Fans: comunidades, tradiciones y reapropiaciones de las mujeres en la comunidad *fandom*

Joyce Kauffman Zamora*
ij.kauffman3@gmail.com

RESUMEN. Este artículo presenta una historiografía de la cultura fan y sus comunidades, situando a las y los *fans* como lectores que intervienen, reinterpretan y se reapropian textos. Asimismo, examinará la inferencia de la era digital en estas comunidades y sus prácticas participativas. Mediante la exposición de teoría literaria de recepción, se vinculará a la *fanfiction* con la tradición literaria oral y escrita de las mujeres, quienes han realizado una labor esencial en la conformación de las comunidades *fandom*.
Palabras clave: fan, fandom, fangirl, cultura participativa, comunidad, recepción

ABSTRACT. This article presents a historiography of the fan culture and its communities, placing fans as readers who intervene, reinterpret and reappropriate texts. It will also review the inference of the digital age in these communities and their participative practices. Through theories of reception, it will link fanfiction with the oral and written literary tradition of women, and their essential role on shaping fandom communities.
Key words: fan, fandom, fangirl, participatory culture, community, reception

Las y los *fans* han existido en el mundo desde el origen de las civilizaciones. Los deportes y juegos de mesa sumerios, como el popular Juego real de Ur "la realeza sumeria incluía juegos de mesa en sus tumbas" (Bertman, 2003:298), o el teatro griego, que contaba con una audiencia exigente y contestataria "eran ruidosos, vocales y con frecuencia aclamados como los verdaderos jueces de las competencias dramáticas" (Roselli, 2011:I) o la pasión prehispánica por el *tlachtli* y *el patolli* "juego de pelota de trasfondo mítico–religioso, pero también popular en la vida

* Joyce Kauffman es licenciada en Estudios Literarios por la UAQ. Es alumna de ICATEQ. Escribe desde la interdisciplinariedad sobre teorías de recepción, *fandom* y literatura gótica desde la perspectiva feminista. Actualmente colabora en el podcast Addictia Visual.
Ha publicado: El monstruo en la historia https://discapacidades.nexos.com.mx/?p=1690 y Cinécdoque: nuevas posibilidades en la crítica de lo mainstream https://www.ambulante.org/2018/10/cinecdoque-nuevas-posibilidades-en-la-critica-de-lo-mainstream/

cotidiana y profana [...] un juego de tablero de significación espiritual que se consideraba más popular que el de pelota" (González, 1993: 236), todas son manifestaciones de los fans y su cultura.

Ante el actual crecimiento de los estudios de *fans*, la academia continúa siendo recelosa frente a estas manifestaciones contemporáneas de la relación texto[1]-receptor. Esta postura advierte una propiedad ajena al "verdadero arte" en la cultura popular, tal como lo plantea el filósofo y crítico literario Walter Benjamin con su concepto de *aura* (2003:44), sosteniendo que ésta es una manifestación irrepetible y lejana de un entretejido de espacio y tiempo, la cual se marchita en la época de la reproductividad técnica de la obra de arte.

Más allá de definir si el aura es, en efecto, una propiedad quintaesencial de la obra de arte, lo cierto es que la cultura popular —más tarde, de masas— ha sido estudiada formalmente, al menos, desde la segunda mitad el siglo XX, desde la semiótica, la filosofía y la sociología. También es una realidad tangible que este campo de estudio aún enfrenta el estigma de ser considerado un "conocimiento menor" al interior de las instituciones académicas y su canon literario, las cuales se resisten a incluir en sus aulas o proyectos de investigación el estudio de la cultura popular producida desde los medios masivos de comunicación.

Esta reticencia a incorporar ciertos campos de estudios que se alejan de la cualidad "prístina" del arte evidencia un desconocimiento del propio canon literario, que ha admitido desde sus orígenes, orales y escritos, formas de interacción escritor-lector que no sólo enriquecen al texto, sino que obedecen a un devenir literario orgánico e histórico.

EL REINO DE LOS *FANS*

Con la publicación de *Piratas de textos* (1992), de Henry Jenkins, fundador del Programa de Estudios Comparativos de Medios de Comunicación del MIT, la conversación académica sobre los estudios de *fans* se inaugura de manera formal. Si bien, su explosión se sitúa durante la pasada década (circa 2010), es pertinente señalar que aún se trata de un campo de estudio que busca asentarse firmemente en el canon académico y que se encuentra en crecimiento constante. Tomando las ideas expuestas por Michel de Certeau en *La invención de lo cotidiano*, donde el semiólogo francés sugiere que las actividades de los lectores no pueden documentarse sólo teorizarse, Jenkins contraargumenta desde la postura de que este es un hecho posible y tangible (Jenkins, 2010:14). Así, desarrolla las bases de este campo de estudios al examinar detalladamente su propia experiencia en la década de los 80 como fan, y articula cada una de las acciones y procesos realizados por las comunidades de *fans*. Al definir el concepto de fan señala que la visión generalizada viene acompañada de estereotipos que los caracterizan como consumidores que cultivan conocimiento inútil de un producto cultural menor, inmaduros emocionalmente e incapaces de diferenciar la realidad de la fantasía. Vincula estos estereotipos al origen del término fan.

> «Fan» es una forma abreviada de la palabra «fanático», que tiene su raíz en el vocablo latino «fanaticus». En su sentido más literal, «fanaticus» procede de «fanus», que significa básicamente «de o perteneciente al templo, un servidor del templo, un devoto, pero rápidamente adoptó unas connotaciones más negativas: «Relativo a personas inspiradas por ritos orgiásticos y delirios entusiastas» (Oxford Latin Dictionary). Al evolucionar, el término «fanático» pasó de hacer referencia

[1] Considerando aquí como texto a una "unidad comunicativa en un orden distinto al tradicional: una unidad semántico-pragmática de sentido, y no sólo de significado; una unidad intencional y de interacción, y no un objeto autónomo." (Calsamiglia y Tusón en Herrero, 2006:15). Y, para la utilidad de este ensayo, el texto es la obra —serie, película, música, libro, deporte, juego, etc.—reapropiada por las y los *fans*.

> a ciertas formas excesivas de creencia y culto religiosos a indicar «cualquier veneración falsa o excesiva», y fue evocado a menudo por los críticos para hacer referencia a las creencias políticas contrarias y más tarde, de forma más general, a la locura «como la que puede resultar de estar poseído por una deidad o demonio» (Jenkins, 2010:24)

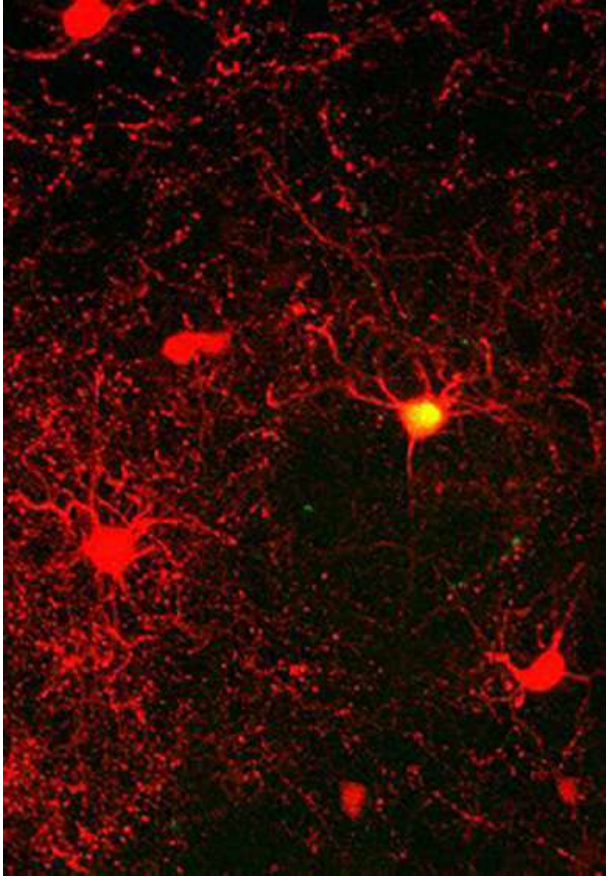
Jenkins localiza en las citas y notas del *Oxford English Dictionary* (2010:25) la fuente más aceptada sobre el primer registro de la palabra *fandom* en la prensa deportiva a principio del siglo XX al expresarse de sus aficionados[2]. Este término alude a la contracción en inglés de la expresión *Fan Kingdom*.

La base de su propuesta recae en la figura del fan crítico. Afirma que los *fans* tienen un modo concreto de recepción: la traducción/reinterpretación, donde el texto no es el final del sistema emisor-receptor. Para que esto sea posible los *fans* desarrollan un conjunto de prácticas críticas e interpretativas, mediante las cuales crean un metatexto —por medio de la cultura participativa— más amplio y complejo, que permite la apropiación del texto original. Es aquí donde el fan consumidor pasa a ser crítico del texto original, prefiriendo en ocasiones consumir lo creado por otros *fans*, por encima del producto discursivamente hegemónico que ofrece el emisor-corporativo. Finalmente, identifica las formas concretas de producción cultural de los *fans*, así como tradiciones estéticas y prácticas determinadas, obedeciendo así a los lineamientos de la etnografía, por lo que serían dignos de estudio como subcultura.

Sin embargo, creer que todos los *fans* pertenecen a esta categoría activa y participativa es ingenuo. Esta ha sido la mayor de las críticas recibidas a la obra de Jenkins; la experiencia participativa de los *fans* apunta a que tanto los *fans*/receptores/lectores participativos conviven en un mismo espacio con los *fans* estereotípicos y pasivos que perciben tanto la sociedad como el canon académico.

Posteriormente, en *Culture: La cultura de convergencia de los medios de comunicación* (2008), Jenkins acuña dos términos claves para el surgimiento de los estudios denominados de *media fandom* y de *fans*. El primero es el de *Convergencia*:

[2] La investigadora Robin Anne Reid rescata el titular de prensa que confirma este uso del término *fandom*: "El mundo de los entusiastas por algún tipo de entretenimiento o por algún artista [...] 1903 Cincinnati Enquirer 2 Jan. 3/1 (heading): "Fandom puzzled over Johnsonian statements"; 1928 Publishers' Weekly 30 June: "Ty Cobb, the idol of baseball fandom" (Reid, 2012).



> Me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre diversas industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias del entretenimiento [...] es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. (Jenkins, 2008:14)

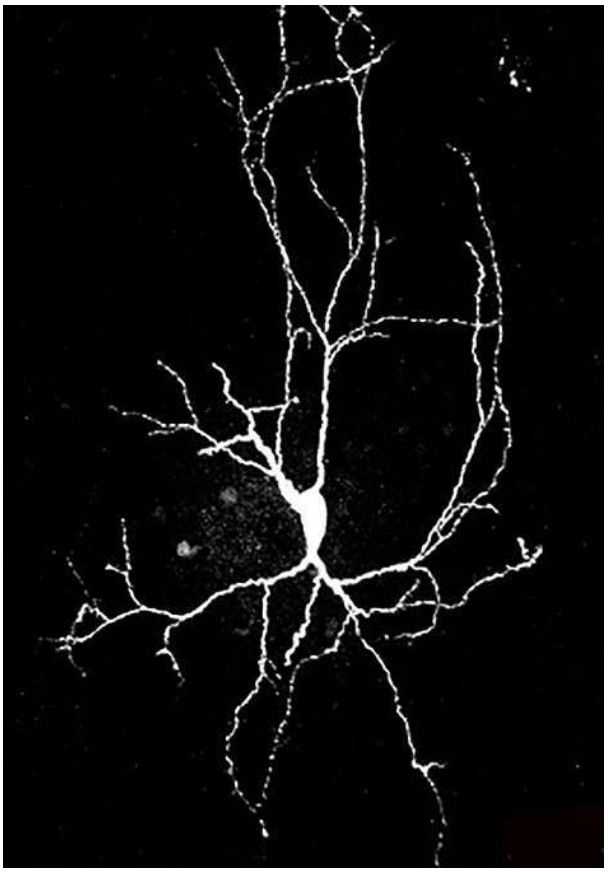
En segundo lugar, desarrolla el término complementario con el que sustenta su investigación: *la cultura participativa*. Toma como punto de partida la teoría del investigador en ciencias de comunicación Pierre Lévy, la *inteligencia colectiva*, "ninguno de nosotros puede saberlo todo, cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades" (Lévy en Jenkins, 2008:15). La comunidad se torna entonces en el crisol del contenido creado por los *fans* y se mantienen unidas por un intercambio recíproco de conocimiento, manteniéndolo accesible para todos los integrantes quienes poseen identidades heterogéneas.

El autor describe una fragmentación y reelaboración de textos e imágenes, que, en cierto punto, han de converger de la mano de la facción receptora en la cultura popular. Lo anterior, no por eso admite necesariamente que cualquier obra de origen mediático y popular deba integrarse inmediatamente al canon, sino que enfatiza la participación activa y crítica del lector-receptor para valorizarla.

FANS DIGITALES

Al entrar la tercera década del siglo XXI, es innegable que la era de las comunidades digitales ha impuesto cambios a los medios de comunicación y al estudio de los mismos. Aunque la industria del entretenimiento continúa operando de manera tradicional en muchos aspectos, esta nueva etapa ha dado voz y voto a las y los *fans* como nunca antes, pudiendo llegar a tener injerencia en la continuidad y el rumbo de sus *fandoms*. Estas comunidades cobraron fuerza en el internet en foros digitales de discusión creados por *fans* a finales de los 90 y principios de este siglo y, más tarde, se establecieron con fuerza en la red social *Tumblr*. Fue así que la cultura colectiva de Jenkins se desarrolló en esta red a su máxima expresión, dentro de los *fandoms* de series (televisión, *streaming* y *web*), música, libros, historia y arte, permitiendo la libre creación de *fan content*, además de la continua discusión y cooperación al interior de *fandoms*, así como de *fandom* a *fandom*.

De este caldo de cultivo eclosionó un elemento trascendental: los *fandoms*, y, consecuentemente, su *fan content*, pasaron rápidamente a convertirse en una vía de protesta hacia las instituciones, que no solo controlan el canon del texto en cuestión, sino que representan una realidad limitada a la raza blanca heteronormativa. El movimiento *#RepresentationMatters*, fue una de protesta ante las prácticas discriminatorias de productoras televisivas, como *Queerbaiting*, *Bury Your Gays* y *Whitewashing*, que tuvo un eco sin precedentes en los medios de comunicación tradicionales y digitales. El *queerbaiting* borra o deja de lado a personajes LGBTTIQ+ al limitar su sexualidad al nivel del subtexto, eliminándolos por completo de la narrativa o relegándolos a relaciones con el sexo opuesto a pesar de haber tenido una codificación *queer* previa. De manera similar, el lugar común narrativo *Bury Your Gays* castiga a estos personajes eliminándolos de la narración por completo si van más allá del subtexto. Tanto el *queerbaiting* como *Bury Your Gays* también castigan a las audiencias *queer* con la sugerencia (o incluso la promesa) de una representación LGBTTIQ+, un fenómeno que se agudiza en el caso de mujeres, mucho más si se trata de mujeres racializadas. Estos fenómenos se encuentran históricamente vinculados a través de códigos legales que prohíben la homosexualidad y códigos de producción de cine y televisión de Hollywood que vetaban o castigaban a los personajes *queer* en la pantalla (Bridges, 2018:116). El *Whitewashing* se refiere al casting de actores blancos como personajes que no son blancos o de raza indeterminada. También puede referirse a preferir actores, directores, directores de fotografía, etc., blancos sobre personas de color igualmente calificadas (Merriam-Webster, 2019).



Como lo señala la investigadora Melanie Kohnen, los tintes sociales y políticos de la conversación pública permearon en la red social. Este fenómeno generó una mirada crítica que se instaló en un gran sector de la comunidad *fandom*, que a su vez se hizo presente en el *fan content* que este generó, así como de toda su cultura fan.

> Sostengo que el *fandom* en *Tumblr* es un espacio pedagógico: a través de prácticas de *fanish*, los fans se educan entre sí sobre la formación de identidades, la diversidad, las representaciones de los medios, la tecnología digital y la industria de los medios. Estas conversaciones de *fandom* a menudo hacen eco de las mismas preocupaciones o temas que surgen en las aulas de estudios de medios [...] los fans (y los usuarios de *Tumblr* en general) lidian con las mismas preguntas de diversidad, textos, tecnología e industria que encuentran en lecturas y discusiones. *Tumblr* ofrece un espacio creativo vibrante centrado en los medios visuales y la cultura popular (Kohnene en Booth, 2018:456).

Tras el declive de *Tumblr* como centro neurálgico de las comunidades *fandom*, *Twitter* surgió como una alternativa orgánica para continuar esta cultura participativa. En consecuencia, la vertiente de los *fandoms* preocupada por

su contexto social agudizó su injerencia en esta materia. Esta migración digital ocurrió de manera simultánea al auge del *K-pop* —música pop originaria de Corea del Sur y que abarca una variedad de estilos— en el "Occidente" mundial. Precedidos de una generación de *idols* —término empleado para referirse a los miembros de grupos de *K-pop*— que tanteó las aguas de las audiencias, más allá de Asia, grupos tales como *BTS*, *BLACKPINK*, *EXO*, *Twice*, *Got7* o *Red Velvet* irrumpieron en la escena de la comunidad *fandom* global no sólo para dominarla, sino también para moldearla. El *K-pop*, conformado por un gran porcentaje de *K-popers* —fans del *K-pop*— nativos digitales, aportó un sistema de organización más complejo y con más alcances.

El poder de movilización en redes sociales que poseen estos *fandoms* no tiene igual. Se trata de los colectivos organizados que mejor saben utilizar el internet a su favor, pues dominan el accionar de las redes sociales, principalmente en *Twitter*, y sus algoritmos, propiciando así un óptimo posicionamiento de un tópico particular entre las tendencias de la web.

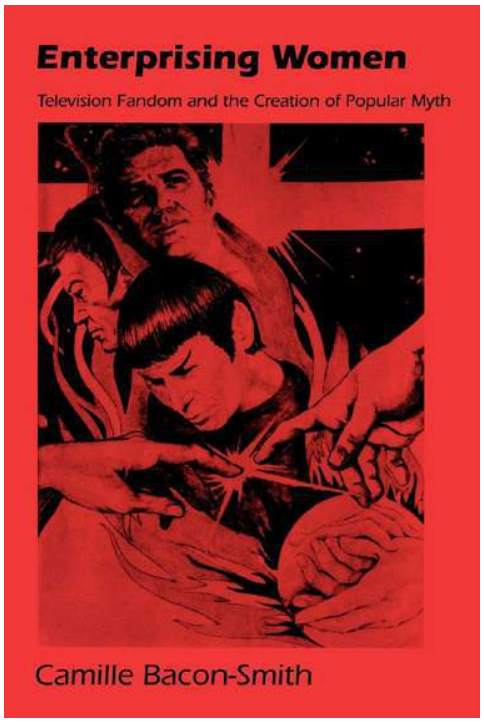
La académica Su-jeong Kim observa que los *fandoms* "occidentales", acostumbrados a consumir y reproducir productos culturales de la industria angloparlante, pronto adoptaron las formas coreanas apegadas a la disciplina comunitaria arquetípica de su sociedad. Apunta que, el objetivo de estos *k-fandoms* es hacer que el álbum de sus *idols* sea el número uno en las listas musicales tan pronto como se estrene, para que su grupo pueda sobrevivir a la feroz competencia en el mercado del entretenimiento coreano. Esta competencia se extiende hasta los *fandoms*— lo que conlleva un gran impacto a sus actividades colectivas—, al igual que las relaciones de cooperación entre *idols* de la misma agencia conducen a relaciones de cooperación entre *fandoms*. La pasión, dedicación, organización y acción del *fandom* de *idols*, que es el *fandom* dominante en Corea, es una pauta importante para otros *fandoms* alrededor del mundo (Kim, 2018).

Si bien este sistema presenta problemáticas distintas, principalmente en cuanto al consumismo de estas comunidades, es un error común en la percepción pública concebir a los *fans*, individuos o entidades colectivas, como entes apolíticos, sin educación o afinidad a temas más allá de su objeto primario de interés e incapaces de problematizar a la industria del entretenimiento o a la sociedad que la produce. Tal es el caso de las recientes movilizaciones digitales de *K-popers*, quienes, con base en su organización digital, sepultaron hashtags como *#AllLivesMatter* o *#BlueLivesMatter*, fundamentalmente opuestos a las protestas sociales afroestadounidenses, bajo miles de tuits que contenían *fancams* —video que sigue específicamente a un *idol* en el escenario—, de la misma manera, hicieron colapsar *apps* de instituciones policiacas en Estados Unidos que solicitaban a la ciudadanía videos de posibles sospechosos en las manifestaciones del movimiento *#BlackLivesMatter*.

> *#AllLivesMatter* es tendencia, pero solo porque miles de *fans* del *K-pop*, seguidores apasionados y devotos de bandas como *BTS* y *BLACKPINK*, se han movilizado para usar su alfabetización en línea como un medio para desactivar el *hashtag*, volviéndolo funcionalmente inútil [...] para proteger a los manifestantes, muchos de los cuales estaban siendo atacados por la policía en las calles. Y así, miles de fans descargaron la aplicación *iWatch Dallas* y, en lugar de cargar lo que se pedía, inundaron el hilo con *fancams*. Al día siguiente, la aplicación se desactivó. En *Google Play* y la *App Store* de *Apple*, también había sido bombardeada con calificaciones de una estrella (Garel, 2020).

Las comunidades de fans contemporáneas confrontan así el reto de alimentar al sistema capitalista al que pertenecen. Pero surge entonces la pregunta si este no ha sido siempre el caso de la cultura popular a lo largo de la historia.

LA FICCIÓN DE LAS FANS



Para entender el peso específico de la *fanfiction* —popularmente conocida como *fanfic* o simplemente *fic*— contemporánea, su existencia no puede ser separada del *fandom*, ni de su índole intrínseco con los medios de comunicación de nuestra era. Pero es necesario señalar que esta también obedece a una de las más antiguas tradiciones literarias. La catedrática Anne Jamison define *fanfiction* como una historia que retoma una anterior de la autoría de otra persona y la reescribe, ya que el escritor o escritora fan ama tanto la historia original que no quiere que ésta termine. Pero señala que la *fanfiction* también es una vieja historia en el sentido de que se ha estado haciendo desde el principio de los tiempos. Estas ficciones forman parte de la tradición oral, así como de la escrita, de manera que han existido desde que la humanidad comenzó a contar historias.

La noción de la imitación como práctica del arte existía ya en la Grecia antigua con los textos de Aristóteles sobre la mímesis en la poesía, que establecía un orden natural y orgánico entre las relaciones de género, autor y obra. Una de las grandes preguntas de esta época en torno a la figura del autor, es la relación entre *La Ilíada* y *La Odisea*, ambas adjudicadas a Homero. Sin embargo, estos textos poseen estructuras narrativas sumamente distintas. Mientras la primera es lineal y en ocasiones repetitiva, pudiendo llegar a considerarse difícil para el lector, la segunda se presenta con un uso de lenguaje ligero y configurado en una forma de "Y", con las historias de Telémaco y Odiseo iniciando en puntos distintos para converger a la mitad del texto. Si bien, esta pregunta no tiene una respuesta fácil, muchos académicos llegan al consenso de que *La Odisea* no fue finalizada por Homero y que de alguna manera fue intervenida por un segundo autor (Fairley, 2007:10). Para muchos otros, este hecho se explica simplemente desde la naturaleza oral de la obra de Homero, es decir, al ser transmitida de persona a persona por medio de la oralidad, es totalmente plausible que *La Odisea* pudiera ser el producto de una reconstrucción colectiva, que, al tiempo de ser trasladada al texto escrito, contara con un sinnúmero de autores.

De igual manera, la "continuación" de estas obras resulta un ejemplo más claro de este mecanismo narrativo: el emperador César Augusto encarga al poeta Virgilio la creación de *La Eneida* para legitimar por medio de esta épica fundacional su llegada al poder en el Imperio. La historiadora Kimberly K. Bell, analiza la manera en que Virgilio produce una ficción que valida el renacimiento de Troya en el Imperio Romano a través del *Translatio studii*, llegando incluso a designar un mismo ancestro para Eneas y Augusto. Este *topos* literario es una herramienta política de legitimación y reapropiación sumamente efectiva, y que puede ser clasificada como un tipo de *fanfiction*,

> Virgilio mezcla materiales mitológicos con preocupaciones políticas y sociales contemporáneas en su descripción del Tártaro [...] usa este tropo retórico de transferencia, *translatio studii et imperii* o la transferencia de cultura e imperio, para tejer hilos de la historia romana contemporánea en su tapiz literario de la antigüedad, guerras, héroes legendarios y dioses míticos; *translatio* funciona a través de su héroe Eneas, que sirve como vehículo para transmitir la cultura de Troya a Roma. Al usar la *translatio topos*, Virgilio establece ciertos paralelismos entre su héroe de ficción y el *princeps Augustus*, transformando sus fuentes griegas para lograr uno de sus muchos objetivos políticos: construir una identidad nacional para Roma tan gloriosa y antigua como la de Grecia (Bell, 2008:11).

De acuerdo a esta tradición literaria, establecida y estudiada por más de dos mil años, es imposible separar las implicaciones políticas y de reapropiación cuando el receptor-lector se convierte en emisor-autor, aun cuando la institución académica se desvincule del término *fanfiction*:

> *Fanfiction* se usa y se entiende para distinguir algo que no se nombra de manera confiable; el término a menudo hace un reclamo sobre la relación de un texto con la ley, la economía, el poder político y cultural, la comunidad, el género e incluso la calidad. En todos estos usos, la *fanfiction* se basa en jerarquías en las que nunca ocupa la posición superior (Jamison, 2013:522).

Es probable que el caso más documentado sobre el *fanfic* actuando como paliativo ante la evidente y urgente necesidad de una audiencia es de Sherlock Holmes, cuando Arthur Conan Doyle decidió poner fin a las aventuras de su personaje estrella en diciembre de 1893 con la publicación de "El problema final". Jamison describe a los *fans* de Sherlock Holmes como el primer *fandom* organizado de la era moderna. La noticia de la muerte del detective más famoso de Inglaterra se difundió rápidamente, mientras los periódicos publicaban obituarios del personaje y las personas marchaba por las calles con brazaletes negros, las ventas de la obra de Doyle bajaban en popularidad y los *fans* daban vida a Holmes de otras formas: en el escenario, en parodias y pastiches. Este *fandom* creaba *fanfiction* activamente como forma de protesta y reapropiación de un personaje y de la historia de la que no estaban dispuestos a despedirse. Eventualmente, el autor "revivió" a Holmes.

> Es el primer *fandom* formal —con reglas. Con una constitución. ("Artículo III: Todas las personas que aprueben un examen de *Sacred Writings* establecido por los funcionarios de la sociedad serán elegibles para la membresía"). Los *Baker Street Irregulars* —este club de fans muy formal y exclusivo— todavía está siendo noticia, recientemente presentó una demanda contra el patrimonio de Doyle, alegando que Sherlock Holmes es de dominio público y, de hecho, nos pertenece a todos (Jamison, 2013:53).

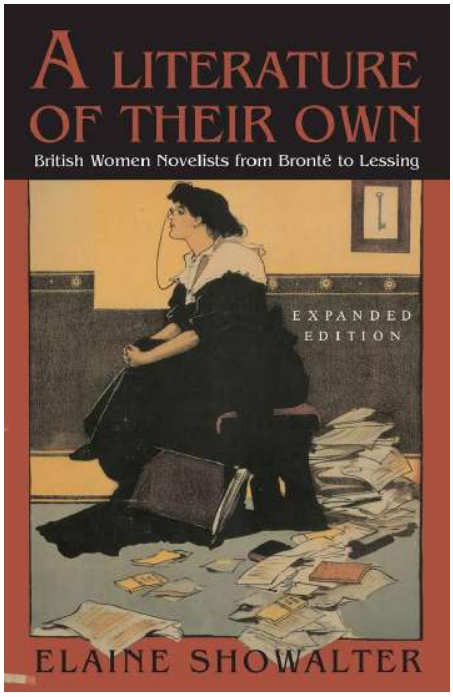
Otro de los grandes cultos de finales del siglo XIX, tanto al autor como a obra, es el *Janeitism*, término acuñado en 1894 por el crítico literario británico George Saintsbury para describir a las admiradoras de Jane Austen (Yaffe, 2013:35). Este dio inició con la publicación de *A Memoir of Jane Austen* de J. E. Austen-Leigh en 1870, cuando, a la par del surgimiento de un gran número de fans de su obra —mayoritariamente mujeres que veneraban tanto a Austen, llamándola "la divina Jane", como de su novela *Orgullo y Prejuicio*— la crítica literaria decidió separar su apreciación de Austen de la de las masas. Estas comunidades de *fans* producían una percepción de frivolidad femenina, siendo catalogadas desde los prejuicios de género como una audiencia que sólo se interesa en el amor romántico y en las actividades pertenecientes a las esferas de la vida privada y el ocio. Incluso, este sesgo permanece hasta hoy en día, cuando los *fandoms* giran en torno a historias "de y para mujeres" estas suelen ser percibidas como "no lo suficientemente buenas" para su estudio, y nunca como pares de aquellas donde imperan los hombres *fans*. Esto las convierte en una comunidad marginal dentro de un campo de estudio designado por el canon como menor.

Estos primeros *fandoms* se incrustarían en el canon literario occidental de forma velada y con poco eco hacia el interior de los círculos académicos, pero sin duda marcarían un precedente imborrable en relación al texto y la cultura popular. Ante este constante rechazo de las disciplinas formales Pierre Bourdieu sugiere que "la «estética burguesa» contemporánea valora sistemáticamente «la distancia, el desinterés y la indiferencia» por encima de la inmediatez y la proximidad afectiva de la estética popular" (Bourdieu en Jenkins, 2010:80), y, en el caso de los denominados subgéneros narrativos, han sido cuantificados con un valor literario menor ya que se desprenden directamente de la cultura popular. Géneros como la fantasía, el gótico, el romántico y el costumbrismo se vinculan al folklore y a los cuentos de hadas. Puede afirmarse así que esta estética burguesa yace en la institución canónica que se erige sobre esta distancia crítica y teórica.

Posteriormente, en el siglo XX, los comportamientos de la entonces ya denominada cultura de masas entrarían en la conversación académica. A finales de la década de los setenta, Umberto Eco argumenta una apología a la cultura de masas en *Apocalípticos e Integrados* (1977) y, dos años más tarde, a la relación del lector con el texto en *Lector in Fabula* (1979). El autor, un confeso fan de historietas como Charlie Brown, localiza el nacimiento de la cultura de masas con la imprenta de Gutenberg en el siglo XV (2014:52). Establece dos categorías de posturas ante esta manifestación de la cultura: apocalípticos e integrados. Los primeros sostienen la misma idea del aura de Walter Benjamin, en donde el gusto en la cultura de masas se devalúa, por lo tanto, degrada al arte, a la par que obedece imperativamente a valores del mercado. Los integrados por su parte, reciben a la cultura de masas como una satisfacción a la necesidad de entretenimiento y entienden que estas manifestaciones están ligadas a tradiciones populares, por las que es posible acceder a nuevos espacios para el arte y la cultura.

Sin embargo, advierte que los mitos modernos se forjan de la mano del consumismo, por lo tanto, es necesaria una mirada crítica permanente ante estos. Sin esta distancia no puede existir un aparato crítico del Lector Modelo, "la cultura de masas es maniobrada por «grupos económicos» [...] sin que tenga lugar una intervención masiva de los hombres de cultura en la producción. La postura de los hombres de cultura es precisamente la de protesta y reserva" (Eco, 2014:67).

En *Lector in Fabula*, Eco aborda al texto como la posibilidad de una obra abierta, que tiene la necesidad de la actualización del lenguaje por parte de un Lector Modelo. El teórico analiza desde la semiótica al receptor/lector como condición indispensable para el texto "no sólo de su propia capacidad comunicativa concreta, sino también de la propia potencialidad significativa" (Eco, 1993:77). Mediante esta premisa, designa al texto como un artificio sintáctico-semántico-pragmático que se estimula con la cooperación del Lector Modelo, quien debe actualizar el contenido a través de una compleja serie de movimientos cooperativos, pues el texto está plagado de espacios en blanco que necesitan ser rellenados, "un texto quiere dejar al lector la iniciativa interpretativa [...] Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar" (Eco, 1993:76).



Eco fue la primera gran voz de la cúpula intelectual moderna en abordar estos tópicos, complementarios en la investigación de *fanfiction*. En el ámbito de la psicología, Normand Holland, crítico del psicoanálisis literario, plantea la existencia de un modelo *biactivo* (Holland, 1980:59), donde el texto define parte de la experiencia literaria, mientras el lector contribuye en su construcción. Esta se lleva a cabo mediante características particulares y aspectos de cognición personales, los cuales, afirma, dictarán el rumbo de la percepción. La transformación de significado, el impacto emocional y la satisfacción de deseos y fantasías son algunos de los elementos de esa bioactividad literaria. Así, la necesidad de renovación textual desarrollada por Eco, puede significar para el lector una necesidad humana de proyectar su inconsciente y generar un mecanismo de supervivencia.

Desde la literatura, la teórica Julia Kristeva, habla de la intertextualidad como la cualidad con la que los textos se edifican como un mosaico de citas, cada uno absorbiendo y transformando a otro texto. Esta es una red de conexiones en sustancia, no de entidades, es decir, de texto a texto nunca de autor a autor. Esta conexión valida la doble función escritura-lectura del texto literario, donde este es un entrecruce de otros textos "no deja de lado la historia, la historia como escritura, como volumen significante, sino que la integra de manera decisiva en el texto de la cultura" (Villalobos 2003:143).

El contemporáneo y compatriota de Kristeva, Gérard Genette definió la intertextualidad como "una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro" (Genette, 1989:10). Argumenta la trascendencia textual como relación, manifiesta o secreta, con otros textos, mientras cataloga a la intertextualidad como un mecanismo constitutivo de la lectura literaria, y solo esta es capaz de producir significancia. Se trata de una huella que evidencia el hecho de que cualquier forma de expresión literaria proviene de una tradición preexistente.

Jenkins retoma al teórico Roland Barthes, quien afirma que todo ha sido escrito ya, por lo tanto, todo texto es una "cámara de ecos". Para Barthes, el proceso de relectura se encuentra vinculado al conocimiento intertextual, pues toda lectura es, en esencia, una relectura de códigos intertextuales que habitan en la cultura y la sociedad. Asimismo, sitúa a la relectura como una alteración de la experiencia narrativa cronológica, por lo cual, afirma Jenkins, se renueva constantemente y representa un placer estético para las y los *fans*. "El libro releído no es la obra con las que nos encontramos en la lectura inicial; es «el mismo, pero nuevo»" (2010:88).

Lo cierto es que, a lo largo de la historia de la literatura, tanto críticos como autores nos invitan a liberarnos de la concepción del texto como unidad cerrada. Sus elementos narratológicos pueden ser actualizados, expandidos o traducidos a diferentes medios, paralelamente a lo que se plantea en la intertextualidad literaria, formando así un

diálogo interdisciplinario, a su vez, capitalizado por la industria de la comunicación y las narrativas contemporáneas.

La década de los 70 vio nacer al primer *fandom* en los medios de comunicación electrónica. Su pasión y compromiso los hizo conocidos a nivel internacional, mientras que, por medio de convenciones y publicaciones escritas, los *trekkers*—*fans* de *Star Trek*—formaron una comunidad que sería el prototipo de los *fandoms* contemporáneos. También fueron uno de los primeros *fandoms* en experimentar la transición digital y, por primera vez, se enfrentaron a los grandes corporativos. Al respecto Jenkins acuña una frase que ha funcionado como bandera tanto para *fans* como académicos que entienden la importancia de la reapropiación —en la era de los medios masivos— a través de la *fanfiction*: "es una forma en que la cultura repara el daño causado por el sistema donde los mitos contemporáneos son propiedad de corporaciones en lugar de ser propiedad de las personas"(Jenkins en Harmon, 1997).

A la par de la publicación de *Piratas de textos*, surge otro texto paradigmático que narraba el papel de las mujeres en el *fandom*, conocidas como *fangirls*[3]. En su libro *Enterprising Women*, la también *trekker* y académica Camille Bacon-Smith describe detalladamente las actividades de las *fans* como curadoras de contenido y encargadas de las labores de cuidado del *fan content* de *Star Trek*. Señala, siempre desde la perspectiva de la mujer fan, que la mayoría de las *fans* dan sus primeros pasos hacia el *fandom* antes de haber oído hablar de la palabra o la comunidad que representa (Bacon-Smith, 1992:7), mientras que serían los televisores, cines, librerías, donde se forjaba la identidad de cada fan y donde ingresarían a su *fandom* de interés. Pero indica que la creación y la colaboración de las y los *fans* no se limita a un solo *fandom*, por lo tanto, en concordancia con la interpretación de intertextualidad como entrecruce de textos, la producción creativa de los *fandoms* se entreteje con la de otros en un ejercicio cooperativo.

> Por supuesto, pocos *fans* se limitan a un género y un canal de distribución. En realidad, incluso antes de conocer a otros *fans* y descubrir la comunidad, los *fans* generalmente disfrutan de muchos géneros a través de muchos medios de transmisión. Sin embargo, generalmente el fan tendrá un elemento favorito con el que se identificará más fuertemente en el *fandom*, establecerá su identidad primaria basada en su atracción más fuerte en las dos categorías que ya ha experimentado, género y medio, y en una tercera, que descubrirá cuando conozca a otros fans: una actividad (Bacon-Smith, 1992:7).

Esta producción se localizaba en los *fanzines* —publicaciones impresas de *fans* para *fans*, con contenido tanto de no-ficción como de ficción— y señala a Devra Langsam como una fuerza impulsora del *fandom* por ser la editora del primer *fanzine* de *Star Trek*, *Spockanalia*, y miembro fundante del Comité de Convenciones de Nueva York.

Hollywood llegaba a exigir un pago a los *fans* por este tipo de publicaciones. Desde su posición de poder, podían llegar a demandar a las creadoras por una parte de las ganancias de sus actividades y exigirles que desistieran del uso de materiales con derechos de autor. La única razón por la que aquella no se convirtió en una práctica común fue el hecho de que no existía un porcentaje de ganancias por el que demandar. Las *fangirls* no obtenían una recompensa económica por su fuerza de trabajo y *fan content*. Las publicaciones se vendían al precio de coste, a menudo con pérdidas. Solo las editoras más establecidas podían ganar lo suficiente para producir ganancias que les permitían financiar el siguiente proyecto, dependiendo para esto mayoritariamente de las suscripciones.

[3] Henry Jenkins identifica a "mujeres, su mayoría blancas y de clase media" (Jenkins, 2010:12), como el grupo demográfico con más presencia en la comunidad de *fandoms* de los 70 y 80. Esta estadística cambiaría drásticamente con la llegada de la era digital.

No obstante, la autora subraya que estos espacios no se encontraban libres de la discriminación de género pues, pese al arduo trabajo y peso determinante en el funcionamiento del *fandom*, la figura de las mujeres *fans* permaneció relegada a un segundo plano. Esta condicionante, al igual que muchas otras actividades de las mujeres en la vida pública, se preserva hasta la actualidad. La figura del fan sigue siendo percibida predominantemente como la de un hombre y con un objeto de interés distinto al de el "gusto femenino", al interior—con sus intereses y gustos desestimados por los *fanboys*—, y al exterior—marginalizadas de estos espacios por la sociedad— de los *fandoms*.

Bacon-Smith describe la inmensa cantidad de actividades posibles para un fan, entre coleccionar, editar cintas de video, publicar *fanzines*, juegos de rol, *cosplay*, arte visual, *fanfiction*. Pero estas opciones se reducían para las mujeres, quienes intentaban encontrar representación en sus *fandoms*:

> Otras, como las mujeres descritas en este libro, pueden crear sus propias historias, novelas, poemas y arte [...] Desafortunadamente, no todas las actividades están igualmente disponibles para todos los fans; en la mayoría de los casos, el género es el factor discriminatorio (Bacon-Smith, 1992:17).

Esta invisibilización se hacía presente dentro de la ficción. Aún cuando *Star Trek* ha sido elogiada por ser pionera de la representación de diversidad en cuanto a elenco e historias se refiere, esto no impidió que las *fans* sufrieran una representación sesgada. En un *tropo* —en su definición audiovisual (*trope*): tema o dispositivo común o usado en exceso (Merriam-Webster)— característico de la industria, las mujeres en los medios audio visuales son comúnmente escritas desde y para hombres, o, por mujeres quienes obedecen las reglas de industrias patriarcales. No podemos dejar de lado el hecho de que esta tendencia afectó y afecta de forma directa los textos de *fanfiction*.

Durante los primeros años del *fandom* en la era digital, a finales de los noventa y principios del nuevo milenio, dos comunidades se abrieron camino sobre el resto, destacando justamente por explorar nuevos espacios de diversidad y representación para las mujeres, mismas que atrajeron a una audiencia conformada por mujeres, reconocidas ya por la industria como *fans* y potenciales consumidoras. Los *fandoms* de *Buffy*: *TVS* y *The X-Files*, sumaron a nuevos *fans* casuales comúnmente alejados de la cultura *fandom*.

En este punto, las reglas de comunidad y cooperación en los *fandoms* cambian drásticamente y a una velocidad sin precedentes. Se incrementó en alcance, convirtiéndose así en comunidades globales con referentes en común. Las barreras de nacionalidad, género y orientación sexual cayeron progresivamente, y los *fandoms* se diversificaron. Las puertas del *fandom* de pronto se encontraron abiertas de manera más democrática a cualquiera que quisiera ser parte de esta comunidad. De la mano de los denominados *megafandoms*, *Harry Potter* y *Twilight*, las *fanfiction* proliferaron en el internet, encontrando nichos que se volverían referentes, aunque con posturas contrarias. Desde el anonimato proporcionado por internet se dotó de una nueva libertad a autores y lectores, mientras que las *fanfiction* se volvieron gratuitas, abiertas y públicas[4].

Fanfiction.net, web creada en 1998, desarrolló filtros para mejorar las búsquedas de las y los *fans* lectores, obedeciendo a las nuevas categorías del género. Este sitio perdió popularidad en años recientes debido a cambios en sus reglamentos, considerados en ocasiones como abusivos contra las y los autores de *fanfiction* y poco prácticos para sus lectores. Pero en gran medida, los *fandoms*

[4] Este trabajo acumulado en línea no es mutuamente excluyente de la remuneración económica para *fans*. La era digital y la comunidad en redes sociales creadas por los *fandoms* han permitido que *fans* de todas las latitudes conozcan las creaciones de otros *fans*. Desde *fanart* —y sus impresiones— hasta la publicación editorial de *fanfiction*—con adecuaciones necesarias que para evitar el *copyright*—, estas transacciones se pueden suceder de continente a continente.

tendieron a alejarse de sus restricciones, contando con una gran política de *copyright* a petición de editoriales o escritores. Algunos de estos autores expresaron públicamente su desacuerdo con las *fanfiction*, ya sea por razones económicas o porque se oponen a su existencia como subgénero narrativo o ejercicio de escritura, lo cual se contrapone con todo lo anteriormente expuesto en este texto referente a su tradición literaria. En 2008, con mucho mayor aceptación, se inauguró *Archive of Our Own* —mejor conocido como AO3—, que poco a poco se posicionaría como la preferida entre las y los *fans*. Fue galardonada en el 2019 con el *Hugo Award for Best Related Work,* reconociendo públicamente sus 4.7 millones de *fanfics* publicados y su aporte a la literatura de ciencia ficción y fantasía. En ambas *webs*, las *fanfics* son creadas en mayor medida por *fangirls*.

FANDOM Y FEMINISMO

Este accionar de las *fans* que crean o modifican textos dentro del *fandom* bien puede referirse a la tradición oral y escrita de la literatura de las mujeres. Como observa la académica Marina Sanfilippo, históricamente el derecho a la palestra ha sido un privilegio de los hombres, pero existe también una tradición oral de la que las mujeres son parte:

> [...] contar de viva voz parece un territorio en el que las mujeres juegan un papel protagonista, es más, quizá porque la narración oral es un arte o un tipo de comunicación efímeros y carentes de legitimación cultural, las mujeres pueden llegar a ser sus auténticas depositarias[...] Sin embargo, esta imagen positiva de lo femenino tenía sus límites, ya que se alababa a las mujeres como transmisoras, no como creadoras, y se veía su papel como meramente ancilar y bastante pasivo, ya que para los folkloristas lo interesante era que las mujeres conocieran cuentos y canciones y no cuáles podían ser los cánones temáticos, estéticos o de estilo de las narradoras (Sanfilippo, 2017: Prólogo).

Tanto en la *fanfiction* como en la historia literaria, explorar la idea de la "voz" (histórica, cultural y social) de las mujeres es un asunto entre la invisibilidad y la reapropiación. Elaine Showalter, académica feminista, señala que la tradición literaria de las mujeres proviene de la relación envolvente que se da entre la mujer que escribe y la sociedad.

> Las mujeres generalmente han sido consideradas como "camaleones sociológicos", asumiendo la clase, el estilo de vida y la cultura de sus contrapartes masculinas. Sin embargo, se puede argumentar que las mujeres mismas han constituido una subcultura dentro del marco de una sociedad más amplia y han sido unificadas por valores, convenciones, experiencias y comportamientos que inciden en cada individuo (Showalter, 1977: 11).



El hecho de que las escritoras célebres de alguna época desaparecieran sin concatenar un legado a la siguiente generación, obedece a la invisibilización sistemática por parte del patriarcado, por lo que cada nueva escritora se vio forzada a redescubrir su historia. Showalter inspecciona la tradición de las novelistas inglesas, intentando demostrar que esta es similar a cualquier otra subcultura literaria y la divide en tres fases: la de interiorización, la de protesta y defensa, y la del autodescubrimiento. Así, contribuye enormemente al redescubrimiento de escritoras olvidadas o rechazadas por el canon. Con presunciones teóricas acerca de la relación entre literatura y realidad, y entre la política feminista y la evaluación literaria, desarrolla su "ginocrítica", que es el estudio de las escritoras (anglosajonas) en la historia, así como los géneros, los estilos, los temas y las estructuras de escritura que ellas abordan, enfatizando la importancia de la perspectiva de las mujeres para crear un canon y crítica propias.

En *The madwoman in the attic* (1979) Sandra Gilbert y Susan Gubar presentan una nueva concepción de la natu-

raleza de la tradición literaria de las mujeres, a la vez que se propone crear una teoría sobre su creatividad literaria. En esta obra se presentan modelos para la comprensión de la respuesta literaria de las mujeres ante una tradición patriarcal. Argumentan que las mujeres no experimentan la ansiedad de la influencia planteada por Bloom, pues se enfrentan a precursores exclusivamente hombres y significativamente diferentes a ellas, quienes encarnan una autoridad patriarcal que intenta aprisionarlas en sus propias definiciones que entienden al hombre como punto de partida de todo lo demás y la reducen a estereotipos extremos de ángel o monstruo, por lo tanto esa tradición canónica a la cual deben referirse, no las representa: "entran en un conflicto drástico de su propio sentido del yo, es decir, de su subjetividad, su autonomía y creatividad" (Gilbert y Gubar,1998: 63).

Así se evidencia la "creatividad canónica" como una cualidad patriarcal, con la que se les niega a las mujeres el crear sus propias imágenes. Para la escritora, el proceso esencial de autoenunciación resulta difícil de alcanzar debido a las definiciones sociales machistas que intervienen entre ella y su propio yo. La escritora puede así responder al discurso patriarcal de pertenencia desde su propio vocabulario, con su propia opinión y destruir y reconstruir imágenes heredadas de la literatura canónica. Es en la imagen de "la loca" donde las autoras representan el confinamiento y escape, salud y enfermedad, fragmentación y totalidad que se atraviesan en esta búsqueda del yo y de configurarse en una literatura propia.

La académica Briony Hannel reconoce la necesidad de la epistemología feminista en los estudios de *fans*, pues estos identifican las dimensiones políticas y sociales como factores determinantes en la producción de conocimiento, así como los vínculos entre la generación de teoría y la experiencia subjetiva personal que involucra al género. Indaga en el silenciamiento del yo en la producción, selección e interpretación de conocimiento. Argumenta que es necesario ubicar explícitamente los estudios de *fans* dentro de marcos metodológicos y epistemológicos feministas, como mecanismo de comprensión del sesgo su producción de conocimiento, proceso de investigación y práctica académica. Paralelamente sería posible explorar otras brechas e invisibilizaciones dentro de este campo de estudio.

> Las metodologías feministas reconocen que la investigadora está involucrada en un proceso de interpretación y representación que está íntimamente ligado a las relaciones de poder y los desequilibrios, por lo que la producción de conocimiento feminista busca abordar e interrogar estos desequilibrios de poder [...] las relaciones de poder inherentes a la investigación empírica han impulsado posteriormente muchas, si no la mayoría, de las críticas feministas a la metodología de la investigación durante las últimas cuatro décadas (Hannell, 2020).

Partiendo del concepto de *interseccionalidad* propuesto por Kimberle Crenshaw, retoma lo expuesto por feministas racializadas al mostrar que las metodologías feministas privilegian las experiencias de las mujeres blancas. A su vez, describe señalamientos de académicos sobre la forma en que la "blancura" suele operar como una norma sin marca y sin nombre. A través del análisis de los *fandoms* transculturales y transnacionales cuestionan el carácter occidental de los estudios de *fans*. Pande (2018b) señala que el privilegio de ciertos marcadores de identidad dentro de los estudios sobre *fans* indudablemente "moldearon el desarrollo del campo" (Hannel, 2020). Si bien este sesgo colonialista no es exclusivo de los estudios de *fans* parece agudizarse al tiempo que los productos culturales consumidos por la comunidad digital global son hegemónicamente anglocéntricos. De tal manera, la autora enfatiza la urgente necesidad de una epistemología feminista en el campo, pues una nueva tradición de creación e historias de mujeres depende de ello.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El texto, y la obra creada por las *fans*, encuentran maneras de alejarse de la figura del autor, así como de las corporaciones e instituciones que controlan al canon patriarcal, sin importar que estas las invisibilicen, el hecho es que su presencia en la tradición literaria existe y permanece en las nuevas conformaciones del texto. Tal como Eco sugiere al lector "extrapolar, sobre la base de la historia misma, las reglas de la disciplina textual que ella sugiere y postula." (Eco, 1993:306)

Es así como la producción de *fanfiction* y *fan content*, dominada por comunidades participativas de mujeres, actúa como un medio para construir utopías que pueden llegar a tener un efecto directo a la realidad social. El arribo de la era digital y sus dinámicas en redes sociales abre nuevas vías para que los cambios en la relación *fans*-consumidores y autores-corporaciones sufrían un cambio significativo por medio de la reapropiación de la fan crítica y la Lectora Modelo. Dado que los estudios de *media fandom* y los estudios de *fans* en la actualidad obedecen a un anglocentrismo académico, que vulnera particularmente a las mujeres racializadas y a sus espacios de reapropiación, la presencia de la perspectiva feminista es necesaria para que sea posible imaginar utopías hacia las que siempre caminemos todas.

BIBLIOGRAFÍA

Bacon-Smith, Camille. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth Series in Contemporary Ethnography*. Estados Unidos de América: University of Pennsylvania Press.

Bell, Kimberly. (2008). "Translatio" and the Constructs of a Roman Nation in Virgil's "Aeneid". *Rocky Mountain Review*. Vol. 62, no. 1, pp. 11-24.

Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Ítaca.

Bertman, Stephen. (2003). *Handbook to Life in Ancient Mesopotamia*. Nueva York: Oxford University Press.

Booth, Paul. (Ed.). (2018). *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Estados Unidos de América: John Wiley & Sons, Inc.

Bridges, Elizabeth. (2018). A genealogy of queerbaiting: Legal codes, production codes, 'bury your gays' and 'The 100 mess'. *Journal of Fandom Studies*, Vol. 6, no.2, pp. 115-132.

Eco, Umberto. (2014). *Apocalípticos e integrados*. México: Tusquets.

Eco, Umberto. (1993). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

Fairley, Edwin. (2007). Introducción. *The Odyssey*: Nueva York: Cosimo, Inc

Garel, Connor. (2020). *How K-Pop Fans Are Drowning Out #AllLivesMatter Hashtags*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.ca/entry/k-pop-fans-all-lives-matter_ca_5f47e722c5b6cf66b2b4aef5

Genette, Gerard. (1989). *Palimpsestos: La literatura a segundo grado*. España: Taurus.

Gilbert, Sandra & Gubar, Susan. (1998) *La Loca del Desván*. España: Ediciones Cátedra.

Guzmán, Helena, Sanfilippo, Marina, y Zamorano, Ana Isabel (coords.). (2017). *Mujeres de palabra: Género y narración oral en voz femenina*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

González, José Antonio. (1993). *Tractatus ludorum*. Barcelona: Anthropos.

Hannell, Briony. 2020. "Fan Studies and/as Feminist Methodology." In "Fan Studies Methodologies" Special Issue, Transformative Works and Cultures, no. 33. Recuperado de: https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1689/2447

Harmon, Amy. (1997). In TV's Dull Summer Days, Plots Take Wing on the Net. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/1997/08/18/business/in-tv-s-dull-summer-days-plots-take-wing-on-the-net.html

Herrero, Juan. (2006). *Teorías de pragmática, de lingüística textual y de análisis del discurso*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Holland, Normand, Isner Wolfgang & Booth Wayne. (1980). Interview: Wolfgang Iser. *The Johns Hopkins University Press*. Diacritics,Vol. 10, No. 2, pp. 57-74.

Jamison, Anne Elizabeth. (2013). *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. Dallas, Estados Unidos de América: BenBella Books, Inc.

Jenkins, Henry. (2008). *Culture: La cultura de convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Jenkins, Henry. (2010). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós.

Kim Su-jeong. (2018). When Fandom Meets Feminism: Fruits and Issues of Fandom Studies from the Feminism Perspective. *Journal of Communication Research*, Vol.55, no.2, pp.48.

Merriam-Webster. (2019). *A new meaning of 'Whitewashing'*. En Merriam-Webster.com dictionary. Recuperado el 19 de septiembre de 2020, de: https://www.merriam-webster.com/words-at-play/whitewashing-words-were-watching

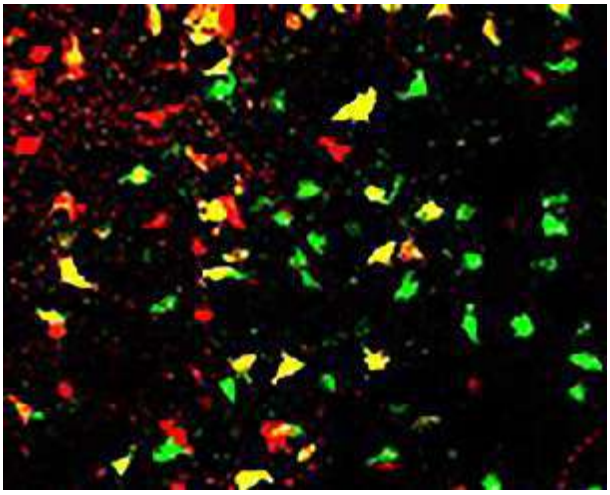
Reid, Robin Anne. (2012) *Fandom in Science Fiction*. Recuperado de: http://virtual-sf.com/wp-content/uploads/2012/05/Reid.pdf

Roselli, David. (2011). *Theater of the People: Spectators and Society in Ancient Athens*. Austin, Estados Unidos de América: University of Texas Press.

Showalter, Elaine. (1977) *A Literature of Their Own: British women novelists from Brontë to Lessing*. Estados Unidos de América: Princeton University Press.

Villalobos, Iván. (2003). La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, Vol. 40, no. 103, pp. 137-145.

Yaffe, Deborah. (2013). *Among the Janeites: A Journey Through the World of Jane Austen Fandom*. Estados Unidos de América: Mariner Books.



ENTREVISTA