre esta figura y la *fan*.

En las últimas dos secciones de este capítulo se evidenciaron y analizaron las representaciones femeninas y masculinas que fue posible percibir en las *fanfictions* utilizadas para esta investigación, es así como se respondió al por qué de la creación de estas imágenes por parte de las lectoras y escritoras mexicanas. De la misma manera, se presentó una estructura general de las *Real People Fanfictions* de México, en la que también se apreciaron rasgos imprescindibles del modo en que se construye la imagen de la mujer en estas narrativas.

Para concluir esta tesis, en las siguientes páginas se precisan los hallazgos, las respuestas y otros elementos importantes que se desprenden de la construcción de estos tres capítulos, de modo que con ello se cierra esta investigación y se deja abierta la brecha para continuar con nuevos estudios y enfoques de este tema.

CONCLUSIONES

"Las Narrativas Transmedia se sabe dónde comienzan pero nunca dónde terminan."

Carlos Scolari.

En México, estudiar a los *fans*, sus creaciones y, específicamente a las autoras/lectoras de *Real People Fanfictions* es una odisea debido a las barreras existentes entre ellas y las investigadoras*. Conocer el lugar de origen, sexo, género y edad de estas entusiastas es complicado porque cubren su identidad debajo de esas máscaras llamadas *nicknames*. Son dichos apodos los que entorpecen el diálogo con estas personas, quienes, una vez que su clandestinidad deja de ser un impedimento, comparten sus *hobbies*, aficiones y vivencias, ya que les agrada ser reconocidas y escuchadas, pero por prejuicios, tabúes, discriminaciones o simplemente por gusto permanecen en el anonimato.

En el tercer capítulo se estableció que se conoce poco acerca de la cantidad de hombres lectores de *fanfictions*, y el número de escritores es aún menor, lo cual, aunado a lo anterior, también se convierte en un muro difícil de escalar para aquellas que desean entender y comprender a profundidad la relación *fan autor-fanfiction-fan lector*. La presencia femenina, y sobre todo la masculina, en esta expresión cultural, se ve rodeada de juicios negativos y prejuicios que descalifican esta práctica y, por ende, a sus productoras, lo que origina un sentido de inferioridad y sentimientos negativos en las *fans*, al igual que un escaso conocimiento acerca de quiénes escriben y cuál es la suma aproximada de *fanfictions* mexicanas.

Dichos elementos, además de las pocas investigaciones realizadas en México acerca de estas prácticas culturales relevantes de y para la sociedad, se convierten en obstáculos al momento de emprender el análisis y la comprensión de ellos. Sin embargo, las aportaciones de las autoras de diversa nacionalidad, las experiencias de las especialistas —*fans*—, así como la observación y las vivencias de la autora de esta tesis, se configuraron como los aliados esenciales para responder las dudas

* En esta última parte de la tesis, para los términos investigador, investigadores, autores, teóricos, *fans*/admiradores (y sus sinónimos), fanáticos, lectores y escritores, se utilizan los sustantivos en femenino como un modo de incluir a ambos sexos: mujeres y hombres.

y sustentar los análisis y las cavilaciones en torno a la imagen de la mujer en las *Real People Fanfictions* mexicanas.

En este sentido, a partir de los planteamientos teóricos de las Tecnologías de la Información y Comunicación, de los cuales se desprenden aquellos que explican a la internet, las redes sociales, los hipertextos y la imagen digital como mundo posible, se precisó a la Red de Redes y, principalmente, la *web 2.0* como un medio de comunicación estructurado en formato icónico digital hipertextual. De manera que, las *fanfictions* no sólo se hallan en esta plataforma desde la década de los 90 y su interfaz se compone de imágenes digitales, sino también son Narrativas Transmedia, nuevas formas de contar historias, basadas en cánones, a través de multimedios y multipantallas.

En lo referente a las *fans*, además de señalar las diferentes perspectivas teóricas que las estudian, así como el modo en que ellas mismas se conciben como admiradoras de un determinado producto cultural, se puntualizó la necesaria diferencia entre éstas y las fanáticas, quienes contrario a las *fans*, sienten una obsesión y/o devoción desmedida, ciega y excluyente hacia un elemento sociocultural.

De este modo, a las *fans* se les datalló como *prosumidoras* de significados, quienes pertenecen a uno o más *fandoms*, en los que actualmente, como consecuencia de los avances tecnológicos y la ruptura de fronteras espacio-tiempo, tienen la posibilidad de investigar culturas, saber de lugares y convivir con personas de otras partes del mundo; es decir, aprender de los otros y apropiarse de eso nuevo que conocen. Es a partir de esta idea que se considera a las *fans* y los *fandoms* como una comunidad productora y consumidora de conocimientos, esto es, una cultura participativa, que si bien todavía no alcanza su máximo esplendor como espacio de conocimiento —*cosmopedia*—, está próxima a ello, lo cual se espera observar materializado en un futuro cercano.

Asimismo, no debe resultar extraño darse cuenta de que dada esa apertura y acercamiento con otras naciones y, por ende, expresiones culturales, persiste una influencia cultural primordialmente estadounidense e inglesa, al igual que de algunos países asiáticos, europeos y latinoamericanos (aunque en menor medida) en las creaciones de las *fans* —sobre todo en las *Real People Fanfictions*— lo cual, a su vez, se halla ligado al *star system*, las industrias culturales y a las figuras famosas o celebridades que se desprenden de éstas.

Por tal motivo, cuando se inició esta tesis se creía que las escritoras y lectoras de este género de *fanfictions*, a partir de su contexto social, cultural y tecnológico, plasman en esas historias ideas e imágenes que definen a la mujer mexicana como una persona resiliente (capaz de superar circunstancias adversas), abierta al cambio, que comienza a romper con tabúes socioculturales motivada por ella misma y sus seres queridos. Generalmente, en estas narrativas, los ídolos o celebridades de un determinado *fandom* desempeñan ese rol de seres queridos como parejas, amigos o familiares.

Dicha hipótesis es falsa, ya que como se indicó y analizó en el tercer capítulo, persiste una subordinación de la imagen de la mujer, de las *fans*, hacia el ídolo no sólo en las *Real People Fanfictions*, sino también en la realidad concreta. Las cuestiones de sexo y género representadas en la imagen de la *fan* y el ídolo en estas narraciones muestran un etnocentrismo ligado a la hegemonía masculina. Esas prácticas y representaciones son aprendidas, interiorizadas y externadas desde épocas remotas, las cuales, actualmente, continúan reproduciéndose en la cultura y sociedad mexicana de forma naturalizada, a pesar de los años y los planes a nivel nacional y mundial para la búsqueda de una igualdad y equidad de género.

Las protagonistas y antagonistas de estas ficciones y, a su vez, las *fans*, se están adaptando a esta situación desfavorable: la supremacía masculina, porque dicho ambiente se ha vuelto tan cotidiano y natural, que en vez de que hombres y mujeres en conjunto lo modifiquen, o sea, buscando eliminar esas imágenes que los

descalifican no sólo en su vida, sino también en lo que escriben, reproducen e interiorizan continuamente de estas ideas. Les resulta negativa esa capacidad de resiliencia, inclusive, aunque algunas veces ni siquiera se percaten de ello.

A través de un falso argumento se podría afirmar que las imágenes de la mujer en estas ficciones de *fans* en México sólo existen y son válidas dentro de esos mundos posibles porque su alto nivel de iconicidad responde solamente a dicho espacio digital, es decir, a ese lugar en pantalla. No obstante, como se ha puntualizado a lo largo de esta investigación, esos mundos posibles son producidos por una mente humana: las *fans*. Ellas, por medio de la interfaz cultural, construyen y apropian una narrativa en la que vacían todas aquellas nociones culturales, sociales, ideológicas, políticas, económicas y tecnológicas de la realidad convencional, representan lo que perciben y experimentan en ésta. Por lo tanto, en esa realidad ficticia, en las *Real People Fanfictions* mexicanas, se encuentra la carga sociocultural que las *fans* interiorizan de su entorno concreto.

Es así que las *Real People Fanfictions* mexicanas son historias en las cuales la imagen del hombre —en este caso el ídolo— es determinante en todo momento. Es decir, la estructura, las temáticas, los personajes: el modo en que estos se representan y la manera en que las *fans* se representan así mismas, entre otros aspectos de los que ya se ha hecho mención, son desarrollados a partir de aquellos elementos propios del ídolo y de los que giran en torno a él: personalidad, amigos, familia, gustos, música, por mencionar algunos. Esto significa que la creatividad e imaginación de las escritoras se halla subordinada a sus artistas, celebridades o famosos favoritos, quienes, a su vez, reproducen ideas, estereotipos, prejuicios y tabúes relacionados con la inferioridad de la mujer y la supremacía del hombre.

Resulta paradójico porque ellas, las *fans* autoras, afirman sentirse *libres* al expresar su percepción del mundo en estas Narrativas Transmedia, pero no se dan cuenta de que lo hacen bajo la sombra de dicha figura de poder. Esa libertad no es total, ya que además de escribir sobre la base de ciertos cánones, los tabúes y prejuicios,

tanto de las *fans* hacia ellas mismas como los que vienen del entorno, son también un factor importante en la limitación de su capacidad creativa.

Por lo tanto, las *fans* escritoras imaginan, crean y expresan sus ideas para convertirlas en narraciones, no obstante, ello es controlado por el ídolo, el *star system*, los cánones, los medios de comunicación y las industrias culturales. Se trata de un control naturalizado, casi imperceptible, disfrazado de una verdadera posibilidad de expresión. Cabe acotar que para algunas *fans*, la escritura de *fanfictions* es realmente una actividad seria, entretenida, divertida, en la cual pueden exponer sus sentimientos, emociones, sueños e inquietudes. De este modo, se observa que en ese tema de análisis sustancial aún hay mucho por investigar y comprender acerca de los significados y sentidos que le otorgan las *fans* a las *fanfictions*.

Es importante mencionar que si bien las *fans* no son absolutamente responsables de haber apropiado estas prácticas —como se recordará, el primer espacio de socialización en el cual se aprende de la cultura y la sociedad es la familia, y posteriormente, los entornos más próximos como la escuela, los amigos, los medios de comunicación—, sí tienen la oportunidad de conocer y expandir su mentalidad hacia nuevas prácticas en donde no sólo ellas, las mujeres, sean tomadas en cuenta, sino también los hombres, pero no de forma separada, más bien en conjunto, porque de este modo ambos lograrán erradicar de manera paulatina estereotipos, prejuicios y tabúes en torno a ellos mismos.

No funcionaría en su totalidad si dicha apertura de mentalidad y los cambios que se desprendan de ella se llevaran a cabo solamente en el lenguaje, la lengua y/o el habla, porque no tendría una repercusión positiva en la sociedad y la cultura si las *fans* autoras y lectoras escribieran y leyeron textos donde no estén subordinadas al poder del ídolo. Esa no es la solución, es un intento forzado sin un trasfondo sólido, ya que se necesita sensibilizar y concientizar a las generaciones nuevas y jóvenes de tal modo que ellas cambien gradualmente sus hábitos, actitudes y pensamientos

hacia un trato más equitativo entre hombres y mujeres en todos los ámbitos: político, económico, ideológico, tecnológico, artístico, mediático, social y cultural. Entonces, sólo así, se verá una transformación en las mentes de las *fans* creadoras y lectoras.

Como se observó en varios ejemplos durante el capítulo tres, las *fans* se dan cuenta de lo que escriben y leen; para algunas es razón de burla y exasperación, otras lo pasan por alto, lo cual significa que no se han llevado a cabo acciones concretas para cambiar esto debido a la naturalización de las representaciones plasmadas en dichas ficciones. Por ello, es necesario analizar a fondo este aspecto para lograr una modificación positiva en la sociedad y cultura mexicanas.

En este sentido, es pertinente —y una considerable área de oportunidad para la investigación de los fenómenos en México— estudiar a profundidad la construcción del ídolo y sus representaciones en diversos ámbitos de la cultura mexicana desde perspectivas como la sociología, la psicología, la antropología, los estudios culturales de género y los estudios culturales juveniles para analizar a éstos en sus diferentes ámbitos: la cultura, la sociedad, la política, la religión, los medios de comunicación, entre otros.

Asimismo, hace falta una mayor indagación multidisciplinaria e interdisciplinaria acerca de la imagen digital, el fanatismo, la cultura *fan* y el amplio mundo de las *fanfictions* a partir de dichas disciplinas y corrientes en concordancia con las ciencias de la comunicación, ya que la evolución rápida y constante de las Tecnologías de la Información y Comunicación, las redes sociales, los *fandoms* y las prácticas culturales de las *fans* en torno a esto, puede significar a futuro una forma de avanzar en la erradicación progresiva o el retroceso inminente en lo que respecta a la representación femenina y masculina en este tipo de contenidos y el mundo convencional.

Ninguna discusión en lo referente a estos fenómenos se encuentra obsoleta, al contrario. Otros elementos de la cultura, como la llamada *crisis de contenidos*

—producciones tanto de cánones como *fandoms* carentes de originalidad, estructura y rebosantes de errores lógicos y/o gramaticales—, la interacción y representación de los *fans* juveniles en redes sociales, la conformación de la identidad y personalidad de *fans* adolescentes y jóvenes, la relación *fans-marketing*-publicidad, así como *fanfics-best sellers*-industria del *marketing* y la publicidad, por mencionar algunos ejemplos, son materias, problemas de estudio que surgen de esta tesis que requieren ser analizados y comprendidos por las investigadoras sociales y las estudiantes de ciencias de la comunicación. Es así que este trabajo les deja una perspectiva de cómo se encuentra tal hecho en la actualidad y les propone continuar con la profundización de éste, al igual que de los otros temas que de él se desprenden, incluso desde diferentes ángulos.

Esta tesis le deja no sólo a las científicas sociales y estudiantes de comunicación, sino también a la sociedad, una evidencia más de la sumisión de la mujer ante la superioridad del hombre, a pesar de las hazañas por lograr una equidad de género. Demuestra que aún hay mucho qué hacer para modificar en conjunto —investigadoras, estudiantes y sociedad— esta situación.

Del mismo modo, la diferenciación planteada entre los conceptos de *fan* y fanático, así como la descripción de las actividades de los *fandoms*, le permite observar, comprender y corregir pensamientos errados a la sociedad, investigadoras y estudiantes entorno a las integrantes de la cultura *fan* para concebirlas como un segmento de la población que si bien tiene defectos, como todas las personas, es un grupo creativo, curioso, imaginativo y dispuesto a compartir sus experiencias y conocimiento con los demás por el simple hecho de sentir satisfacción y recibir reconocimiento por parte de otros.

A su vez, cabe resaltar que desde hace casi 30 años la internet, las pantallas y, por ende, la imagen digital forman parte de la cotidianeidad de las personas. De tal forma que no se debe olvidar la importancia de ésta para la sociedad mundial y, sobre todo, la mexicana, ya que ha causado nuevas representaciones —como lo

desarrollado en esta tesis— y continuará generando cambios sustanciales en la cultura.

Por este motivo, también se hace un llamado a las teóricas de la imagen, investigadoras sociales y estudiantes de comunicación para indagar y teorizar más acerca de lo que Lev Manovich llama *interfaz cultural*, porque se trata de un elemento que lejos de ser un fenómeno terminado y estable, es un hecho que recién comienza, es cambiante y causa dudas que necesitan ser respondidas por estas especialistas.

Un aspecto más que no debe dejarse de lado son las Narrativas Trasmmedia, esas producciones inacabables e inagotables de la era tecnológica que por el hecho de materializarse en múltiples plataformas y gran parte de ellas ser realizadas por miembros de un determinado *fandom*, requieren de la observación y análisis de las investigadoras y estudiantes de Comunicación, así como de otras disciplinas, para la comprensión de éstas, sobre todo porque, como lo indica Carlos Scolari, se sabe dónde comenzaron, pero no dónde terminarán, qué otras representaciones se podrán encontrar, ni cuál es el significado y sentido que la sociedad, en un tiempo y espacio fijos, les otorgará.

En lo que a mí respecta, la elaboración de esta tesis me deja valiosos aprendizajes en mi rol de *fan* escritora/lectora de *fanfictions* y en mi papel de estudiante de ciencias de la comunicación. Me causa desconcierto haber iniciado esta investigación con la idea de que en estas narrativas la representación femenina era todo lo contrario a lo que resultó ser en realidad.

Me entristece porque yo elaboro *Real People Fanfictions* y, como tal vez les sucederá a quienes lean esto, se preguntarán cómo es posible no haberse dado cuenta antes de que en esos escritos estamos reproduciendo imágenes que nos descalifican como mujeres. Redactamos historias en las cuales plasmamos una violencia tan sutil, tan normalizada; una violencia simbólica ligada a industrias del

entretenimiento, del arte, del *marketing* y la publicidad, de individuos y prácticas que nos gustan y admiramos sin ser conscientes del daño tan recóndido que existe en todo ello.

No cabe duda que el conocimiento ingenuo suele ser engañoso. He aquí la importancia de la investigación social: nos ayuda a deshacernos de esas prenociones erróneas para analizar lo más objetivamente posible un fenómeno de la realidad, sin olvidar que la carga subjetiva es un aspecto constante y fundamental en este quehacer académico.

Sin embargo, también me alegra haberme acercado más a las *fans*, saber la historia de cómo comenzaron esta actividad, qué las motiva, qué las inquieta, qué dudas tienen y cómo perciben la creación de *fanfictions*. Me enorgullece saber que mi investigación, aunque es apenas una mirada y una pequeña parte de este fenómeno tan amplio, es un acercamiento al estudio de la imagen digital, las audiencias juveniles, las *fans*, sus producciones y formas de consumo en México y, por ende, en Latinoamérica.

Asimismo, me satisface contribuir a la sociedad de manera que ésta logre ser más consciente de lo que lee, observa y escucha en su contexto, de lo que apropia de él. A su vez, me entusiasma que en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, y en otras Facultades de la Universidad Nacional Autónoma de México se estudien estos problemas socioculturales que tienen tanta relevancia como otros de carácter político, económico y/o ideológico, por mencionar algunos, ya que, como aquí se muestra, necesitan ser descritos, analizados, comprendidos, entendidos, evidenciados y transformados por las teóricas, investigadoras y estudiantes. Incluso, por qué no, me complace imaginar y creer que en un futuro próximo se abran espacios en los Centros e Institutos de Investigación para indagar a profundidad acerca de estos hechos, porque en la actualidad se carece de ellos.

Finalmente, como estudiante de Comunicación y *fan* escritora/lectora, aunque quisiera, sé que no tengo todas las respuestas a las dudas y cavilaciones que aún se alojan en mi mente; no obstante, esta tesis me deja satisfecha porque, como afirma Rosa Montero en *La loca de la casa*, se escribe, pues, para aprender, para saber; y una no puede emprender ese viaje de conocimiento llevando previamente las respuestas consigo.

REFERENCIAS

Bibliografía

- Aparici, Roberto; *et al.* *La imagen. Análisis y representación de la realidad*, Barcelona, Gedisa Editorial, 2006, pp. 329 [archivo PDF].
- Aparici, Roberto; *et al.* *Lectura de imágenes*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1987, 3ª ed., pp. 122.
- Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi; Roig, Antonio (eds). *Fanáticos. La Cultura Fan*, Barcelona, Editorial UOC, 2013, pp. 105 [archivo PDF].
- Baena, Guillermina. *El Análisis. Técnicas para Enseñar a Pensar y a Investigar*, México, Editores Mexicanos Unidos, 2001, 2da. ed., pp. 169 [archivo PDF].
- Berger, John. *Modos de ver*. Barcelona, Editorial Gustavo Gill, 1989, pp. 13-50.
- Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1995, pp. 303.
- Billing, Michael. "Racismo, prejuicios y discriminación", en *Psicología Social II*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1986, pp. 575-595.
- Bourdieu, Pierre. "Lenguaje y poder simbólico", en *¿Qué significa hablar?: economía de los intercambios lingüísticos*, Madrid, Akal, 2008, pp. 160 [archivo PDF].
- Briones, Guillermo. *Métodos y Técnicas de Investigación para las Ciencias Sociales*, México, Trillas, 1985, pp. 22-26 [archivo PDF].
- Campás, Joan. *El Hipertexto*, Barcelona, Editorial UOC, 2007, pp. 27-53.
- Cebrián, Juan Luis. *La red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*. España, Taurus, 1998, pp. 197 [archivo PDF].
- Clúa, Isabel (ed.) *Género y Cultura Popular. Estudios Culturales I*, Barcelona, Ed. UAB, 2008, pp. 197 [archivo PDF].
- Crovi, Delia. *Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto*, México, EDIMPRO-FCPyS, 2013, pp. 13-22.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente*, Barcelona, Ed. Lumen, 5ta ed., 1994, pp. 379.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*, Barcelona, Ed. Lumen, 1981, pp. 329.

Flores Olea, Víctor y Gaspar de Alba, Rosa Elena. *Internet y la Revolución Cibernética*, México, Océano, 1997, pp. 25-36.

Frith, Simon y Godwin, Andrew (eds.) *On record. Rock, Pop and the Written World*, Londres, Ed. Routledge, 1990, pp. 371-389 [archivo PDF].

Grawits, Madeleine. *Métodos y técnicas de las Ciencias Sociales Tomo II*, Barcelona, Ed. Hispano Europea, 1985, pp. 423-341 [archivo PDF].

Hellekson, Karen y Busse, Kristina (Eds.) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Estados Unidos de América, Ed. McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006, pp. 4193 [archivo e-book].

Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*, España, Ed. Paidós, 2008, pp. 301.

Jenkins, Henry. *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Ed. Paidós, 2009, pp. 336.

Jenkins, Henry. *Piratas de Textos. Fans, Cultura Participativa y Televisión*, España, Ed. Paidós, 2010, pp. 377.

Lewis, Lisa A. (ed). *The Adoring Audience. Fans, Culture and Popular Media*, Estados Unidos, Editorial Routledge, 1992, pp. 257 [archivo PDF].

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, España, Ediciones Paidós, 2005, pp. 431.

Millé Moyano, Carmen (Comp.) *Imagen y periodismo*, México, UNAM-FCPyS, 1995, pp. 217.

Montero, Rosa, *La Loca de la Casa*, México, Ed. Punto de Lectura, 2011, pp. 248.

Moraes, Denis de (Comp.) “Cultura tecnológica, innovación y mercantilización”, en *Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital*, Argentina, Ed. Paidós, 2010, pp. 165.

Moscovici, Serge; et al. *Psicología Social II*, España, Ed. Paidós, 1985, pp. 575-578.

Orozco Gómez, Guillermo. “La investigación de la comunicación dentro y fuera de América Latina. Tendencias, perspectivas y desafíos del estudio de los medios”, en *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona, Gedisa Editorial, 2008, pp. 317.

Papalia, Diane E. y Wendkos, Sally. *Psicología para bachillerato*, México, Mc Graw Hill, 2009, pp. 404-413.

-
- Paz, Octavio. *El Laberinto de la Soledad*, México, FCE, 1981, pp. 89 [archivo PDF].
- Peirce, Charles S. *La ciencia de la semiótica*, Argentina, Ed. Nueva Visión, 1986, pp. 116.
- Pericot, Jordi. *Mostrar para decir. La imagen en contexto*, Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 2002, pp. 215.
- Randall, David. *El Periodista Universal*, España, Siglo XXI Editores, 2008, p. 293.
- Saint-Exupéry, Antoine de. *El Principito*, Barcelona, Ediciones Salamandra, 2da ed., 2016, pp. 61.
- Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona, Gedisa Editorial, 2008, pp. 317.
- Scolari, Carlos. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. España, Ed. Planeta, 2013, pp. 342 [archivo e-book].
- Tecla, Alfredo. *Metodología de las Ciencias Sociales Tomo I*, México, Ed. Taller Abierto, 1980, pp. 235-247 [archivo PDF].
- Trejo Delarbre, Raúl. *La Nueva Alfombra Mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*, México, Ed. Fundesco-Diana, 1996, pp. 25-63.
- Thompson, John B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, España, Ediciones Paidós, 1998, pp. 357 [archivo PDF].
- Toscano, Alberto. *Fanatismo. De los usos de una idea*, Colombia, Ed. Universidad del Rosario, 2013, pp. 1-14.
- Urresti, Marcelo (Ed.) *Ciberculturas Juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*, Argentina, La Crujía Ediciones, 1999, pp. 13-66.
- Vega, Aimée (Coord.). *La Comunicación en México. Una agenda de investigación*, México, UNAM, 2011, pp. 348.
- Vilches, Lorenzo. “¿Es posible una estética de las tecnologías de la comunicación?”, en *Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital*, Argentina, Ed. Paidós, 2010, pp. 165.
- Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*, Madrid, Ediciones Pirámide, 2006, pp. 230 [archivo PDF].
- Vitale, Alejandra. *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*, Buenos Aires, Ed. Eudeba, 2004, p. 27.

Hemerografía

Armengol Millans, Rogeli. "El fanatismo, una perversión del narcisismo", *Revista Psicoanálisis*, núm 1, vol. XX, Bogotá, Asociación Psicoanalítica Colombiana, enero-junio 2008, pp. 11-36 [archivo PDF].

Benassini Félix, Claudia. "Youtubers, entre la estrategia profesional y la calidad de los contenidos", *Revista Zócalo*, núm. 196, año XVI, México, Proyectos Alternativos de Comunicación, junio 2016, pp. 8-11.

Borda, Libertad. "Fanatismo y redes de reciprocidad", *Revista La Trama de la Comunicación*, vol. 19, Argentina, Anuario del Depto. de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Rosario, 2015, pp. 16 [archivo PDF].

Busquet Duran, Jordi. "El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica", *Revista de Estudios de Juventud*, núm. 96, "Jóvenes: ídolos mediáticos y nuevos valores", Madrid, Biblioteca de Juventud-Injuve, marzo 2012, pp. 13-29 [archivo PDF].

Cabero Almenara, Julio. "Nuevas Tecnologías, Educación y Comunicación", *Revista Comunicar*, núm. 3, Grupo Comunicar, Andalucía, España, octubre 1994, pp. 14-25 [archivo PDF].

Crovi Druetta, Delia María. "Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, núm. 185, vol. XLV, México, UNAM, mayo-agosto 2002, pp. 13-33 [archivo PDF].

Crovi Druetta, Delia María. "¿Es internet un medio de comunicación?" *Revista Digital Universitaria*, núm. 6, México, UNAM, 10 de junio de 2006, pp. 9 [archivo PDF].

Fernández, J. Manuel. "La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica", *Cuadernos de Trabajo Social*, vol. 18, España, Universidad Complutense de Madrid, junio 2005 pp.7-31 [archivo PDF].

Flores Cueto, Juan José; Morán Corzo, Jorge Joseph; Rodríguez Villa, Juan José. "Las Redes Sociales", *Boletín Electrónico Enlace Virtual*, núm. 1, Perú, Unidad De Virtualización Académica-UVA, USMP, octubre 2009, pp. 15 [archivo PDF].

Genis, Mónica. "El 17 de mayo se celebra el Día Mundial de Internet", *Revista ¿Cómo ves?*, núm. 210, año 18, México, DGDC-UNAM, mayo 2016, p.14.

Gleick, James. "¿Qué demonios es un meme?", *Revista Algarabía*, núm. 89, año 11, México, Otras Inquisiciones, febrero 2012, pp. 64-69.

Martos García, Alberto E. "Introducción al mundo de las sagas", *Revista Puertas a la Lectura*, suplemento 6, España, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Universidad de Extremadura, abril 2009, pp. 207, [archivo PDF]

Martos Núñez, Eloy. "Tunear los libros: series, fanfictions, blogs y otras prácticas emergentes de lectura", *Revista Ocnos*, núm 2, España, Universidad de Castilla-La Mancha, 2006, pp. 63-77 [archivo PDF].

Miranda, Karen. "Conexión total: el Internet de las Cosas", *Revista ¿Cómo ves?*, núm. 174, año 15, México, DGDC-UNAM, mayo 2013, pp. 22-25.

Montes de Oca, María del Pilar; *et al.* "Todos somos románticos", *Revista Algarabía*, núm. 102, año XII, México, Otras Inquisiciones, marzo 2013, pp. 67-109.

Morales Campos, Estela. "Internet y sociedad: relación y compromiso de beneficios colectivos e individuales", *Revista Digital Universitaria*, núm 8, vol. 5, México, UNAM, 10 de septiembre de 2004, pp. 10 [archivo PDF].

Padilla Carmona, Teresa, *et al.* "Análisis de los estereotipos sexistas en una muestra de estudiantes de CC. de la educación", *Revista de Investigación Educativa*, vol. 17, núm. 1, España, Universidad de Murcia, 1999, pp. 127-147, [archivo PDF].

Sánchez, Marissa. "Gana con las redes sociales", *Revista Entrepreneur*, México, Iasa Comunicación, junio 2010, pp. 41-70 [archivo PDF].

Cibergrafía

Abad Ruíz, Bárbara. "Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes", [en línea], España, TONOS: *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, núm. 21, julio 2011, Dirección URL: https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-1-fanfiction.htm#_ftn2 [Consulta: 17 de octubre de 2016, hora: 4:04 p.m.]

Academia Mexicana de la Lengua. *Diccionario Escolar de la Academia Mexicana de la Lengua*, [en línea], Academia Mexicana de la Lengua, México, 2016, Dirección URL: <http://www.academia.org.mx/index.php/obras/obras-de-consulta-en-linea/diccionario-escolar-de-la-aml> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 2:05 p.m.]

Agencia Islámica de Noticias (editorial). "Aprende a diferenciar entre árabe, musulmán, islámico, islamista y yihadista", [en línea], Argentina, *Agencia Islámica de Noticias*, s/vol., s/núm., Sociedad, 24 de agosto de 2017, Dirección URL: <http://www.ain.com.ar/nota.php?nota=14855> [Consulta: 21 de febrero de 2018, hora: 5:32 p.m.]

Amazon Publishing. *Kindle Worlds Trailer*, [video en línea], Amazon Publishing, 27 de junio de 2013, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YKVEKwc0kJg> [Consulta: 24 de octubre de 2016, hora: 10:30 p.m.]

Archive or Our Own, *Fandoms*, [en línea], Archive or Our Own, s/f, Dirección URL: <http://archiveofourown.org/media> [Consulta: 22 de enero de 2017, hora: 5:56 p.m.]

Asociación de Internet.mx. *Hábitos del internauta mexicano*, [en línea], AMIPCI, México, 2015, Dirección URL: https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 3:25 p.m.]

Asociación de Internet.mx. *12 Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016*, [en línea], Asociación de Internet.mx, México, 28 de noviembre de 2016, Dirección URL: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/12-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-Usuarios-de-Internet-en-Mexico-2016/lang,es-es/?Itemid=> [Consulta: 6 de enero de 2017, hora: 5:57 p.m.]

Belloch Ortí, Consuelo. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*, [en línea], España, Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia, 1998, Dirección URL: <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf> [Consulta: 1 de marzo de 2016, hora: 11:25 p.]

Belloch Ortí, Consuelo. *Recursos Tecnológicos (TIC)*, [en línea], España, Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia, 1998, Dirección URL: <http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.pdf> [Consulta: 24 de febrero de 2016, hora: 11:20 a.m.]

Bermúdez, Daniela y Cisneros, Javier. “Los jóvenes sí leen y lo hacen por gusto”, [en línea], México, *El Economista*, s/vol., s/núm., Artes e Ideas, 4 de noviembre de 2015, Dirección URL: <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Los-jovenes-si-leen-y-lo-hacen-por-gusto-20151104-0057.html> [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 4:12 p.m.]

Chifa. *Amnesia Cardíaca [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 8 de agosto de 2014, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=613704152026485 [Consulta: 30 de enero de 2017, hora: 12:17 a.m.]

Chifa. *¿Novia o Fan? [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 4 de marzo de 2013, Dirección URL: <https://www.facebook.com/201863746543863/photos/a.488825157847719.1073741825.201863746543863/488825191181049/?type=3&theater> [Consulta: 29 de enero de 2017, hora: 11:22 p.m.]

Chifa & Clarett. *MDO [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 14 de diciembre de 2012, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=366470660083170 [Consulta: 30 de enero de 2017, hora: 12:45 a.m.]

Chifa & Clarett. *Nomás Te Voy A Durar Un Ratito [TERMINADA]*, [en línea], Panda Fics Para Fxns, México, 11 de agosto de 2014, Dirección URL: https://www.facebook.com/pg/Panda-Fics-Para-Fxns-201863746543863/photos/?tab=album&album_id=743786249018274 [Consulta: 28 de noviembre de 2016, hora: 11:44 p.m.]

De Vita Montiel, Naya. "Tecnologías de la Información y Comunicación para las Organizaciones del Siglo XXI", [en línea], [archivo PDF], Venezuela, *C/CAG*, vol. 5, 2008, Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales, C/CAG, Dirección URL: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/cicag/article/viewArticle/545/1317#> [Consulta: 23 de febrero de 2016, hora: 9:30 p.m.]

El Periódico (editorial). "¿Qué es el Estado Islámico?", [en línea], Barcelona, *El Periódico*, s/vol., s/núm., Internacional, 21 de agosto de 2017, Dirección URL: <https://www.elperiodico.com/es/internacional/20170818/que-es-el-estado-islamico-6230657> [Consulta: 21 de febrero de 2018, hora: 5:55 p.m.]

English Oxford Living Dictionaries. *Fan Fiction*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: https://en.oxforddictionaries.com/definicion/fan_fiction [Consulta: 16 de octubre de 2016, hora: 10:19 p.m.]

Español Oxford Living Dictionaries. *Ídolo*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/idolo> [Consulta: 18 de febrero de 2017, hora: 6:20 p.m.]

Español Oxford Living Dictionaries. *Luchón*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/luchon> [Consulta: 1 de febrero de 2016, hora: 1:54 a.m.]

Español Oxford Living Dictionaries. *Tabú*, [en línea], Oxford University Press, Dirección URL: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/tabu> [Consulta: 14 de marzo de 2017, hora: 11:40 p.m.]

Espinosa, Paulina. "Belinda corre a una fan de su concierto", [en línea], México, *Revista Quién*, s/vol., s/núm., Espectáculos, 4 de septiembre de 2016. Dirección URL: <http://www.quien.com/espectaculos/2016/09/04/belinda-corre-a-fan-de-su-concierto> [Consulta: 26 de septiembre de 2016, hora: 5:10 p.m.]

Faith Dico. *Géneros en los fanfictions*, [en línea], Taller para escritores de Fanfiction, 30 de octubre de 2012, Dirección URL: <http://tallerparaescritoresfanfiction.blogspot.mx/2012/10/generos-en-los-fanfictions.html> [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:42 p.m.]

FanFiction.Net. *Book*, [en línea], FanFiction.Net, s/f, Dirección URL: <https://www.fanfiction.net/book/?l=r> [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 5:27 p.m.]

Fanlore. *Podfic*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: <https://fanlore.org/wiki/Podfic> [Consulta: 22 de enero de 2017, hora: 4:55 p.m.]

Fanlore. *RPF*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: <http://fanlore.org/wiki/RPF> [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 10:19 p.m.]

Fanlore. *Timeline of RPF*, [en línea], Fanlore, s/f, Dirección URL: http://fanlore.org/wiki/Timeline_of_RPF [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 10:45 p.m.]

Fandom Wikia. *Fanfics*, [en línea], Fandom Wikia, s/f, Dirección URL: <http://es.fanfiction.wikia.com/wiki/Fanfics> [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:38 p.m.]

Fundéu BBVA. *Estado Islámico, nombre y siglas*, [en línea], Madrid, Fundéu BBVA, 21 de enero de 2014, Dirección URL: <https://www.fundeu.es/recomendacion/estado-islamico-de-irak-y-el-levante/> [Consulta: 21 de febrero de 2018, hora: 6:00 p.m.]

Helena. *¿Quién es la femme fatale?* [en línea], Cultura Colectiva, 29 de octubre de 2013, Dirección URL: <http://culturacolectiva.com/quien-es-la-femme-fatale/> [Consulta: 23 de marzo de 2017, hora: 9:57 p.m.]

Hernández Velasco, Irene. "Atentados en París: 130 muertos y 352 heridos", [en línea], Madrid, *El Mundo*, s/vol., s/núm., Internacional, 14 de noviembre de 2015, Dirección URL: <http://www.elmundo.es/internacional/2015/11/14/56475867268e3edf198b45d6.html> [Consulta: 9 de septiembre de 2016, hora: 10:28 p.m.]

Hoffelder, Nate. "The Past, Present and Future of Fan Fiction (Infographic)", [en línea], USA, *The Digital Reader*, 4 de junio de 2013, Dirección URL: <http://the-digital-reader.com/2013/06/04/past-present-and-future-of-fan-fiction-infographic/> [Consulta: 15 de octubre de 2016, hora: 11:11 a.m.]

IBBY MÉXICO. "Primera Encuesta Nacional Sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura 2015", [en línea] *Consultores en Investigación y Comunicación S.C.*, noviembre 2015, Dirección URL: http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA_DIGITAL_LECTURA.pdf [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 3:57 p.m.]

iTunes. *Snapchat* [en línea], Apple Store, s/f, Dirección URL: <https://itunes.apple.com/mx/app/snapchat/id447188370?mt=8> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:33 a.m.]

Kindle Worlds. *Featured Worlds*, [en línea], Kindle Worlds Amazon, s/f, Dirección URL: <https://kindleworlds.amazon.com> [Consulta: 24 de septiembre de 2016, hora: 10:22 p.m.]

Kindle Worlds. *What is a Kindle Worlds?*, [en línea], Kindle Worlds, s/f, Dirección URL: <https://www.amazon.com/gp/feature.html?docId=1001197421> [Consulta: 24 de octubre de 2016, hora: 10:09 p.m.]

Krishnamurti, Jiddu. *La profundidad de la violencia*. [en línea], J. Krishnamurti Online, 2014, Dirección URL: <http://www.jkrishnamurti.org/es/krishnamurti-teachings/view-daily-quote/20160522.php?t=Violencia> [Consulta: 10 de abril de 2017, hora: 8:54 p.m.]

Lionetti, Julieta. *Una plataforma de autoedición es la meca de los millennials*, [en línea], Contentos, 3 de abril de 2016, Dirección URL: <http://contentsolutions.pro/blog/una-plataforma->

de-autoedicion-es-la-meca-de-los-millennials [Consulta: 25 de octubre de 2016, hora: 5:33 p.m.]

Miguel Espeche. Miguel Espeche, *La psicología del fanatismo*. Tn 22-03-2016, [video en línea], Miguel Espeche, 23 de marzo de 2016, video, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ujg5AnytPxM> [Consulta: 10 de septiembre de 2016, hora: 9:17 p.m.]

Montaño Garfias, Ericka. “Los jóvenes no leen menos: leen otras cosas, en otros lugares y de otra manera”, [en línea], México, *La Jornada en línea*, s/ vol., s/núm., Cultura, 6 de junio de 2010, Dirección URL: <http://www.jornada.unam.mx/2010/06/06/cultura/a05n1cul> [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 4:38 p.m.]

Musical.ly. *About*, [en línea], Musical.ly, s/f, Dirección URL: <https://musical.ly/en-US/about> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:45 a.m.]

Nielsen. *TV SEASON 2015-2016 IN REVIEW: THE BIGGEST SOCIAL TV MOMENTS*, [en línea], Insights Nielsen, 6 de junio de 2016, Dirección URL: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2016/tv-season-2015-2016-in-review-the-biggest-social-tv-moments.html> [Consulta: 22 de septiembre de 2016, hora: 6:38 p.m.]

ONU Mujeres. *Glosario de Igualdad de Género*, [en línea], Centro de Capacitación de ONU Mujeres, República Dominicana, 2011-2017, Dirección URL: <https://trainingcentre.unwomen.org/mod/glossary/view.php?id=150> [Consulta: 2 de febrero de 2017, hora: 4:32 p.m.]

Organization for Transformative Works. *What We Believe*, [en línea], OTW, New York, s/f, Dirección URL: http://www.transformativeworks.org/what_we_believe/ [Consulta: 22 de enero de 2017, hora: 8:13 p.m.]

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). *Hacia las Sociedades del Conocimiento*, [en línea], Francia, Ediciones UNESCO, 2005, pp. 29-60, Dirección URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> [Consulta: 26 de febrero de 2016, hora: 11:45 p.m.]

Organización para las Obras Transformativas. *Archive of Our Own (Un Archivo Propio)*, [en línea], OTW, New York, s/f, Dirección URL: <http://www.transformativeworks.org/archive-our-own-ao3-un-archivo-propio/?lang=es> [Consulta: 22 de enero de 2017, hora: 4:48 p.m.]

Pantallas Amigas. *Página de inicio*. [en línea], Pantallas Amigas, España, 2004-2018, Dirección URL: <http://www.pantallasamigas.net/> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 10:52 p.m.]

Pantallas Amigas. *¿Qué es el Cyberbullying?*, [en línea], Pantallas Amigas, España, 2004-2018, Dirección URL: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-ciberbullying/> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 10:49 p.m.]

Periscope. *About*, [en línea], Periscope, s/f, Dirección URL: <https://www.periscope.tv/about> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:49 a.m.]

QuéParió! ♥ *Cristian y Edgar: ¿Un Amor Posible? ♥ | RELLENO GENÉRICO | QueParió!*, [video en línea], QuéParió!, 11 de febrero de 2017, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=izF33Eg9pn8> [Consulta: 13 de febrero de 2017, hora: 12:03 a.m.]

Real Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española*, [en línea], DLE-RAE, Madrid, Dirección URL: <http://dle.rae.es/?w=diccionario> [Consulta: 2 de mayo de 2016, hora: 10:08 p.m.]

Real Academia Española. *Diccionario Panhispánico de Dudas*, [en línea], DLE-RAE, Madrid, Dirección URL: <http://lema.rae.es/dpd/> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 1:56 p.m.]

Sánchez Duarte, Esmeralda. “Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desde una perspectiva social”, [en línea], Costa Rica, *Revista Educare*, vol. XII, núm. Extraordinario, 2008, Dirección URL: <http://www.redalyc.org/html/1941/194114584020/> [Consulta: 23 de febrero de 2016, hora: 10:26 p.m.]

Santa Paola. “La dinastía de las mujeres luchonas ¿estás segura de querer ser una de ellas?”, [en línea], México, *SDPnoticias.com*, s/vol., s/núm., Columnas, 25 de agosto de 2016, Dirección URL: <http://www.sdpnoticias.com/nacional/2016/08/25/la-dinastia-de-las-mujeres-luchonas-estas-segura-de-querer-ser-una-de-ellas> [Consulta: 1 de febrero de 2016, hora: 1:57 a.m.]

Semana (editorial). “Amor y Erotismo”, [en línea], Colombia, *Semana*, s/vol., s/núm., Nación, 4 de noviembre de 1994, Dirección URL: <http://www.semana.com/nacion/articulo/amor-erotismo/22149-3> [Consulta: 14 de marzo de 2017, hora: 10:05 p.m.]

Scolari, Carlos A. *Las Narrativas Transmedia en un Manifiesto y 11 Tweets*, [en línea], Hipermediaciones, 19 de julio de 2013, Dirección URL: <https://hipermediaciones.com/2013/07/19/las-narrativas-transmedia-en-un-manifiesto-y-11-tweets/> [Consulta: 3 de enero de 2017, hora: 11:13 p.m.]

Scolari, Carlos A. *Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*, [en línea], Anuario AC/E de la cultura digital, 2014, Dirección URL: http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario ACE 2014/6Transmedia_CScolari.pdf [Consulta: 17 de octubre de 2016, hora: 8:46 p.m.]

Suárez Villegas, Juan Carlos. *Estereotipos de la mujer en la comunicación*, [en línea], Mujeres en Red. El Periódico Feminista, noviembre 2017, Dirección URL: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1211> [Consulta: 23 de marzo de 2017, hora: 9:34 p.m.]

Tinder. *Login Tinder*, [en línea], Tinder, s/f, Dirección URL: <https://tinder.com/app/login> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:39 a.m.]

Trejo Delarbre, Raúl. "Cibersociología, territorio de encuentro y en construcción", Ponencia para el Encuentro Nacional de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, Morelia, Michoacán, AMIC, 31 de mayo de 2006, [en línea], Dirección URL: <https://rtrejo.files.wordpress.com/2012/04/cibersociologc3ada-amic-abril-06.pdf> [Consulta: 8 de marzo de 2016, hora: 5:58 p.m.]

Trejo Delarbre, Raúl. *El Sitio de Raúl Trejo Delarbre*, [en línea], México, última actualización: diciembre 2017, Dirección URL: <https://rtrejo.wordpress.com> [Consulta: 7 de marzo de 2016, hora: 8:47 p.m.]

Trejo Delarbre, Raúl. *La Nueva Alfombra Mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*, México, Ed. Fundesco-Diana, 1996, [en línea], Dirección URL: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.LeerLibroIU.leer&libro_id=4 [Consulta: 8 de marzo de 2016, hora: 6:49 p.m.]

Torti Frugone, Yanina y Schandor, Ana María. "El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural", [en línea], VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013, Dirección URL: <http://www.aacademica.org/000-076/98> [Consulta: 21 de septiembre de 2016, hora: 2:35 p.m.]

Vissual Book, *¿Qué es un booktraiker?* [en línea], Vissual Book, s/f Dirección URL: <https://www.vissualbook.com/qué-es-un-booktrailer/> [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 10:44 p.m.]

Vnmedios. *Carlos Fraga El Fanatismo I*, [video en línea], vnmedios, 10 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=etUmUZm5i-Q> [Consulta: 9 de septiembre de 2016, hora: 10:33 p.m.]

Vnmedios. *Carlos Fraga El Fanatismo II*, [video en línea], vnmedios, 13 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fHlxYlfdcjg> [Consulta: 10 de septiembre de 2016, hora: 11:38 p.m.]

Vnmedios. *Carlos Fraga Fanatismo III*, [video en línea], vnmedios, 13 de diciembre de 2014, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CnfOw4yNHZE> [Consulta: 11 de septiembre de 2016, hora: 8:47 p.m.]

WhatsApp. *WhatsApp* [en línea], WhatsApp, s/f, Dirección URL: <https://www.whatsapp.com/?l=es> [Consulta: 15 de enero de 2018, hora: 12:30 a.m.]

Wattpad. *Categoría: Fanfic*, [en línea], Wattpad, s/f Dirección URL: <https://www.wattpad.com/stories/fanfiction> [Consulta: 7 de febrero de 2016, hora: 5:45 p.m.]

Wattpad. *Página de inicio*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: (online) <https://www.wattpad.com> [Consulta: octubre, 2016.]

Wattpad. *Support Wattpad-Content Guidelines*, [en línea], Wattpad, s/f Dirección URL: <https://support.wattpad.com/hc/en-us/articles/200774334> [Consulta: 25 de octubre de 2016, hora: 7:44 p.m.]

Wikipedia. *Ciberacoso*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberacoso> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 8:27 p.m.]

Wikipedia. *Fanart*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart> [Consulta: 24 de septiembre de 2016, hora: 9:53 p.m.]

Wikipedia. *Fanfiction*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction#Tem.C3.A1ticas_y_g.C3.A9neros [Consulta: 21 de octubre de 2016, hora: 5:58 p.m.]

Wikipedia. *K-Pop*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/K-pop> [Consulta: 5 de septiembre de 2016, hora: 6:38 p.m.]

Wikipedia. *Mal del siglo*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Mal_del_siglo [Consulta: 20 de septiembre de 2016, hora: 6:34 p.m.]

Wikipedia. *MetroFLOG*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/MetroFLOG> [Consulta: 24 de octubre de 2016, hora: 5:49 p.m.]

Wikipedia. *Real Person Fiction*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Real_person_fiction [Consulta: 23 de enero de 2017, hora: 8:35 p.m.]

Wikipedia. *Wiki*, [en línea], Wikipedia, s/f, Dirección URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki> [Consulta: 4 de octubre de 2016, hora: 7:33 p.m.]

@bastilledan. *Respuesta a @_whitnxy*, [en línea], Londres, Twitter, 31 de enero de 2013, Dirección URL: <https://twitter.com/bastilledan/status/297014511427268609> [Consulta: 21 de septiembre de 2016, hora: 6:51 p.m.]

@Dcjavigonzaalez234. *Cristian y Edgar: ¿un amor posible?*, [en línea], Wattpad, diciembre 2016, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/96506660-cristian-y-edgar-%C2%BFun-amor-posible> [Consulta: 12 de febrero de 2017, hora: 11:59 p.m.]

@directioner_and_zquads_updates. *Comenta lo más típico de Wattpad*, [en línea], Instagram, s/f, Dirección URL: <https://www.instagram.com/p/BQqMXYplxbd/> [Consulta: 24 de febrero de 2016, hora: 4:54 p.m.]

@DyleRose. *UNA VIDA PATHETICA*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/94552093-una-vida-pathetica> [Consulta: 8 de marzo de 2017, hora: 10:15 p.m.]

@Genitallicamx. *Tweet en cuenta personal*, [en línea], Monterrey, México, Twitter, 5 de septiembre de 2016, Dirección URL: <https://twitter.com/Genitallicamx/status/772865529497255936> [Consulta: 26 de septiembre de 2016, hora: 6:52 p.m.]

@jose_madero. *Tweet en cuenta personal*, [en línea], Monterrey, México, Twitter, 19 de septiembre de 2010, Dirección URL: https://twitter.com/jose_madero/status/24917880713 [Consulta: 21 de septiembre de 2016, hora: 6:49 p.m.]

@LauStylinsonn. *Me Enamore de Mi Sobrina (Louis y tu) (Hot)*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/7252134-me-enamore-de-mi-sobrina-louis-y-tu-hot> [Consulta: 30 de enero de 2017, hora: 1:38 a.m.]

@liascurse. *A lo Wattpad Cliché* [en línea], Twitter, última actualización: octubre 2017, Dirección URL: <https://twitter.com/liascurse> [Consulta: 2 de febrero de 2017, hora: 10:23 p.m.]

@Quelconque. *Géneros y subgéneros literarios*, [en línea], Fanficslandia, 18 de enero de 2011, Dirección URL: <https://fanficslandia.com/tema/géneros-y-subgéneros-literarios.14695/> [Consulta: 23 de octubre de 2016, hora: 5:10 p.m.]

@uxmalqueen. *Usted*, [en línea], Wattpad, s/f, Dirección URL: <https://www.wattpad.com/story/45254914-usted/parts> [Consulta: 30 de enero de 2017, hora: 1:13 a.m.]

Tesis y Tesinas

Alcibar Vázquez, Lizbeth. *El extraño mundo del fanfiction: una historia, miles de autores*, Tesina de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2013, pp. 94 [archivo PDF].

Becerra Garduño, Jazmín. *Las redes sociales en internet: una nueva forma de comunicación y socialización*, Tesis de licenciatura en Psicología, México, FES Zaragoza, UNAM, 2015, pp. 113 [archivo PDF].

Dominguez López, Gloria. *El star system: La construcción de mitos en el Hollywood clásico*, Trabajo de grado en Comunicación Audiovisual, España, Universidad de Sevilla, 2014-2015, pp. 62 [archivo PDF].

García Aquino, Beatriz. *El fenómeno fans, producto de la búsqueda de identidad*, Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2004, pp. 142 [archivo PDF].

García Bustamante, Sindya. Tipología de la hipertextualidad en la ficción de *fans*. El *fanfiction* en la lengua española, Tesis de licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas, México, FFyL, UNAM, 2013, pp.171 [archivo PDF].

Morales Pérez, Gabriela. *El Fanfiction como plataforma para escritores y guionistas*, Tesina de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2011, 81 pp., [archivo PDF].

Rivera Gómez, Edith Ariadna. *FANS: Condiciones sociales e imágenes culturales en la conformación de la identidad*, Tesis de licenciatura en Sociología, México, FCPyS, UNAM, 2012, pp. 103 [archivo PDF].

Tavera Martínez, Jaqueline Julieta. *Fanfiction: la respuesta de los fans a productos culturales en la era de internet*, Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2015, pp. 152 [archivo PDF].

Videografía

Orange is the New Black. Dir. Jenji Kohan, actúan Taylor Schilling y Laura Prepon, Netflix, 2013, streaming.

Silent Hill, Dir. Christophe Gans, actúan Radha Mitchell y Jodelle Ferland, TriStar Pictures, 2006, DVD.

Entrevistas

Aguilar González, Gabriela, estudiante de Sociología, primera entrevista personal, fecha: agosto 2016.

Aguilar González, Gabriela, estudiante de Sociología, segunda entrevista personal, fecha: octubre 2016.

Hernández de la Rosa, Karla Paulina, estudiante de Diseño, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

Hernández Tecpa, Miriam, Criminóloga, entrevista personal, fecha: octubre 2016.

Orozco Sánchez, América Alejandra, estudiante de Enfermería, primera entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

Orozco Sánchez, América Alejandra, estudiante de Enfermería, segunda entrevista vía Facebook Messenger, fecha: octubre 2016.

Romo Castellanos, Fabiana Judith, estudiante de Comunicación, primera entrevista telefónica, fecha: agosto 2016.

Romo Castellanos, Fabiana Judith, estudiante de Comunicación, segunda entrevista telefónica, fecha: octubre 2016.

Temblador, Pedro Javier, estudiante de bachillerato, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.

Vázquez Martínez, Carlos Eduardo, estudiante de bachillerato, entrevista vía Facebook Messenger, fecha: agosto 2016.