

Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco.
Licenciatura en Sociología.
Área de concentración en sociología política.

**“El Fandom como objeto de estudio para la
sociología y su trascendencia política”.**

Presenta

Lorena Isabel Corona Hernández
209336604

Asesora: Dra. Amalia Patricia Gaytán Sánchez

Lector: Mtro. Raúl Rodríguez Robles

Lectora: Dra. Nicolasa López Saavedra

Mayo 2022

Contenido

El Fandom como objeto de estudio para la sociología y su trascendencia política.

Introducción.

1 Contexto histórico.	5
2 La construcción del <i>Fan</i> patológico.	9
3 ¿Qué es el <i>fandom</i>? El <i>fandom</i> como identidad y sus características principales.	16
3.1 Algunas definiciones de la palabra fan.	16
3.2 Un concepto general de identidad.	17
3.3 Interaccionismo simbólico y su relación con la identidad del <i>fandom</i> .	20
3.3.1 El lenguaje del <i>fandom</i>	23
3.3.2 La transformación de un sujeto en fan.	27
3.3.2.1 El efecto del contagio.	27
3.3.2.2 El papel del gusto.	28
3.3.2.3 La influencia del afecto.	29
3.4 La condición de otredad.	32
3.4.1 Howard Becker y el Outsider.	33
3.4.2 Otredad externa. La relación entre el fan y la audiencia promedio.	34
3.4.3 Otredad interna. La lucha dentro del <i>fandom</i> .	38
3.4.3.1 Otredad interna en el texto	38
3.4.3.2 Shipping Wars	39
3.4.3.3 Otredad interna entre textos.	42
3.4.3.4 Otredad interna hacia el texto.	43
4 <i>Fandom</i>, diversidad sexual y su trascendencia política.	45
4.1 Diversidad sexual y <i>fandom</i> .	45
4.1.1 El concepto de <i>Outsider</i> y su relación con lo <i>queer</i> .	45
4.1.2 Marcos de referencia, sexualidad y <i>fandom</i> .	50
4.1.3 La ficción como espejo de la realidad social y sexual	52
4.2 Agonismo en el <i>fandom</i> .	61

Conclusiones.

Anexo

Bibliografía

El *Fandom* como objeto de estudio para la sociología y su trascendencia política.

Introducción.

El ser *fan* de algo no es una experiencia que nos sea ajena, todos somos seguidores de algo o alguien en mayor o menor medida y ocupamos el término de manera indiscriminada para denominar esa fascinación; sin embargo el concepto de *fandom* no es igualmente empleado por la mayoría de las personas y si se pidiese a la gente explicar qué es éste, algunos no sabrían qué decir.

De alguna forma yo comencé a escuchar y leer sobre el *fandom* porque los programas que veía en la tele y el internet me llevaron a descubrir el concepto. Como ocurre a muchos investigadores, la génesis de este trabajo está inspirada en una experiencia puramente individual que después se transformó en una tarea de investigación donde el autor establece una línea clara de imparcialidad para mostrar al lector sus descubrimientos y hallazgos.

Me resulta necesario explicar qué es el *fandom* y entender en qué forma este tema puede ser un objeto de estudio para la sociología. ¿Por qué sociología y por qué *fandom*? Porque uno es el fundamento que rige mi formación académica y el otro es un cosmos que alberga diferentes formas de experimentar la realidad que me interesan explorar en las siguientes líneas.

Por lo tanto la primera pregunta que rige este trabajo es aquella que tiene que ver con explicar qué es el *fandom*. Sin embargo, antes de saltar a una respuesta rápida se tiene que entender de dónde viene el concepto; la raíz del término está sustentado en el concepto de *fan*, por lo que primeramente el lector encontrará un contexto histórico donde se explica el origen de la palabra dentro del ámbito religioso hasta explorar su adecuación para describir a alguien que está ligado a la industria del entretenimiento.

Durante la investigación del contexto histórico encontré que el término en un inicio denotaba algo negativo, que estaba relacionado con una fascinación extrema que ponía al sujeto que vivía esta condición en peligro de desarrollar una patología. Esta noción de enfermedad se mantuvo por mucho tiempo como eje de investigación para la psicología, que intentaba (e incluso sigue haciéndolo en algunos casos) presentar al *fan* como una persona que tiene dificultades para distinguir la realidad de la fantasía y por lo tanto tiende a obsesionarse con artistas.

En el segundo apartado del trabajo justamente se explora la figura del *fan* patológico y a la persona que mejor lo ejemplifica: Mark Chapman. El objetivo de este segmento es el de

entender, que si bien algunas escuelas pueden concentrarse en este modelo de individuos, no resulta adecuado observar al *fan* desde esta perspectiva.

El tercer apartado explica lo qué es el *fandom* y en la realización de dicha tarea se exploran temas como la identidad, el interaccionismo simbólico y la otredad. Respecto a la identidad, ésta pone de manifiesto que el *fan* establece una estrecha relación con el objeto de afición que eligió, al grado de hacerlo parte él, es decir lo incorpora a su realidad.

El *fandom* comienza en la individualidad, con el *fan*, pero este se convierte en colectividad porque el sujeto no vive aislado, está inmerso en una sociedad que le precede y es a través de los procesos de interacción con otros que puede establecer quién es en relación con él mismo y en relación con los otros.

El lenguaje es fundamental en el *fandom* ya que, como establece Mead, el hombre se autoproduce a través de la comunicación. El *fandom* crea su propio idioma y comunicación que lo llevan a establecer las bases de una construcción simbólica de la realidad.

Los procesos de identidad inevitablemente conllevan que se ponga de manifiesto el cuestionamiento de quién es el otro; es por eso que resulta necesario abordar el tema de la otredad. Primeramente se emplea el concepto de outsider de Becker porque nos ayuda a comprender que la construcción del otro depende de los actores que están estableciendo las reglas de aquello que se considera “normal”.

Es por este motivo que la otredad del *fandom* se da desde dos lugares, la externa y la interna. La primera expone al *fandom* como un colectivo que se aproxima a la industria del entretenimiento de una forma “inusual”, comparada con la de la audiencia promedio. Por su parte, la otredad interna establece que dentro de la misma comunidad ocurre un proceso de distinción que rompe con la noción de que el *fandom* es un ente homogéneo y libre de conflicto. Este tipo de otredad debe entenderse desde tres perspectivas y es por eso que este trabajo divide la otredad interna en el texto, entre textos y hacia el texto.

Los primeros tres apartados concluyen con el desarrollo de un concepto sociológico de lo que es el *fandom*.

Una vez explicado qué es el *fandom* me vi envuelta en la necesidad de establecer el por qué el *fandom* debía ser un objeto de estudio de la sociología y en la búsqueda de la respuesta me encontré con la necesidad de regresar al concepto de Outsider de Becker, enfocándome en la noción de divergencia que éste presenta.

En el proceso de investigación descubrí que no solamente el *fandom* era un colectivo divergente, sino que existía otro grupo que compartía esa característica: La comunidad LGBTTTIQ+, aunque la condición de outsider de éste provenía de su tendencia a alejarse de las reglas de la heteronormatividad, ambos eran sujetos desviados; esta relación puede explicarse a través de lo que Becker establece como la carrera del desviado.

Por lo tanto, el cuarto apartado está nombrado como “*Fandom*, diversidad sexual y su trascendencia política”. El eje de esta sección se fundamenta en el concepto de los marcos de referencia de Goffman y su importancia para modificar la realidad de las personas.

Mi hipótesis es que los *fandoms* son el espacio idóneo para construir un referente más amplio respecto a la diversidad sexual partiendo de la ficción e incorporándolo a la vida cotidiana, por un lado, a través de metáforas sobre la heterogeneidad social, las relaciones de poder, los distintos regímenes políticos, etc., pero por otro, y de manera más directa, en la presentación de personajes y caracteres *sui generis* que se convierten en objeto de veneración de *fandoms* que reivindican su existencia simbólica y material (a través de objetos coleccionables, juegos de rol, marcas, imágenes, cosplay y múltiples representaciones).

Al modificar los marcos de referencia de las personas, desde las narrativas de la industria del entretenimiento, se construye un espacio que nos familiariza con la pluralidad, y que al mismo tiempo que permite el reconocimiento de una gran variedad de identidades de género y de orientaciones sexuales nos exige un ejercicio constante de la tolerancia a la otredad, al disenso y sobre todo a lo que Chantal Mouffe propone como agonismo político. Ésta última parte que consiste en el reconocimiento de una diferencia de opiniones que lejos de llevarnos al punto de reclamar la aniquilación de nuestros oponentes nos reitera la necesidad de su existencia como condición de posibilidad para la práctica política en general y de la democracia en particular, visibiliza desde mi punto de vista la relevancia política de la existencia y evolución del *fandom* como objeto de estudio para la sociología.

Contexto histórico.

Las personas, en distintas épocas, han convivido con diversas formas de entretenimiento, así, la humanidad ha disfrutado de puestas en escena del teatro griego, las luchas de gladiadores en la Roma antigua, las justas medievales, la música de los juglares, los murales de Miguel Ángel, el teatro musical londinense del siglo XIX, las extraordinarias narraciones de Orson Wells en la radio, el surgimiento de los primeros filmes, la época dorada de Hollywood, las primeras transmisiones de la televisión, hasta llegar a las emisiones que ofrecen los servicios de *streaming* por internet.

Estas formas de entretenimiento son ejemplos de lo que denominamos cultura o aquello que se entiende como “un sistema cuyo papel fundamental consiste en la socialización de un significado del mundo, y de esta forma, hacerlo comprensible desde una perspectiva particular, es decir, como todo aquello que identifica a un grupo de personas” (Arancibia Almendras, 2016:6).

Un colectivo de sujetos que particularmente ha desarrollado su propio espacio de socialización, que puede ser claramente identificable por otros a través de sus prácticas y perspectivas sobre los productos de la industria del entretenimiento con los cuales tiene un vínculo, es aquel que se denomina como *fans*. Éstos tienen la capacidad de interpretar, criticar o construir una realidad¹ con base en los libros, el cine, la televisión, lo videojuegos, etc.

En pleno siglo XXI, el concepto de *fan* (admirador o seguidor de alguien, entusiasta de algo)² no es ajeno a ninguna persona y es su versión más reduccionista la que impera en el imaginario colectivo; por lo tanto, el primer paso a seguir es el de darle al lector un contexto histórico del término a modo de, justamente, ampliar la perspectiva simplista que se tiene sobre el concepto y entender el papel que jugaron la religión, la cultura y el deporte en el desarrollo de una palabra que abarca distintos géneros de entretenimiento y a una compleja red de seres humanos.

Contrario a lo que se pueda pensar, la figura teórica del fanático no comienza en las puestas griegas, por el contrario, se relacionaba con los movimientos religiosos; en efecto, estaba asociado con aquellos seguidores de una religión, que procuraban invertir, significativamente, su tiempo en aprender, vivir y compartir con otros la doctrina del Dios que les hubiera sido asignada o escogida.

En inglés “el término *fan* apareció por primera vez a finales del siglo XVII en Inglaterra como abreviación de *fanatic* (fanático religioso)” (Duffett, 2013:5)³. El país había vivido un

¹ Realidad entendida como “una cualidad propia de los fenómenos que reconocemos como independientes de nuestra volición” (Berger & Luckmann, 2003: 11)

² RAE, 2021.

³ Todas las citas de este texto son traducciones personales del mismo

periodo de conflicto de corte religioso (dos siglos antes de que se utilizara este concepto), en gran medida por el auge del protestantismo en Europa y la Reforma Protestante; pero también por las medidas impuestas durante el reinado de Enrique VIII (desconocimiento de la Iglesia Católica y su propia conversión al protestantismo) y el ascenso al trono de la reina (protestante) Elizabeth I.

Por más de un siglo, la rivalidad entre los seguidores del protestantismo y del catolicismo nunca cesó. Las tribulaciones del siglo XVII incluyen una guerra civil, el gran incendio y la gran plaga de Londres.

Por su parte, la guerra civil permitió que en 1649 existiera una atmósfera de gran tolerancia y falta de censura, donde las ideas políticas y religiosas radicales florecieron (BBC: 2015)⁴. Algunos años después, el 29 de marzo de 1673, se aplicaría una ley conocida como el *Test Act* (leyes penales inglesas) que obligaba a todos los encargados de puestos públicos a aceptar la comunión protestante y un juramento que reconocía al monarca (Charles II) como cabeza de la iglesia de Inglaterra; esto, con el fin de excluir a todos los católicos y disidentes del protestantismo de puestos públicos.

El conflicto Católico-Protestante volvió a adquirir fuerzas tras una serie de eventos que inclinaban la balanza hacia el protestantismo o catolicismo, tales como la muerte de Charles II en 1685 (quien al final se convirtió al catolicismo); la sucesión de su hermano James II (católico); la boda de éste con *Mary of Modena* (católica) y la aparición de William of Orange (nieto de Charles I, legítimo heredero al trono y protestante) quien reinó de 1689 hasta 1702, asegurando sucesiones del trono protestantes a través del *Act of Settlement* un año antes. (BBC)⁵

Es en este contexto que la palabra *fan* se construye en el imaginario de las personas, su conceptualización remite a conflicto y a una postura, hasta cierto grado, negativa de la palabra. Pensar en fanáticos es hablar de sujetos que están dispuestos a todo por defender aquello en lo que creen y adoran; su vida se construye alrededor de y para ello; la palabra conlleva caos.

Más adelante, este texto pretende explicar esta concepción negativa del *fan* a través de un apartado que lo revisa desde la perspectiva patológica; mientras tanto, cabe señalar que la primera definición de la palabra *fan* y *fanatic* es resignificada un siglo después (finales del siglo XVIII, principios del XIX), al opuesto del globo terráqueo, cuando es adoptada por los periodistas norteamericanos para hacer referencia de los espectadores de baseball que resultaban ser en extremo apasionados al deporte.

⁴ Las notas o paráfrasis que se tomaron con base en esta fuente surgen de un proceso de traducción propio.

⁵ Véase en: BBC. *History: Civil War and Revolution*. Sin fecha. Consultado el 15/febrero/2015 de www.bbc.co.uk/history/british/timeline/civilwars_timeline_noflash.shtml

Aunque se especula que en 1791 se jugaba una versión muy rústica, el primer juego que tenía similitudes con el béisbol actual se documentó por primera vez en 1829, en años posteriores se formaron equipos o clubes (como es el caso del *Knickerbocker Club* en 1842); pero la primera ocasión en que se escribió sobre él en un periódico fue en 1845 en el diario *New York Morning News* (Miklich, 2013)⁶.

La competencia entre clubes llevó a la formación de ligas y de convenciones. Las convenciones eran lugares donde los clubes se reunían y discutían sobre las reglas o el juego; la primera convención ocurrió en 1857, donde se definieron con mayor claridad las reglas. A tal grado fue el éxito de las convenciones, que éstas se repitieron y atrajeron a más clubes; para 1858 se formó la primera Asociación Nacional de Jugadores de Béisbol (*National Association of Baseball Players*).

La guerra civil no impidió que la popularidad del juego siguiera creciendo, por el contrario, se expandió a las regiones del Sur y casi 10 años después de su formación, la Asociación ya contaba con más de 300 miembros entre sus filas.

Después de que la Asociación se formara, no sólo las personas comenzaron a interesarse más por practicar o ver los juegos de béisbol, los medios de comunicación de la época (diarios), también centraron su atención en lo que sucedía durante estos eventos. Uno de los primeros periodistas que comenzó a reportar con frecuencia sobre los juegos fue Henry Chadwick quien tenía una columna en el *New York Clipper* y en el *Sunday Mercury*.

En 1859, su pasión por el deporte, lo llevó a formular “(...) su primer *box score* moderna, en el que documentaba estadísticas como las carreras, los *hits*, los *put outs*, las asistencias y los errores del club dominante los *Brooklyn Excelsiors* (...) así como los *strike outs* que marcaba con una K” (ABNER, 2012)⁷.

El trabajo de Chadwick permitió que las personas no tuvieran la imperante necesidad de asistir a los juegos de béisbol, por el contrario, podían seguirlos desde la comodidad de sus hogares. “Por primera vez, un *fan* podía comparar las estadísticas entre los jugadores y formarse opiniones sin la necesidad de viajar al parque. Adicionalmente, Chadwick (...) inventó la estadística del promedio de bateo” (ABNER, 2012).

Puede decirse que las contribuciones de Chadwick fueron un punto clave para que las personas comenzaran a ser fanáticos de este deporte. Su propio apasionamiento lo llevó a enfocar su tiempo y sus habilidades en la creación de las estadísticas, que como bien se sabe,

⁶ Véase en: Miklich E. (2013) 19c *BaseBall*. Consultado el 21/febrero/2015 de <http://www.19cbaseball.com/index.html#19th-century-baseball>

⁷ ABNER por sus siglas en inglés que corresponden a: *American Baseball Network for Electronic Research* Véase en ABNER (2012) *National Base Ball Hall of Fame*. Consultado el 21/febrero/2015

contienen información relevante de los jugadores y que los hace fácilmente identificables. Por otra parte, las estadísticas se vuelven relevantes para que los aficionados paulatinamente se vuelvan expertos en lo concerniente al juego y, por consecuencia, los jugadores más habilidosos adquirieran fama y el status de celebridad.

La percepción del fanático religioso comienza a deteriorarse; sin embargo, la característica del apasionamiento logra permear el mundo del entretenimiento; percibir a los fanáticos en estas áreas comienza a ser más común en el siglo XVII y XVIII con la intervención de las obras de teatro y las óperas, mientras que a finales del siglo XIX el término también comienza a vincularse con la novedosa industria del cine y, como hemos visto, en prácticas deportivas como el béisbol en Norteamérica.

El hecho que la noción de fanático cambie no es un acto fortuito; es pertinente entender el surgimiento de una relación inexorable, el de fama y celebridad, para observar en qué medida ésta se vincula con el *fan*. Duffet, retomando los trabajos de Leo Braudy, apunta que la fama es un mecanismo antiguo que se replica desde la religión hasta la política y que también ha sido parte del desarrollo de las artes y el entretenimiento, como es el caso de la pintura, o las obras de teatro, desde siglos remotos. Ejemplifica la fama de Shakespeare tras su muerte y cómo su casa ha sido un lugar frecuentado por aquellos que admiraban su trabajo (incluyendo a Dickens) y que hasta la fecha atrae alrededor de 400 mil visitantes por año. Otros ejemplos serían la cantante Jenny Lind (1820-1887) y la actriz Sarah Bernhardt (1844-1923) quienes salían a giras mundiales con mercancía alusiva a su imagen y que eran “promocionadas” por los periódicos de la época (Duffett, 2013).

Por otra parte, a mediados del Siglo XIX, el término celebridad (*celebrity*) extendió su significado y pasó de ser la noción general sobre la condición de ser famoso a incluir a los individuos famosos. El crecimiento del uso de la fotografía, y en particular de la técnica de retrato, facilitó que las personas pudieran tener a su disposición la imagen de sus celebridades.

La relación fama-celebridad es relevante porque parece ser el punto de partida para entender al fanático moderno. Ferris y Harris señalan que "(No) habría fama si no hubiera *fans*" (Ferris & Harris, 2011:13)⁸. Fama-celebridad-*fan* ejemplifica a las relaciones simbióticas por excelencia; sin embargo, esta relación requiere de un ambiente idóneo que permita su constante reproducción, es por eso que Ferris y Harris también concluyen que “no habría *fans* si no hubiera medios de comunicación, ya sean impresos o electrónicos” (ídem).

A finales del siglo XIX, fue la industria del cine la primera en capitalizar los avances tecnológicos a su favor, los fanáticos escribían solicitando respuesta de los actores. De tal forma que los estudios tomaron este nicho para comenzar a acaparar audiencias; las casas productoras publicaban listas con los nombres de todos sus actores y "a petición de la

⁸ Traducción propia.

demanda pública en 1910 el sistema de estrellas nació" (Duffett, 2013:6)⁹. A la industria del cine se le unió la industria musical con la utilización de la radio para programar canciones en los diversos turnos de transmisión, si una canción se popularizaba, por consecuencia lo haría el cantante o grupo y se volverían una celebridad.

Configurar al *fan* dentro de una relación de fama-celebridad permite observar la transición del concepto de *fanatismo* de uno religioso a uno secular; esta transición permitió analizar nuevos aspectos de la conducta del *fan*, aspectos que interesarían al ámbito académico desde la psicología; sin embargo, este interés se concentraría en ver al *fan* como un ente patológico.

La construcción del *Fan* patológico.

“El *fandom* inicia cuando nos identificamos con algo de gran interés para nosotros. Es impulsado por una conexión y fascinación personal y así puede convertirse en una búsqueda de intimidad con una persona famosa. Es también un proceso personal donde la pasión, la energía personal son enfocados de forma productiva” (Duffett, 2013: 103)

A medida que el *fan* transita del mundo religioso al mundo del entretenimiento va transformando la forma en que se relaciona con lo que se denomina como objeto de afección. El *fan* pareciera poner énfasis en las personas que llenan la categoría fama-celebridad, lo que da pie a que surjan espacios de estudio que se enfoquen en esta área, sobre todo cuando el interés de los *fans* pareciera rebasar la línea de lo que comúnmente se concibe como apropiado.

Resulta pertinente analizar de dónde viene el concepto de psicopatología y si este es aplicable a los *fans*; por otra parte, también es necesario abordar el tema de Mark Chapman como epitome del *fan* patológico por excelencia. Habría entonces que comenzar por definir qué es una patología. En términos generales, patología es una enfermedad.

El sitio web de *MacGraw-Hill Medical* indica que “es el fundamento científico de la medicina, y tiene como fin entender la vida en su estado anormal” (McGraw-Hill Global Education Holdings, LLC, 2018).

Por su parte, una psicopatología “estudia las enfermedades o trastornos mentales, su origen, curso y evolución”. (Psicología Clínica Madrid, 2018). Los trastornos mentales “se caracterizan por una combinación de alteraciones del pensamiento, la percepción, las

⁹ "due to public demand in 1910, the star system was born"

emociones, la conducta y las relaciones con los demás” (Organización Mundial de la Salud, 2018).

La patología implica que intrínsecamente algo está mal y lo que se pretende es regresar al individuo a un estado de “normalidad” para que no se haga daño a sí mismo ni a los demás. Esta concepción de normalidad surge del acuerdo de “especialistas” que definen qué es lo adecuado en el comportamiento y qué conductas son las que salen de la norma para definirse como inadecuadas.

Ahora bien, hay que recordar que al definir al *fan* también se hace referencia al término obsesión. Los sujetos involucrados constantemente lo emplean para describir el ímpetu que poseen por consumir, saber, crear y compartir el objeto de su afección.

Cabe preguntarse si el uso del adjetivo es correctamente empleado por los *fans*, porque las aproximaciones al estudio de éstos desde la perspectiva patológica “implica que (...) cae en la locura, la desviación social y el comportamiento extremo” (Duffett, 2013:87). Entonces es la obsesión el tema central de la discusión, tanto para la psicología como para el *fan*.

La obsesión se entiende como “1. La perturbación anímica producida como una idea fija. 2. Idea que con tenaz persistencia asalta a la mente”. (RAE, 2015)¹⁰

Si se piensa detenidamente en dichos conceptos, se podría llegar a la conclusión de que una buena cantidad de personas en el mundo están obsesionadas con algo o alguien; es decir, si hay una idea persistente que asalta la mente en el trabajo o en la escuela, no podrían dejar de ser conceptualizados como sujetos obsesivos. Es este segundo concepto de la RAE con el que los *fans* se podrían identificar de mejor manera y, a su vez, éste no implica un riesgo hacia los demás, es solo una cualidad del individuo de la que se está consciente.

Por su parte, las obsesiones consideradas como patológicas ocurren cuando:

Son tan recurrentes o intensas que “(1) llevan a alterar de forma importante la vida de las personas (por ejemplo, cuando supone pérdidas de tiempo superiores a una hora cada día); (2) implican un deterioro de la actividad laboral (por ejemplo, el sujeto tienen que abandonar varias veces su puesto de trabajo para comprobar algo); (3) cuando llegan a afectar la vida personal y familiar de forma significativa (por ejemplo, el sujeto tiene que levantarse ocho veces por la noche para comprobar si la llave del gas está cerrada)” (Barraca, 2015)¹¹.

Estos son comportamientos de obsesiones extremas, y el Dr. Barraca agrega que:

“Técnicamente, las obsesiones se definen como ideas, pensamientos, impulsos o imágenes de carácter persistente que el individuo considera intrusas e inapropiadas y que provoca una

¹⁰ Véase en RAE (201) *Real Academia Española*. Consultado el 4/marzo/2015

¹¹Para consultar sobre su trabajo en el campo de la psicología ir a la página <http://www.jorgebarraca.com/el-dr-barraca>

ansiedad o malestar intensos. Aunque la persona es consciente de que estas obsesiones son el producto de su mente, a veces se siente incapaz de controlarlas y considera que no encaja en el tipo de pensamientos que él debería tener” (Barraca, 2015).

Tanto la definición médica, como la coloquial, colocan a estos sujetos como seres conscientes de su problema, que consideran a dichos pensamientos como molestos e inapropiados y, por consecuencia, dignos de ser desechados o controlados.

Por su parte, la indistinción de la realidad y la fantasía, aunada a la obsesión, son trastornos que le han sido adjudicados al *fan*. Colocan a los sujetos como personas aisladas de la interacción social, y presumen que sólo ellos conocen de forma personal y profunda a los sujetos de su interés, pese a que no exista una relación real entre ellos; de acuerdo a la visión patológica, estos presupuestos indicarían que el *fan* puede ser un agente que cause alteraciones al orden que se ha establecido dentro del entorno social, en otras palabras, se le ve como una amenaza.

Becker en *Outsiders* advierte que “en todas partes la gente que se involucra en una acción colectiva define aquello que es ‘malo’ y que no debe hacerse y en general da los pasos necesarios para evitar que se realice este tipo de acciones” (Becker, 2009:15) de esta manera, el campo de la conducta de los *fans* no ha sido exenta de ser analizada bajo los supuestos de la normalidad y lo patológico a fin de prevenir conductas que dañen a los sujetos involucrados dentro de la interacción *fan-celebridad* o *fan-objeto* de aficción.

Cabe preguntarse qué “especialistas” trabajan para catalogar lo normal de lo anormal y de qué modo impacta esta visión en la forma en que los *fans* son vistos por el grueso de la población.

En trabajos de corte empírico, investigadores como James Houran y John Maltby han intentado explorar el apego de los *fans* a las celebridades y la línea entre la cordura y la locura de los primeros. Se trabaja con escalas de apego [hacia las celebridades] y una relación de normalidad-anormalidad.

Si una persona presenta resultados altos en la escala de apego, casi inmediatamente se clasifica como alguien anormal y, por consecuencia como un *fan* obsesivo que corre el riesgo de desarrollar un trastorno de ira y/o resentimiento hacia la persona, por no poder tenerla o tenerlo.

La problemática de usar escalas para clasificar a personas como *fans* obsesivos consiste en la estandarización de la prueba. Por otra parte, no indican de forma clara si el sujeto es consciente o no de su obsesión y si ésta le genera malestar. Se observa que la consciencia y el malestar (según el Dr. Barraca) es un factor importante en la clasificación de trastornos obsesivos.

De igual forma, estos trabajos se basan en la relación *fan*-celebridad; es decir, entre personas. Concentrarse en una relación de esta clase omite el hecho de que el *fan* también puede surgir de la relación que se dé entre personajes que no son interpretados por humanos (como personajes de videojuegos o libros). Finalmente, las escalas no se aplican a una población “normal” de *fans*. Al respecto Gayle Steever comenta:

“Si un número significativo de miembros de un club de *fans* no coinciden con el criterio en estas escalas como adoradores de celebridades, entonces la validación de la afirmación de que los clubes de *fans* están constituidos con adoradores de celebridades es cuestionable. Además, declarar que la membresía de un club de *fan* es el primer paso en el camino hacia la adoración patológica de las celebridades no está fundamentado en información real de los clubes de *fans*. Inferir que una persona es un *fan*, basándose en el *score* de la escala *CAS* [*Celebrity Attitude Scale*]¹² y posteriormente declarar que todos los *fans* son adoradores de celebridades porque la escala lo dice es un razonamiento circular” (Steever, 2011:1357).

El uso de escalas de la manera en que lo hicieron Houran y Maltby pone a la vista el hecho de que el concepto de normalidad está en constante construcción y que unos cuantos tienen el privilegio de construir ese término; en las críticas que hace Steever se observa que la perspectiva patológica en relación a los *fans* está sesgada. En este sentido Howard Becker nos ofrece una explicación del por qué no es práctico usar la desviación patológica como un referente para estudiar el comportamiento de las personas.

“No existe consenso cuando el término patológico es usado análogamente para describir ciertos tipos de conductas que se consideran desviadas, justamente porque no hay un acuerdo respecto de lo que es saludable (...) Acepta el juicio lego de que algo es desviado y por analogía, sitúa su origen en el interior del individuo, impidiendo de esa manera que podamos analizar ese juicio mismo como parte crucial del fenómeno”. (Becker, 2009: 24-26)

Cabe preguntarnos por qué se continúa vinculando al *fan* con lo patológico y la respuesta puede estar en entender la historia de Mark Chapman.

Laura Wood en *Famous Last Words* lo describe como un “*fan* trastornado” y emplea la visión patológica para representar al estereotipado sujeto que cruza la línea entre lo sano y lo obsesivo a través de la narrativa de Mark Chapman, esto como consecuencia del asesinato de John Lennon a manos del primero. (Duffett, 2013)

¹² La falta de preposiciones entre *celebrity* y *attitude* hace que la traducción se preste a la interpretación del traductor, ya que si se cambia la preposición puede cambiar la intención del nombre de la escala, por ejemplo: Escala de actitud a la celebridad o Escala de actitud para la celebridad. Considero que por el contexto la mejor interpretación, si es que quiere traducirse, sería la de *Escala de Actitud a la Celebridad*.

La escena es conocida por la mayoría de las personas, Chapman se aproxima a Lennon para pedirle un autógrafo en su disco “Double Fantasy”. Lennon se lo da y horas después Chapman le dispara cuatro veces.

Como Duffett apunta en el capítulo de “The Pathological Tradition”¹³, los motivos de Chapman para asesinar a Lennon en 1980 suelen presentarse como la venganza del *fan* contra el ídolo, bajo la perspectiva de que este último le ha fallado al primero. La estrella falla al no establecer contacto con su *fan* o cuando desilusiona a este al hacer o actuar de una manera que romper con la imagen que se tenía de él. Por ejemplo, cuando se cree que el artista es fiel y honesto y es descubierto en un escándalo de infidelidad.

Pero en el caso de Chapman, éste había logrado de cierta manera el acercamiento que se desea con la celebridad, había logrado que le firmara un disco. En sus primeras declaraciones, Chapman mencionó que se sentía traicionado por la riqueza del artista y su fama, que lo veía como una hipocresía al mensaje de igualdad que Lennon pregonaba. Posteriormente indicó que lo había hecho porque recibió el mensaje de Dios.

Las versiones sobre la motivación del asesinato varían a lo largo de las declaraciones de Chapman y sólo una de esas declaraciones está relacionada con el *fandom* y la supuesta traición de la celebridad al *fan*, dejando la pregunta si dentro de los motivos de su acción estuvo primero el *fandom* o sus trastornos psicológicos.

Comencemos por decir que Chapman, efectivamente, era un *fan* de los Beatles y por consecuencia de Lennon; sin embargo, Duffett señala que:

- a) Sufrió de un desorden de personalidad que no surgió de su fanatismo.
- b) Escuchaba voces dentro de su cabeza y recibió tratamiento de un comité interno de personajes imaginarios que él llamaba *Little People*.
- c) Experimentó con fuertes psicodélicos y otras drogas, coqueteó con el alcoholismo y atravesó una fase de desesperación interna.
- d) Para cuando comenzó a pensar en matar a John Lennon, Chapman ya había sido internado en un psiquiátrico, orado a Satán [estando] desnudo, [había] atormentado a su esposa y [se había] involucrado en otras actividades turbulentas. (...)
- e) Cuando Chapman se obsesionó con el cantante, pretendió ser un *fan* para acercarse.

En ese momento, no era un *fan* impulsado por la locura, sino un hombre demente pretendiendo ser un *fan* para conocer a John Lennon. (Duffett, 2013: 108)

La explicación de los trastornos de Chapman, previos al ataque contra Lennon, desmitifican la idea de que la psicopatía de un *fan* deriva del apego a su objeto de afección, o que los

¹³ Mark Duffett. *Understanding Fandom. An introduction to the study of Media Fan Culture*.

sujetos con estos trastornos son individuos aislados y sin amistades (Claramente Chapman tuvo la capacidad social suficiente para conseguir una esposa).

Ahora bien, a 40 años de su muerte el autor del crimen confiesa que los motivos del asesinato estaban arraigados en una meta personal, la de buscar la gloria para sí mismo. "Lo asesiné (...) porque era muy, muy, muy famoso y esa es la única razón y yo estaba muy, muy, muy, (concentrado) buscando la gloria personal, (fue) muy egoísta. (Redacción BBC Mundo, 2020)

Por otra parte, este tipo de ejemplos se enfocan directamente en la relación entre *fan* y celebridad; pero ignoran la relación entre *fan* y el personaje de un libro o videojuego; es decir, relaciones donde el objeto de afección no se enfoca en una persona de carne y hueso.

Poseer un amplio conocimiento sobre un producto del *mass media* o el seguir la trayectoria de éste, no significa ser un *fan*; lo que implica la reafirmación de que no existe una relación entre psicopatía y el *fan*.

La conclusión a la que se quiere llegar es que objetivamente no se puede seguir vinculando al fanático exclusivamente con una conducta patológica por el sesgo que existe para determinar lo "normal" de lo "anormal;" evidentemente hay una tendencia psicológica que juega un papel importante para explicar por qué nos sentimos atraídos a un *fandom* y no a otro, pero eso no explica en su totalidad la situación, habría que también observar los aspectos sociales.

Paralelamente al psicoanálisis, se emplea el discurso contra la modernidad para reforzar la construcción de un sujeto "divergente". La modernidad prioriza la individualidad y el sentido de comunidad se pierde; la noción de apoyo que se reproduce a través de la religión, la raza o la etnicidad se detiene; por consecuencia, se evita la construcción de una identidad.

Un individuo sin identidad y sin sentido de comunidad es vulnerable, puede ser: seducido por el *Mass media* a la fantasía de la comunión con las celebridades y eventualmente cruza la línea hacia la patología (...)

Dado que la vida moderna es alienada y atomizada, los *fans* desarrollan lealtades hacia las celebridades y equipos deportivos para regodearse en el reflejo de [su] gloria; asisten a conciertos de rock, y eventos deportivos para tener una sensación ilusoria de comunidad. (Jensen, 1992: 15 y 19)

El sujeto que es vulnerable no es un individuo cualquiera, generalmente es aquel que carece de las "habilidades" necesarias para entablar relaciones sociales "normales". La carencia de estas características es, lo que se presume, lo lleva a desarrollar condiciones patológicas. Por ejemplo, Horton y Wohl plantean que el *fan* tiene una forma particular de relacionarse con su objeto de afección que hace que sustituya la relación cara a cara con otros individuos.

“La peculiaridad de estas interacciones es una forma de compensación a la carencia de ‘auténticas’ relaciones en la vida de los aislados sociales, los ineptos, los ancianos, e inválidos, los tímidos y los rechazados” (Jensen, 1992:17). Para Shickel, quien se enfoca en la relación con las celebridades, menciona que éstas llenan el vacío emocional y los deseos de intimidad de los sujetos que se catalogan como *fans*. (Shickel, 1985)

Jensen señala que encasillar a los *fans* como patológicos reafirma a la audiencia normalizada que: “‘Nosotros’ somos considerados educados y refinados. Si asumimos que ‘ellos’ [el otro] son obsesivos, ignorantes y no refinados. No solo ‘nosotros’ estaremos a salvo de los riesgos de la modernidad, sino que también somos mejor que ese grupo inferior –los *fans*–” (Jensen, 1992:24).

De esta forma se puede concluir que las patologías son independientes a la condición de ser *fan* de algo o de alguien. Puede que ambos aspectos convivan dentro de un mismo ser o se encuentren separados, pero una no es condicionante de la otra.

Por su parte, el emplear el discurso de la modernidad para establecer que un grupo de *fans* son patológicos, también implica incurrir en una narrativa que justifica las acciones asiladas de ciertos individuos, que por sí solos no están en mayor riesgo de actuar inadecuadamente en comparación de los sujetos modernos que no son *fans* de algo o alguien.

Hasta ahora se ha presentado un contexto histórico que sirve al lector para ubicar en el tiempo y el espacio el surgimiento de la palabra *fan* y cómo ésta se ha visto ligada a la escuela de la psicología a través de la noción de la patología, presentándose como un aspecto negativo del individuo que se autoproclama como *fan*. Resulta pertinente explorar a profundidad la forma en que el *fan* se auto concibe como tal dentro del esquema de la identidad y de esta manera entender aún más la complejidad de su accionar y su ser. Por otra parte, el siguiente apartado no solo explora la noción de *fan* desde la individualidad, sino que se aproxima al tema a través de la colectividad, explorando la relación *fan-fandom*.

¿Qué es el *fandom*? El *fandom* como identidad y sus características principales.

Algunas definiciones de la palabra fan.

Como se ha mencionado con anterioridad, el *Fandom* es, en gran medida, el resultado de la conjunción de las diversas voluntades y expresiones que los fanáticos o *fans* tienen respecto a uno o varios productos del entretenimiento, de tal forma que, a continuación, se presentarán las siguientes definiciones.

En su libro *Fan Cultures*, Matt Hills aborda el concepto desde la siguiente perspectiva:

"Es alguien que está obsesionado con una estrella en particular, celebridad, filme, programa de televisión, banda; alguien que pueda producir toneladas de información en su objeto de [fanatismo], que pueda citar sus diálogos favoritos o letras [de canciones], capítulos y versos (...) participan en actividades comunales — no son socialmente atomizados o lectores/espectadores aislados"¹⁴ (Hills, 2002: XI).

Por su parte, Mark Duffett, en *Understanding Fandom. An introduction to the study of Media Fan Culture*, hace un recorrido por la historia de los estudios culturales que se han encargado de analizar el *fandom*, permitiéndole de esta forma, establecer una definición que recae en las particularidades de los miembros que componen este colectivo: los *fans*.

"Un *fan* es una persona con una relativamente profunda convicción positiva emocional acerca de alguien o algo famoso, usualmente expresada a través del reconocimiento del estilo o la creatividad"¹⁵ (Duffett, 2013: 18).

Cabe señalar que las perspectivas teóricas del mundo académico no son las únicas que pueden aportar conocimiento al estudio del *fandom*, la visión de los mismos participantes resulta igualmente adecuada y válida para construir un pensamiento más integral sobre el tema, por ejemplo, Dana Piccoli, quien se define como una *fangirl* y una autonombraada embajadora del mundo del *fandom* en su artículo titulado *Notes on a Fandom: Fangirl 101* lo define como: "una celebración, una apreciación para una forma de entretenimiento, que realmente puede ser cualquier cosa: un libro, un show de televisión una película, ¡lo que sea!. Lo más importante, el *fandom* es una comunidad. Gente que comparte los mismos intereses,

¹⁴ "It's somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV programme, band; somebody who can produce reams of information on the object of their *fandom*, can quote their favoured lines or lyrics, chapter and verse." (Hills, 2002:XI)

¹⁵ "A *fan* is a person with a relatively deep, positive emotional conviction about someone or something famous, usually expressed through a recognition of style or creativity". (Duffett, 2013: 18)

escritores, artistas (...) Todos los niveles de obsesión y devoción son bienvenidos" ¹⁶ (Piccoli, 2012)¹⁷.

Por otra parte, el *fandom* no solo agrupa sujetos bajo el estandarte de un objeto de la industria de entretenimiento. Cuando es llevado a la práctica, éste pone de manifiesto procesos donde la identidad juega un papel importante en su desarrollo; en palabras de Hills: “los *fans* encuentran sus identidades envueltas en placeres conectados a la cultura popular” (citado en Duffett 2013:18).

Por su parte, Duffett señala que “el *fandom* (...) tiene elementos de apasionada identificación que lo lleva más allá del mero pasatiempo y lo hace parte de la identidad de lo individual” (Duffett, 2013: 24). Toda esta recopilación de citas y fuentes invita a explorar el tema de la identidad puesto que ésta forma un pilar en la conformación del *fandom*.

Abordar el tema no es tarea fácil puesto que éste abarca una amplitud de áreas del conocimiento que van del psicoanálisis a lo político-social. Primeramente, se tiene que entender qué es la identidad en sus conceptos más básicos para posteriormente hacer una vinculación del tema con la teoría del interaccionismo simbólico, ya que éste hace que el término se entienda de forma más específica y con base en una de las escuelas más importantes de la sociología.

Un concepto general de identidad.

En su definición más sencilla la RAE explica la identidad como:

“Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

Conciencia que una persona o colectividad tiene de ser ella misma y distinta a las demás.”
(RAE, 2021)

De esta forma se entiende que la identidad está ligada a la autopercepción de los sujetos, pero también a la que los demás individuos construyen a partir de lo que observan de él; es decir, se genera una noción individual y colectiva respecto al tema.

Como se ha mencionado con anterioridad, la identidad es estudiada por diversas escuelas y diversos teóricos que van desde el psicoanálisis hasta la sociología, pasando por lo político

¹⁶“At its core, *fandom* is a celebration, an appreciation for a form of entertainment, which can really be anything: a book, a television show, a movie, an anything! Most importantly, *fandom* is a community. People who share the same interests, writers, artists (...) All levels of obsession and devotion are welcome”(Piccoli, 2012)

¹⁷ Véase en Piccoli D. (2012). *Notes on a Fandom: Fangirl 101*. Consultado en 5/Noviembre/2013 en <http://www.afterellen.com/notes-on-a-fandom-fangirl-101/12/2012/>

social y lo filosófico. Interesan las aproximaciones teóricas del psicoanálisis y la sociología pues éstas se vinculan de mejor forma con el tema del *fandom*.

En su artículo “¿Otra vez la identidad? Un concepto necesario pero imposible” la doctora Zaira Navarrete-Cazales explica que en sí el concepto de identidad es aporético pero concluye que la identidad es “una categoría general que posibilita que tengamos un lugar de adscripción (histórico-temporal) frente a los demás a distinguirnos de los otros (sujetos, instituciones, grupos, familias, comunidades, movimientos sociales, naciones), y decir qué es lo que somos y lo que no somos. No hay posibilidad de identidad que no postule, al mismo tiempo, una alteridad: no sería posible una mismidad sin la existencia de esa otredad. (Navarrete, 2015)

Por su parte Bolaños en su texto “¿Cómo se construyen las identidades?” escribe que es “un tema que pone de manifiesto los gustos, preferencias, simpatías, rechazos, sentidos de pertenencia y adscripciones de los seres humanos en sociedad, que implica también su forma de ver el mundo, a los demás y, por ende, la dirección de sus actuaciones particulares o grupales ante ciertas circunstancias personales” (Bolaños Gordillo, 2007:418).

Pudiesen vincularse ambas nociones teóricas y concluir que el *fandom* es un componente de la identidad porque en ella se adscriben un grupo de individuos que ponen de manifiesto sus gustos, preferencias, simpatías y rechazos por un objeto de la industria del entretenimiento. Este grupo de personas se distingue de otros por los vínculos que genera con ese objeto de afección y que lo llevan a explorar ese objeto desde diversas formas, creando incluso lazos afectivos con él.

Habría que explorar ahora lo que tiene que ver con la identificación dentro del *fandom*, ya que es un proceso que permite la adscripción al grupo.

Navarrete- Cazales indica que “el proceso identificatorio es algo más específico, particular, que implica el análisis del momento del enganche, de la identificación con algo o alguien (sujeto, idea) que nos constituye en un momento particular, específico de nuestra identidad histórica, contextual, ergo cambiante”. (Navarrete, 2015:469)

Póngase como ejemplo un sujeto que literalmente por azares del destino descubre un programa como “The Owl House” en *Disney*, comienza viéndolo como una mera forma de entretenimiento, conforme se van desarrollando los capítulos comienza a encontrar similitudes y diferencias con alguno de los personajes, por ejemplo, el principal. Ahí comienza el momento del enganche, donde existe una colección de actitudes y significados que resuenan con su propia experiencia sin importar la edad que el sujeto tenga, comienza el proceso de identificación porque “La identificación se produce en el orden simbólico cuando el sujeto asume la imagen reflejada de su exterior, la imita y se constituye como tal a través de la imagen imitada, pero resignificada” (Navarrete, 2015:469)

“El *fandom* inicia cuando nos identificamos con algo de gran interés para nosotros. Es impulsado por una conexión y fascinación personal y así puede convertirse en una búsqueda de intimidad con una persona famosa. Es también un proceso personal donde la pasión, la energía personal son enfocados de forma productiva” (Duffett, 2013: 103)

Como se sabe, el *fan* se vuelve parte de un *fandom* primordialmente porque encuentra en un objeto de la industria del entretenimiento una simpatía, un sentido de pertenencia o incluso un tema profundamente personal que le hace sentir una conexión con dicho objeto; es un proceso marcado “por cambios, tanto en el yo interno subjetivo del sujeto, como el *rol* social. (...) El sujeto no está consciente del proceso” (Duffett, 2013: 154)¹⁸

Si se involucra un yo y un *rol* social, vale la pena distinguir estos tipos de identidad, así como lo hace Goffman con la identidad del yo, la personal y la social. Goffman comienza de lo general a lo particular explicando, primeramente, lo que es la identidad social; menciona que los sujetos son producto de su entorno y, particularmente, de la interacción con otros. “entiende el carácter o rasgos atribuidos desde indicios o señales que una sociedad cumple normalmente para establecer categorías o clases de personas” (Torregrosa, 1983: 231).

Por otra parte, indica que la identidad personal “se apoya en el supuesto de que un individuo puede ser distinguido de todos los demás, y de que entorno a todos estos medios de diferenciación puede adherirse una historia continua y única de hechos sociales (...) a cuya adhesividad se pueden seguir fijando nuevos hechos biográficos” (Torregrosa, 1983: 231).

Finalmente, Goffman habla sobre la identidad del yo, concentrándose enteramente en lo que corresponde al individuo y a las “concepciones y valoraciones que tiene éste sobre sí mismo” (Torregrosa, 1983: 231).

Con base en estos preceptos se dice que el *fan* es un sujeto que se reconoce como tal a partir de la identificación con el objeto de afección que seleccione y con el que involucra sentimientos como la fascinación —Identidad del Yo — “Antes de cualquier proclamación social, esta forma de cambio afectivo y autorreconocimiento, primeramente, debe tener lugar dentro del individuo (...) cuando reconocen su propio *fandom*”¹⁹ y ²⁰ (Duffett, 2013:155)

El *fan* es reconocido por otros como él y por otros que no lo son; con ambos establece interacciones positivas o negativas. Cuando un conjunto de *fans* establece y comparte ciertos

¹⁸ “Becoming a *fan* is marked by changes in both and individual’s subjective inner self and social role. (...) Individuals are rarely conscious of the process”.

¹⁹ En ocasiones el individuo puede tener todas las características que se han discutido con anterioridad en este trabajo sin que el sujeto se reconozca a sí mismo como un *fan*, en este caso, no se abordará o ampliará la discusión al respecto, simplemente se pondrá énfasis en los sujetos que se autoreconocen como *fans* pues sostiene el principio del al identidad del yo.

²⁰ “Before any social proclamations, this form of affective change and self-recognition must take place inside the individual (...) when they recognize their own *fandom*.”

criterios de comportamiento y accionar en relación con N objeto de afección puede categorizarse como una colectividad que se plantea como *fandom* —identidad social—.

Finalmente, los sujetos no están sometidos a permanecer en una sola colectividad, se suman o restan de otros *fandoms* con base en el resultado de sus interacciones y motivaciones personales. Los *fans* no solamente son *fans*, cumplen con otros *roles* sociales y este rasgo de identidad se suma a otros que poseen —identidad personal—. “Los individuos que se convierten en *fans* no transforman per se sus identidades, porque en realidad nunca abandonan o dejan detrás ningún aspecto de su identidad previa. Por el contrario, una nueva puerta de posibilidades con respecto a la auto identificación se abre ante ellos” (Duffett, 2013:155).

Ahora bien, resulta imprescindible hablar de interaccionismo simbólico para brindar un marco teórico que explique con mayor precisión lo que se entiende por identidad.

Interaccionismo simbólico y su relación con la identidad del *fandom*.

El interaccionismo simbólico de Chicago representa una tradición de crucial importancia de la psicología aplicada al quehacer sociológico, éste se fundamenta en el pragmatismo.

El pragmatismo es un “movimiento filosófico que respondió a las transformaciones de la sociedad norteamericana y, sobre todo, a las demandas de secularización de su cultura y educación (Farfán, 2000: 6).

Existen diversos autores que aportan a esta corriente de pensamiento, por ejemplo, Charles Pierce, como pensador pragmático, retoma conceptos como los hábitos, la duda, la acción y la creencia para replantearlos; por su parte William James inicia con la corriente de la experiencia, “desarrolló análisis asombrosos de la selectividad de la percepción y de la distribución de la atención en función de los propósitos (Joas, 1998:26)

Sin embargo, son los trabajos de John Dewey y George H. Mead²¹ los que plantean el fundamento del pragmatismo, en donde los procesos de convivencia median la percepción de los sujetos y por ende su accionar. “La percepción está conformada por nuestras capacidades y posibilidades de acción; sin embargo, el actor solo restringirá la abundancia de sus impulsos y su sensibilidad a una línea clara cuando se presione así mismo o se vea presionado por el otro”.

Por su parte, George H. Mead desarrolla una corriente interaccionista que involucra la participación de los actores de una manera activa y, a través del lenguaje y el gesto, un proceso de comunicación. A su vez, en situaciones sociales, los sujetos participan en un proceso de dar y recibir o ida y vuelta que genera en ellos una reacción y crea, a su vez, el medio idóneo para que exista una acción propia.

²¹ Como fundadores de la escuela de Chicago.

Su principal aporte radica en la integración de la experiencia individual dentro del ámbito social; éste se da a través de las interacciones y acciones de los sujetos que se encuentran insertados en un grupo donde son conscientes de sí y de los demás; se reconocen mutuamente en un proceso de reflexión.

Para Mead, la personalidad se forma a través de los procesos de socialización, es decir con la convivencia con el otro, puesto que la sociedad viene antes que el individuo. “(...) son los supuestos del interaccionismo simbólico. Entre dichos supuestos se encuentran los siguientes: en primer lugar, la preexistencia de la sociedad y, por tanto de los significados y valores sociales sobre el individuo”. (Úriz Pemán, 1993:114)

Los individuos nacemos en una sociedad ya establecida, con significados y valores que ya existen como lo es el lenguaje, o valores como la lealtad y la honestidad; es en el transcurso de nuestras vidas que aprendemos sobre lo preestablecido, lo imitamos, lo cuestionamos y posteriormente lo transformamos para darle un nuevo significado a las cosas, es cuando nos transformamos en individuos. (Úriz Pemán, 1993)

Para George Herbert Mead el lenguaje es la base de la identidad y la comunicación es el componente primordial de la sociedad.

En el *fandom* el lenguaje es sustancial porque permite nombrar lo que no existía y así hacerlo real. El mismo nombre de *fandom* conlleva la noción de que existe un grupo de individuos que gustan de algo en común; el nombre los coloca en nuestro espacio de realidad social y les asigna por lo tanto un *rol*. Ese *rol* es el de observar, crear, criticar, modificar un objeto de la industria del entretenimiento; sin embargo, su quehacer no es aislado, es con base en la interacción. Como ya hemos mencionado, la interacción enriquece la acción del *fan*.

Por lo tanto esta es la primera característica del *fandom*, que está constituido por un conjunto de *fans* que se suscriben a un objeto perteneciente a cualquiera de las ramas de la industria del entretenimiento, es decir, puede existir un *fandom* a partir de un libro, de una película, de un cantante o grupo musical, de un show de televisión o de un videojuego y lo que se desprenda de ello (como en el caso de los programas de televisión, las películas o los videojuegos con los personajes, o con una pareja del show visto).

En el caso del *fandom* es más fácil entender el presupuesto de que lo social es antes que el individuo. El *fan* nace en una sociedad que cuenta con sus propias reglas y valores, el *fan* aprende de esos significados, por ejemplo tiene experiencias cercanas con la música o la televisión a partir de lo que ven o escuchan los miembros de la familia o los amigos, aprende de esas experiencias pero las resignifica de modo que esas nuevas interpretaciones le sirvan para explicar esta nueva realidad a la que se está suscribiendo (el *fandom*). Éste agrupa esas experiencias y establece sus propias reglas y valores con base en la interacción que se tiene con los otros, o sea a través de la socialización.

Los procesos de socialización que plantea Mead destacan que el individuo primeramente asume un *rol*; es decir un papel, una conducta que da pie a las acciones del sujeto. Sin embargo, el *rol* no se limita a un estado individual, sino que toma en cuenta a los otros con los que se relaciona y en un segundo nivel se asumen los *roles* de los demás y las normas que median la interacción.

El *rol* es importante en los procesos de interacción porque “es una unidad distinguible del sistema social (...) sirve de vehículo de inserción de la personalidad en la estructura social (...) constituye una especificación de las prescripciones a las que la conducta del ocupante de dicho status debe atenerse” (Torregrosa, 1983:233).

Ahora bien, se plantean dos postulados básicos del interaccionismo simbólico con base en el pensamiento de Mead en donde el primero indica que “el hombre es un ser social cuya sociabilidad radica en ser punto de intersección de un sistema de relaciones sociales, sistema que es, en definitiva, la sociedad. Pero esa sociabilidad se manifiesta en y por la comunicación, de modo que un individuo es social (“es persona”) cuando ocupa algún lugar en el proceso comunicativo social, cuando conoce y usa adecuadamente el lenguaje de una sociedad” (Lamo de Espinosa, 2002:17).

El *fan* puede estar físicamente sólo pero no puede escapar de la interacción con los demás porque al final del día su experiencia se construye con base en los intercambios que hay con el resto de los *fans*, ya sea porque emplee el lenguaje que otros han construido en conjunto o porque de manera solitaria acuda a espacios donde inevitablemente convivirá con más *fans* (como ir a una firma de autógrafos). El ser *fan*, por lo tanto, es un acto social. “Se trata de aquellas situaciones que van desde una simple colaboración entre dos sujetos hasta una serie de actos que provienen de algunas instituciones. El que se trate de una acción conjunta no equivale a que todos los sujetos tengan que comportarse de la misma forma, sino que cada uno de ellos ocupará una posición distinta a la de los otros, sin embargo, entrelazando su acción con las acciones de los demás formarán una acción conjunta”. (Úriz Pemán, 1993:113)

Cuando los sujetos viven en un mundo lleno de significados, que son resultado de las interacciones, se da paso a procesos de comunicación en donde se comparte un lenguaje e interpretación del mismo para dar paso a la construcción de lo que Mead denomina como *mind* (mente) y *self* (conciencia)²².

Sólo en el ámbito social se conjuga el lenguaje y racionalidad para dar paso a la autoconciencia. Es en el proceso de interacción con el entorno que los sujetos tienen la posibilidad de transformarlo; esto se puede llevar a cabo en acciones como la cooperación, el cuestionar lo que sucede o a la construcción de nuevas perspectivas de la realidad.

²² Mind es el espíritu, self es la conciencia de sí; es la capacidad que tenemos para observarnos desde los otros.

Así, la comunicación es fundamental en los procesos de interacción puesto que el individuo está en constante interpretación de los gestos o el lenguaje de otro individuo y viceversa.

El lenguaje del *fandom*

El lingüista Michael Halliday diría que "Cada individuo forma parte de un grupo social y usa la lengua en situaciones muy variadas y para alcanzar diferentes objetivos" (Halliday, 1982: 42). El *fandom* no es la excepción, el lenguaje que emplea como una comunidad lo ayuda a distinguirse de otras, genera status y, por consecuencia, reconocimiento de que se pertenece a dicha comunidad. El lenguaje sin duda une al *fandom*, pero excluye inevitablemente a aquellos que no comparten ese sistema de símbolos y textos, lo que implicaría que éstos no son verdaderos *fans* dignos de pertenecer a la comunidad.

De acuerdo con los planteamientos de Halliday, el lenguaje se emplea en contextos que son resultado de una abstracción del entorno en el que se habla y que determinan el uso concreto de la lengua, que eventualmente producirá símbolos que se compartirán, pero también darán como resultado textos, entendiendo a éste como la representación del sistema y de los subsistemas pertinentes (Becker, 2002).

Si para Mead el hombre se autoproduce a través de la comunicación (Lamo de Espinosa, 2002) cabría preguntarnos dónde comienza el uso de lenguaje y la comunicación dentro del *fandom*.

La base de *fans* que compone a ciertos *fandoms* se nombra con relación al objeto de su aficción. En ocasiones, esta forma de llamarlos puede partir de la iniciativa de los *fans*, de sus detractores o de agentes externos al *fandom*; lo que implica que, dentro del círculo de fanáticos, no todos los nombres son recibidos con el mismo entusiasmo.

Por ejemplo, la *fan base*²³ de los seguidores de la serie de televisión de "Star Trek" son, ocasionalmente, llamados *Trekkies*. Este término es usualmente ofensivo para los *fans*, pues lo relaciona con sujetos que carecen de "vida social" y que están ampliamente obsesionados con los detalles de la serie. El nombre adecuado para nombrar esta *fan base* sería *Trekkers*.

Los nombres también pueden surgir por algún detalle del objeto de aficción del *fandom*, que provenga de un momento icónico de la serie o por algo que la caracterice de forma especial, por ejemplo:

Gleeks es el nombre de la *fan base* del show de televisión "Glee", que deriva de la combinación del programa con la palabra *geek*²⁴; *Marshmallows* para los *fans* de "Veronica

²³ "Un grupo entero de *fans* que apoya a una persona o un texto en particular. Este grupo puede incluir a los *fans* de closet que no están dentro de la comunidad de *fans*" (Duffett, 2013:293)

²⁴ Según la definición del diccionario en línea Merriam-Webster, un *geek* es una persona que es socialmente rara e impopular; inteligente, alguien que no encaja con otras personas; que está muy interesada y conoce mucho sobre un campo o una actividad en particular "(a person who is socially awkward and unpopular ; a

Mars” (TV), cuyo término proviene del episodio piloto donde al personaje principal [Veronica] le llaman *marshmallow*; o a los *Whovians*, una del *fan bases* más viejas que nombra a los seguidores del programa británico “Dr. Who” (Lara, 2013).

El *fan* interpreta que si otro sujeto es conocedor de estas formas de llamar a los *fandoms* es porque ha tenido interacción con alguna persona dentro del círculo de *fans* o es un *fan* en sí, el uso del lenguaje en este caso reafirma la premisa de que lo que se nombra existe y que cuando hablamos de *fandoms* éstos son entes colectivos. “El lenguaje no simboliza simplemente una situación un objeto que existe ya por anticipado; posibilita la aparición de dicha situación u objeto, porque es una parte del mecanismo por medio del cual esa situación u objeto es creado” (Buceta 1979: 31 en Úriz Pemán, 1993)

La *fan base* es igual o equivalente al *fandom*; la una no puede existir sin la otra, por lo que los conceptos son, hasta cierto punto, intercambiables. Es frecuente encontrar en los diversos textos que hablan sobre *fandom* que se haga referencia al nombre que la *fan base* adoptó. Por ejemplo, si se hablara de los *Whovians*, se sabe que se habla del *fandom* de “Dr. Who”, o si se hace referencia al *Pretty Little Army*, se trataría del *fandom* de “Pretty Little Liars”.

El emplear los nombres que se le dan a las *fan bases* permite distinguir entre la diversidad de *fandoms* y también hace posible que personas ajenas a ellos los reconozcan; algunos ejemplos conocidos de *fan base* que rebasan el mundo del *fandom* son: *Whovians*, *Potterheads*, las o los *ARMY*, *Arianators*, *Trekkers*, *Warsies*²⁵, etc.

El lenguaje en el *fandom* también es especial porque sirve para nombrar muchas de sus prácticas, si estos códigos no se entienden, resulta difícil comprender su funcionamiento. Los individuos de esta comunidad generan acrónimos o términos con los objetivos de nombrar el arte que surge de los personajes o a una forma particular de disfrazarse, nombrar a las parejas de personajes o sujetos que desean que estén juntos o que están juntos en las series y demás; también sirven para nombrar los trabajos que surgen de retomar ciertos aspectos del objeto de afección y transformarlos a sus propios deseos y/o necesidades.

Algunos de los términos o acrónimos más comunes que pueden encontrarse son:

Cosplay: Disfrazarse de algún personaje siendo lo más cercano al personaje "real". Aquellos que se disfrazan adoptan no sólo la vestimenta del objeto de afección, sino que adquieren todas sus características, desde su caminar hasta la psique de los personajes. Es común que se hagan *cosplays* de personajes de comics o ciencia ficción.

usually intelligent person who does not fit in with other people; a person who is very interested in and knows a lot about a particular field or activity)" (Merriam-Webster, 2015)

²⁵ *Fandoms* correspondientes a Doctor Who, Harry Potter, BTS Ariana Grande, Star Trek y Star Wars.

Crafts: Artesanías y/o manualidades que se crean para el *fandom*, por ejemplo, las tazas de R2-D2 de la película “Star Wars”.

Fanart: Dibujos, pinturas, *sketches* de personajes de televisión, comics, etc. que son hechos por los *fans*.

Fanvids: Videos que retoman clips originales de televisión o películas u otras fuentes que se sobreponen para contar la narrativa de ciertos personajes. La práctica de crear *fanvids* se llama *vidding*.

Filk: Canciones que se crean a partir del objeto de afición. Por ejemplo, en el mundo del *fandom* de “Harry Potter” incluso se creó un género de música llamado *Wrock* (*Wizard Rock*).

Recs: Recomendaciones del *fanwork* (trabajo de los *fans*) por los *fans* para el *fandom*.

Zines: Antes del surgimiento del internet el *fandom* desarrollaba su trabajo en lo que era llamado *fanzines*. Revistas o medios impresos que contenían discusiones sobre programas o películas o música. Los *fanzines* ayudaban a comunicar y difundir las fechas de las convenciones donde los *fandoms* se reunían. Las convenciones llegaron a tener tanto éxito entre las comunidades de *fans* que se convirtieron en reuniones de culto que hasta la fecha continúan siendo un base esencial del *fandom*; por ejemplo, la *Comic Con* de San Diego.

Pairing: Unir a dos personajes que quieres que estén juntos dentro de la historia original, un nombre alternativo es el *ship*²⁶, que es más común de utilizar y que a su vez puede servir no sólo como un sustantivo, sino como un verbo en su idioma de origen (inglés).

OTP: *The One True Pairing* por sus siglas en inglés es la combinación de personajes que según el *fandom* deben estar juntos. Por ejemplo, en la serie “Friends” la *OTP* por excelencia fueron Rachel y Ross, que, a pesar de tener diversas parejas en la serie, los *fans* consideraban que deberían de sostener una relación exclusiva entre ellos.

Los *ships* y los *OTP* tienden a nombrarse a partir de la unión del nombre de las parejas. Por ejemplo: *Britanna* (de la unión de los personajes de la serie “Glee”: Brittany y Santana), *Brangelina* (de la relación surgida entre Brad Pitt y Angelina Jolie), *Paily* (Emily y Paige de la serie “Pretty Little Liars”), *Spoby* (Spencer y Toby de la serie “Pretty Little Liars”), *Naomily* (Emily y Naomi de la serie “Skins”) y *Vausman* o *Pipex* (Alex Vause y Piper Chapman de la serie “Orange is the New Black”).

La formación de los *ships* y *OTPs* no es exclusividad de los escritores o las cadenas de televisión que muestran un producto terminado cierto día de la semana durante las transmisiones y que fueron creados con la finalidad de seguir ciertos lineamientos dentro de la historia. En la otra cara de la moneda, están los consumidores de esas series, que

²⁶ Se explicará con mayor amplitud más adelante en el texto

devotamente siguen la vida amorosa de sus personajes favoritos. Estos *fans* no se limitan o conforman con lo establecido en los guiones, por el contrario, son capaces de establecer conexiones e identificar “química” en la interpretación de los actores y así establecer *ships* que nunca fueron previstos.

Los *ships* y los *OTPs* pueden terminar siendo un reflejo de aquello que los *fans* más desean o una proyección del entorno que los rodea. Por ejemplo, establecer un *ship* de una pareja de mujeres o una pareja de hombres (que no está en la narrativa original) puede ser un síntoma de la necesidad de ver más representación de la diversidad sexual en la televisión, y así, establecer una conexión con aquello que nos representa en el ámbito público o privado de nuestras vidas.

El *fandom* también se forma a partir de las uniones que los *fans* creen que deberían suceder, lo que representa que hay posibilidades infinitas de *ships* y *OTPs*.

El hecho de que el *fandom* se apropie de los personajes y comience a plantear *pairings* alternativos a las narrativas originales implica que también puede apropiarse de las historias; lo que nos lleva al concepto de:

Fanfiction: Es una narración que generalmente el *fandom* toma como inspiración, para crear un universo alternativo a la original, o para darle continuidad a ésta. Entre los *fans* el *fanfiction* es conocido como *fanfic*.

La intención con la que el *fan* escribe el *fanfic* es la forma en la que se denominará, lo que implica que al igual que con los *ships*, estas ficciones son ampliamente diversas. Los escritores invierten una cantidad significativa de tiempo en escribir, leer y/o compartir a través de diversas plataformas estas creaciones. Más allá de ser una forma de expresión literaria, los *fanfics* son una representación material o virtual de la devoción que uno o varios sujetos sienten hacia un *fandom*.

Continuando con lo indicado por el interaccionismo simbólico, en éste se interpreta al otro y de esta manera se ajusta la conducta propia; de igual manera los hará el otro sujeto para que la convivencia se pueda dar. “Los sujetos tienen necesidad de la sociedad para individualizarse, y son modelados por ésta a través de la interacción, la cual es mediatizada y se desarrolla a partir de símbolos gestuales y lingüísticos” (Etxebarria & Páez, 1987: 74). A partir de los ejemplos anteriores, respecto al uso de las palabras creadas por el *fandom*, se puede observar que éste produce lenguaje y comunicación que lo llevan a establecer las bases de una construcción simbólica de la realidad.

Una vez establecidos los primeros referentes del interaccionismo simbólico, resulta prudente trasladarnos a otros aspectos que tiene ver con los procesos de socialización dentro del *fandom* y su relación con el interaccionismo simbólico.

La transformación de un sujeto en fan.

Mark Duffett, en el apartado cinco de su libro *Understanding Fandom: An Introduction to the study of Media Fan Culture*, pretende abordar la forma en que las personas se vuelven *fans* y por ende parte de un *Fandom*. Comienza elaborando una serie de advertencias respecto a mirar tras un solo lente la experiencia de volverse *fan*, puesto que el acto no necesariamente es un proceso racional, específico o fácil de explicar.

Sin embargo, en su intento por comprender cómo se da ese fenómeno, establece que una persona se puede volver *fan* a través de un proceso complejo ligado a aspectos que denomina como el contagio, gusto y afecto. Estas tres nociones, si bien no son suficientes y únicas para explicar la forma en que las personas se vuelven *fans*, sí ponen de manifiesto que todas ellas están ligadas a los procesos de interacción.

El efecto del contagio.

Se entiende al hecho de que una persona puede volverse *fan* de un producto de la industria del entretenimiento como consecuencia de:

- a) Darse cuenta de que un *fan base* tiene muchos seguidores y sentirse atraídos hacia el *fandom* y lo que tiene para ofrecer, como el ir a las convenciones.²⁷
- b) Como consecuencia de una relación cercana; es decir, consumir el mismo contenido del que un amigo es *fan*, explorar la música o películas que un familiar tiene y de las cuales también es fanático o simplemente tener una relación sexo afectiva con un miembro de un *fandom*.

En este tipo de contagio el sujeto que siente curiosidad no se vuelve *fan* no solo por la cercanía o naturaleza de la relación sino porque parte de él un proceso de investigación sobre el objeto de la industria del entretenimiento que llamó su atención.

- c) Como consecuencia de haber crecido bajo la influencia de una persona dentro de un *fandom*.

Duffett señala que en este último ejemplo de contagio es donde empiezan los problemas metodológicos, pues todos los que fueron criados por un padre o una madre *fan* serían a su vez *fans* del mismo producto y este no es necesariamente el caso. También está el hecho de que en la práctica, los *fans* que tratan de “contagiar” a otros con sus preferencias suelen fallar y por ende sentirse separados del grueso de la sociedad.

²⁷ Para ejemplos en palabras de los propios *fans* leer (Duffett, 2013:126-129)

Esto pone como característica que los *fans* suelen sentirse como el otro. “Casi todos los *fans* con quienes he hablado se sienten incomprendidos o no gratos a los ojos de los que los rodean” (Cavicchi, 1998:161)

Finalmente, el problema con la teoría de contagio es que una persona puede consumir el producto de la industria del entretenimiento sin ser *fan* y solo convertirse en uno hasta que algo en él lo hace sentirse *fan*. “El reconocimiento del individuo en el texto y cómo se relacionó a su identidad la llevaron a declararse como *fan*, como si hubiese encontrado partes de ella misma en el texto” (Duffett, 2013:129).

Pese a los problemas que el contagio pueda significar, este tipo de aproximación teórica permite hacer un enlace con el interaccionismo de forma mucho más práctica. Se observa cómo los procesos de interacción de aquellos que se consideran *fans* pueden llevar a otros a auto identificarse como tales, recordando que sólo en el ámbito social se conjuga el lenguaje y racionalidad para dar paso a la autoconciencia.

El papel del gusto.

Está basado en los trabajos de Pierre Bourdieu y su texto llamado *La Distinción*.

“Argumentó que el gusto es un sistema social en lugar de una elección puramente personal” (Duffett, 2013:129).

Como es sabido dentro de los estudios sociológicos, Bourdieu plantea una investigación respecto a las preferencias de las clases sociales francesas con relación a temas como la comida, el vino, la decoración de interiores, pero también el cine. Su conclusión fue que las personas utilizan el gusto para separarse a ellas mismas de los otros (op. cit).

En Bourdieu dos conceptos son importantes, el *capital cultural* y el *habitus*. El *capital cultural* “es la forma en que las personas utilizan las diferentes afiliaciones del gusto para colocarse por encima de cualquiera que esté cerca de ellos en la jerarquía social” (Duffett, 2013:292). Es información, conocimiento que se acumula.

A su vez el *capital cultural* se subdivide en “*capital cultural* objetivado (libros, hemerografía, archivos, bases de datos, música, videos, objetos del arte, etc.) *capital cultural* subjetivado (consumo, apropiación interiorización de la cultura objetivada) y *capital cultural* institucionalizado (títulos, constancias, certificados, diplomas y otras formas de acreditación institucional)” (Vizcarra, 2002:62)

Ahora bien, el *habitus* es un “sistema de disposiciones adquiridas por medio del aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de esquemas generadores (...) Es en torno al *habitus* como se reconstruye el proceso por el que lo social se interioriza en los individuos. (Bourdieu en Vizcarra, 2002: 63)

El *habitus* y el *capital cultural* son relevantes en el estudio del *fandom* porque ofrecen una explicación sobre el cómo éstos influyen en los *fans*. Los *fans* son sujetos que poseen un *capital cultural* que está ligado a un gusto en particular, por ejemplo, los *fans* de “Star Wars” que poseen conocimiento específico y detallado del universo de las películas.

Su *capital cultural* y el *habitus* que lo acompañan le permiten posicionarse como un experto en la materia y distinguir cosas que otros no pueden. Por ejemplo, saben lo que simboliza la trenza en los aprendices (*padawans*) y que ésta es cortada en un ritual como sinónimo de estar listo para ser un caballero *jedi*. Su conocimiento les permite hacer comparaciones de la realidad social con la de la ficción para explicar el mundo que los rodea, por ejemplo, se puede emplear algunas escenas de “Star Wars” para explicar cómo funciona el poder absoluto, la persecución a las minorías dentro de un estado totalitario, etc.

El *capital cultural* de los *fans* trae como consecuencia la jerarquización de los *fandoms* dentro y fuera de sí y hace que ciertos *fans* sean socialmente “más aceptados” que otros. Por ejemplo, es más común oír a hombres de mediana edad identificarse como *fans* de un equipo de fútbol que como *fans* del Señor de los anillos.

El gusto y la distinción sirven para explicar por qué un individuo se siente cómodo escogiendo ciertos *fandoms* y no otros.

La influencia del afecto.

Para el *fan* es innegable que lo emocional está ligado a lo racional y viceversa, o en ocasiones, lo emocional explica mejor lo racional de la relación que se tiene con el objeto de la industria del entretenimiento que se ha escogido seguir. Por tal motivo se aborda el término de afecto, pues éste sirve para relacionar el lenguaje de lo emocional con lo académico dentro de los estudios del *fandom*.

Grossberg señala que el afecto es “un dominio socialmente construido de efectos culturales que hace que un texto importe en situaciones y espacios históricos específicos, resuena en los individuos y hace que cobre vida” (Duffett, 2013: 136)

Ahora bien, para autores como Seigworth y Gregg significa un concepto abierto que se refiere a espacios y fuerza de encuentro potenciales. “Es impersonal e íntimo, está en constante cambio y es inconsciente” (Duffett, 2013: 137). En ambas definiciones el concepto está ligado al cambio y al significado que los sujetos le dan al texto.

Por su parte Grossberg hace ver que las transformaciones de ese significado se dan a través del tiempo en las diferentes épocas, mientras que Seigworth y Gregg hablan de cambios con base en las experiencias particulares del sujeto.

Esto lleva a la conclusión que el afecto tiene un aspecto individual y colectivo que está ligado a la interpretación y reinterpretación de la realidad de los sujetos.

El *fandom* puede tener diferentes significados, pero primordialmente confluye el sentimiento de empoderamiento “los *fans* tienden a reportar sentimientos de empoderamiento por su interés” (Cavicchi, 1998). El afecto es importante porque conjuga las emociones personales del sujeto y el contexto histórico en el que está a través de, la palabra clave que es, el significado; éste se explica dentro del marco de las experiencias, tanto de las individualidades como de las colectividades.

Es importante abordar los temas del contagio, el afecto y distinción para dar más fundamento a lo planteado por George Herbert Mead, quien establece dos niveles de interacción: simbólica y no simbólica. La no simbólica tiene que ver con los gestos, mientras que la simbólica está basada en los símbolos significativos. Como se planteó con anterioridad es la forma en que se interpretan o se les da significado a los símbolos con base en experiencias propias.

Con base en este marco teórico es como se construye el interaccionismo simbólico y se sostiene bajo tres supuestos fundamentales que Torregrosa y Gaeda resumen:

“Los hombres se relacionan con las cosas y con ellos mismos, de acuerdo a significados que tienen para ellos” (Torregrosa, 1983: 225)

“Le atribuye al individuo capacidad de acción para interpretar el mundo” (Gaeda, 2018:41)

“Esos significados se derivan o surgen en el proceso de interacción” (Torregrosa, 1983: 225).

“La utilización y modificación de esos significados se produce a través de la persona al tener que habérselas y tratar con los objetos” (op.cit)

Así pone de manifiesto que la identidad está ligada a personas que viven en sociedad, que perciben un mundo y que dan dirección a su actuar; pensamiento ligado al primer supuesto bajo el que se construye el interaccionismo simbólico según Torregrosa en el que los hombres se relacionan con las cosas y con ellos mismos de acuerdo a significados. Pero ¿qué son esas cosas y esos significados?

De acuerdo con autores como Giménez Gertz, eso sería la Cultura entendida como pautas de significados. “Todo puede servir como soporte simbólico de los significados culturales: no solo la cadena fónica o la escritura, sino también los modos de comportamiento, las prácticas sociales, los usos y costumbres, el vestido, la alimentación la vivienda y el tiempo en ciclos festivos. (Giménez, s.f:5)

La identidad es entonces el resultado de un constructo del interaccionismo simbólico en el que los participantes constantemente toman los significados del mundo en el que viven para

reinterpretarlo y adaptarlo infinitamente a sus realidades. Esto no implica que la identidad sea un ente único, por el contrario, es la añadidura de una serie de capas de significados que sí se agrupan en un cuerpo (sujeto) o un conjunto de individuos que comparten un punto de partida en común y que reconocen en otros lo que no les corresponde. “La identidad es, ante todo una construcción subjetiva, resultado de las interacciones cotidianas, a través de las cuales los sujetos delimitan lo propio frente a los ajenos” (Mercado & Hernández, 2010:230-231)

Autores como Chihu destacan que hay dos procesos en la identidad:

“La primera distinción es realizada por los propios actores que forman el grupo y que se vuelven conscientes de la característica en común que poseen y los definen como miembros de ese grupo; y la segunda distinción es la identidad de un grupo social desde afuera; es decir, la identidad de ese grupo es sostenida únicamente por quien la anuncia y consiste en la identificación de una característica en común que comparten los actores que forman ese grupo. (Chihu, 2002:8)

Una vez descritas las referencias teóricas necesarias para comprender el tema de mejor manera, es que se puede decir que el *fandom* es una identidad, principalmente porque en él se reconocen los procesos de autodefinition e identificación de los que habla Chihu.

Los procesos de autodefinition e identificación no están determinados por un orden en particular, es decir la autodefinition puede venir después de la identificación o pueden darse de manera simultánea, al menos así ocurre en el proceso en el que una persona se vuelve *fan* o un *fan* se incorpora a un *fandom*.

“Los *fans* reconocen su propio *fandom* como un aspecto de sus identidades personales, y que pueden involucrarse con estrellas o *auteurs* en formas que se sienten intensamente personales [y que] no solo es el *fan* que transforma su objeto del *fandom*, pero el objeto de *fandom* que transforma a sus *fans*”, (Duffett, 2013:115 y 116)

Tómese como ejemplo, la forma en que los *fans* de “Star Trek” adoptan un lenguaje creado para la serie (*klinton*).

Pero tal vez el caso más claro es el de los *fans* del *Heavy Metal* o los *fans* del Rap, que no sólo logran incorporar a su día a día la música, sino que ésta es una variable que determina su forma de vestir e incluso de comportarse ante ciertas reglas sociales; a su vez, esta incorporación del *fandom* a su vida diaria, implica que estos géneros de música se alimentan y perduran en medida en que son consumidos bajo ciertos lineamientos que los *fans* han establecido; por ejemplo, cuando los *fans* sólo consideran como verdaderos “metaleros” o “raperos” a los artistas que se visten de cierta forma y viven su vida con ciertos estándares morales.

El reconocimiento no sólo debe estar relacionado a la identificación del sujeto con el *fandom*, sino al autorreconocimiento; es decir, que el sujeto admita para sí y para otros que es *fan* de algo.

Las respuestas al cuestionamiento del “quién soy” pueden plantearse desde una perspectiva individual o colectiva; pueden también responderse en el marco de lo divino o lo científico; como parte de la economía, la historia, o en relación con el entretenimiento.

Cada uno de los matices de la vida, desde el más complejo hasta el que consideramos más vacío, conforma la existencia de los sujetos. Por lo tanto, hablar de *fandom* como una experiencia, invita a cuestionar quién es éste con relación a los sujetos que la componen y los que no. No basta con saberse a sí mismo, sino que se debe saber quién es el otro; pues en gran medida, la existencia de los sujetos se construye a partir de ese otro, como opuesto o complemento según amerite la situación.

La condición de otredad.

Hasta ahora se ha planteado una serie de características que permiten entender de forma generalizada qué es el *fandom* como colectivo; en otras palabras, se ha esbozado la identidad en el *fandom* para que en este apartado se pueda discutir la otredad. Se cuestiona quién es el otro que no es *fandom*, y si puede existir un otro dentro del mismo colectivo.

Nuevamente se recurre al ejercicio de la definición para así comprender qué es la otredad. En un primer acercamiento, se puede definir como un “término utilizado por los académicos para describir los procesos en los que un grupo de personas etiqueta a otro como diferente, una encarnación de todo aquello que no son” (Duffett, 2013:37)

Julia Hernández en su artículo “¿Qué tan extraño es el extraño? Consideraciones de la otredad en Simmel, Sennett y Bauman” explica (retomando a Olga Sabido) que el “extraño” no remite a alguien en específico, sino a una posición o condición particular respecto a un “nosotros” (2013). La otredad es diferencia, extrañeza, un opuesto que se aleja del nosotros, pero que a la par, nos ayuda a determinar quiénes somos.

Evidentemente los individuos que componen a la sociedad poseen particularidades que lo conforman como algo único, la otredad no ve esas individualidades, sino que ve las particularidades del sujeto “como miembro de una sociedad, como portador de una cultura, como heredero de una tradición, como representante de una colectividad, como nudo de una estructura comunicativa de larga duración, como iniciado en un universo simbólico (...) — todo esto significa también, como resultado y creador partícipe de un proceso histórico específico, único e irrepetible —” (Krotz, 2004:20)

La relación que se tiene con el otro puede estar libre de conflicto, por ejemplo, la relación entre “nosotros” y el “otro”, entendido como lo divino —Dios—. Sin embargo, una relación de temor y extrañeza surge cuando el “otro” se encuentra fuera de un entorno en el cual

“nosotros” no tenemos control (Leach, 1967), como podría ser el caso de la relación entre españoles y aztecas durante el descubrimiento de América.

Las relaciones entre locales y extranjeros, proveedores de servicios y clientes, o la relación de enemistad entre colectivos que comparten ciertos elementos raciales o materiales, pero tal vez no ideológicos, son ejemplos de cómo la otredad es intrínseca a la interacción social. El *fandom* como un fenómeno que involucra una colectividad no es ajeno a los procesos de otredad; así, retomamos el primer cuestionamiento que inició este apartado ¿quién es el otro que no es *fandom*?

Al pensar en otredad respecto al *fandom*, lo primero que salta a la mente es la relación *fan-no fan*. Los *fans* son sujetos que “tienen la capacidad [...] y se encuentran entusiastas y dispuestos a discutir particularmente series y productos nuevos” (Jenkins, 1992:30)²⁸. Si los *fans* tienen este cúmulo de características, entonces todos aquellos que no las poseen pudieran ser denominados como no *fans* o *anti-fans*. Sin embargo, las relaciones entre estos sujetos son más complejas de lo que aparentan ser a primera vista; cada matiz cuenta para distinguir el “nosotros” del “otro”.

Howard Becker y el Outsider.

Podemos comprender mejor la condición de otredad si la abordamos desde la perspectiva de Howard Becker y los *Outsiders*.

Primeramente, hay que entender que “todos los grupos sociales establecen reglas y en determinado momento y bajo ciertas circunstancias, también intentan aplicarlas. Esas reglas sociales definen las situaciones y comportamientos considerados apropiados, diferenciando las acciones “correctas” de las “equivocadas” y prohibidas.” (Becker, 2009:21)

El autor señala que hay reglas que son para un grupo en específico y que no afectan a otros por igual, como las reglas de alimentación que sigue el grupo de los judíos ortodoxos; también indica que hay reglas que son aceptadas por la mayoría, pero que no existe en realidad ninguna ley que las aplique o detecte a las personas que las incumplen. Los *fans* como grupo social están suscritos a una sociedad con reglas o normas de conducta que han sido establecidas como normales, pero también ellos han establecido y distinguido aquello que es correcto de lo incorrecto.

Para Becker la persona que no sigue las normas y que no merece confianza es etiquetada como *Outsider*, “pero hay un segundo significado del término: el infractor puede sentir que sus jueces son *Outsiders*” (Becker, 2009: 21). Un *Outsider* es, para fines prácticos, una persona que no sigue las normas. Pero Becker se pregunta cuáles son esas normas y llega a la conclusión que esas reglas son creadas por la sociedad (por lo que no son 100% fijas, sino

²⁸ “They have the capacity [...] and enthusiastically discuss particular new series and products” (Jenkins, 1992:30)

que están en constante construcción). “Que un acto sea desviado o no depende entonces de la forma en que los otros reaccionan ante él” (Becker, 2009:31)

En este sentido se puede concluir que se sitúa a los *fans* como sujetos desviados de lo que es considerado como normal porque así lo han establecido ciertas corrientes de pensamiento, en donde se les observa en tanto seres patológicos o simples individuos que consumen en exceso un producto del entretenimiento, cuyas conductas tienden a ser antisociales y reclusas.

Del otro lado de la moneda se encuentra la variación de lo que Becker señala como un segundo significado del término *Outsider*, que, si lo dirigimos al tema del *fandom*, este ejemplificaría a los *fans* que ven a aquellos que no están dentro de su círculo como sujetos desviados, ya que no siguen los mismos patrones de conducta o se suscriben a las mismas características de afición respecto a un objeto de la industria del entretenimiento.

Sin importar el lado desde el cual se mire la relación de los *fans* con los no *fans*, existe entre ellos una tensión que vale la pena explorar ya que genera un síntoma de divergencia entre las partes involucradas; para tales fines, este trabajo distingue esta relación como Otredad Externa.

Otredad externa. La relación entre el fan y la audiencia promedio.

Primeramente, recapitulemos qué es un *fan* las características que tiene.

El *fandom* es un colectivo que

- a) se autoreconoce como tal,
- b) se erige y orienta con base en un objeto que pertenece a la industria del entretenimiento, en cualquiera de sus formas;
- c) es el epítome de la diversidad; aun cuando se hable de él en singular, se hace referencia a la pluralidad del término.
- d) El *fandom* cuenta con un lenguaje propio que puede ser ajeno a las personas que no están incorporadas al colectivo.
- e) *Fans*, *fan base*, *fandom* son conceptos donde la existencia de uno está determinada por la presencia del otro.
- f) El *fandom* es capaz de distinguir la realidad de la fantasía, lo que lo aleja de la categoría de patología.
- g) El *fandom* se construye y se define en gran medida porque reproduce y repite los contenidos sobre los cuales siente afecto, por lo tanto
- h) genera agencia en los miembros del colectivo.
- i) El *fandom* cimienta la identidad del individuo en diferentes niveles, pero también
- j) Se edifica gracias a la identidad de los miembros del colectivo.

¿Quién es entonces el no *fan*? Es sin duda aquello que llamamos la audiencia promedio. Se propone un ejemplo de cómo consume un *fan* de la franquicia de “Star Wars” y cómo lo hace

alguien de la audiencia promedio para entender de mejor forma las cualidades que distinguen a cada grupo de personas.

El sujeto A²⁹ se identifica como parte del *fandom* de “Star Wars”; por lo tanto, participa en convenciones como la *Comic Con* de San Diego para interactuar con otros *fans*, para conocer a actores involucrados en la producción de las películas o para adquirir productos relacionados con la franquicia. También es participe de foros virtuales de discusión en donde él y otros *fans* pueden demostrar su conocimiento sobre los detalles de las películas (el modelo de las naves utilizadas en algunas escenas de combate, el origen de los sables de luz, etc.). El sujeto A invierte aproximadamente tres horas diarias en estos foros de discusión, invierte dinero en *memorabilia* y en viáticos para asistir a por lo menos una convención anual de *fans* de “Star Wars”; posee un amplio conocimiento sobre la franquicia.

En la otra cara de la moneda está el sujeto B³⁰ que representa a la audiencia promedio. Es aquel que puede haber visto las películas, pero simplemente le dedicó el tiempo necesario para concluir su proyección, puede o no haber visto todas o solamente una. El sujeto B no tiene interés en discutir el contenido de los filmes con nadie, no tiene intenciones de adquirir productos relacionados con la franquicia, ni posee un amplio conocimiento sobre los personajes o detalles de las películas; podría decirse que con trabajo recuerda el nombre del villano y del héroe, y no explora el universo de la franquicia más allá de las producciones cinematográficas.

El sujeto A y el sujeto B se distinguen primordialmente por la forma en que desarrollan sus rutinas en relación con el texto. Las rutinas pueden suponer un conflicto para los sujetos cuando ambos se preguntan quiénes son respecto al otro. Generalmente los sujetos que se identifican con A se ven más afectados por este cuestionamiento, pues la realidad social en la que están inmersos percibe a la televisión y al cine como meros instrumentos de entretenimiento.

La mayoría de las veces, este tipo de otredad (que distingue a la audiencia promedio respecto al *fandom*) atribuye al *fan* características físicas poco favorables (en relación con los estándares de belleza de cada sociedad) así como formas específicas de interacción que lo hacen ver como un sujeto aislado. Estas atribuciones externas no solo los distinguen física y socialmente, sino que pueden ser nombradas y encapsuladas bajo los conceptos de *Nerd* y

²⁹ Una persona puede identificarse como A, invertir tiempo en el texto de su elección y gastar dinero en objetos coleccionables o comics, pero tal vez nunca haya ido a una convención. o puede haber ido a una convención, pero no haber gastado en memorabilia o coleccionables.

³⁰ El sujeto representado como B puede no tener sentimientos de superioridad sobre A o poseer características de aislamiento y poca convivencia social.

Geek términos que se utilizan para diferencia al otro de aquello que consideramos como lo común³¹.

Durante los años setenta y ochenta, estos conceptos se emplearon para caracterizar a un hombre que carece de “cualidades masculinas” como la destreza física o un cuerpo musculoso. Hablaban de un ser inteligente pero socialmente inadaptado que constantemente sufre para entablar amistades, y relaciones afectivas (especialmente con el sexo opuesto). A partir de la incorporación de la computadora a la vida diaria, es que a estos atributos se le añade la de ser versado en el uso de la tecnología. (Farnal, 2003).

Con el paso de los años la industria del entretenimiento tomó la imagen del hombre blanco versado en la ciencia y la tecnología, que pasaba mucho tiempo en convenciones de ciencia ficción (y también le atribuyó la inhabilidad para interaccionar con el sexo opuesto) para ser

³¹ Existe un artículo de BBC News del 2013 titulado “¿Cuál es la diferencia entre un *geek* y un *nerd*?” que retoma las definiciones de ambas palabras propuestas por el científico Burr Settles, quien a través de un modelo estadístico basado en tweets concretó lo siguiente:

Geek: Un entusiasta de un tema o campo en particular. Está orientado en coleccionar, reunir datos y recuerdos relacionados con su tema de interés. Está obsesionado con lo más nuevo, lo más *cool*, lo más de moda que su tema tiene para ofrecer.

Nerd: Es un intelectual estudioso, aunque de nuevo, en un tema o campo en particular. Está orientado en los logros, y centra sus esfuerzos en la adquisición de conocimientos y habilidades sobre curiosidades y objetos de interés (Prado, 2013)

Aunque las aportaciones de Settles se consolidan en 2013, el término de *nerd* tiene una historia que se remonta a los años treinta y cuarenta y se le relaciona al origen de la ciencia ficción como género literario. Es también en estas décadas que se puede observar prácticas de *fandom*, o lo que Settles describe como “centrar sus esfuerzos en la adquisición de conocimientos y habilidades sobre curiosidades y objetos de interés”.

Para entender más respecto al tema, hay que explorar la historia del ingeniero Hugo Gernsbeck y lo que su trabajo significó en este punto de la historia. Se dedicó a escribir y publicar historias que incorporaran en su narrativa el uso de la ciencia y la tecnología a modo de que inspiraran a los inventores y a la par entretuvieran a los lectores. En su revista incluso trabajó HP Lovecraft.

Contribuyó y promovió el encuentro entre los lectores que escribían cartas a su revista, para que éstos se reunieran a discutir lo que las historias proponían en términos de uso de la tecnología en la vida diaria (Clark, 2008).

Las redes de interacción comenzaron a expandirse incorporando principalmente a hombres blancos (aunque también migrantes judíos) que desempeñaban trabajos en el área relacionada a la ciencia y la tecnología, y que procedían principalmente de entornos urbanos. Éstos escribían críticas literarias de las narraciones de ciencia ficción que en ocasiones producían, y constantemente se reunían en convenciones donde los profesionales y los amateurs intercambiaban perspectivas (Clark, 2008).

el arquetipo del adolescente *nerd*, a modo de generar un antagonismo narrativo entre éste y el chico popular.

Así, el *geek* y el *nerd* son los arquetipos del “otro” con respecto a la audiencia promedio y esta última constantemente busca separarse de la primera. Los observan como seres que fracasan en los procesos de interacción. Esta conjetura coloca a la audiencia promedio, de forma deliberada o involuntaria, en una posición de superioridad ya que los *nerds* y/o *geeks* son observados como seres aislados³² y débiles.

“Para el grupo en control de la representación mediática, el otro se convierte en el medio por el cual se proyectan ansiedades y deseos” (Duffett, 2013: 37). Por ejemplo, en la serie “The Big Bang Theory”, los escritores del programa constantemente recurren a otrotizar a sus protagonistas (un grupo de *nerds* y *geeks*).

Por lo menos tres de los cuatro integrantes buscan la forma de conseguir pareja (lo cual se ha concebido como un síntoma de “normalidad”). Leonard trata de ser novio de Penny (la radiante chica rubia de al lado), Howard busca satisfacer sus necesidades sexuales y termina por entablar un matrimonio con Bernadette (quien es compañera de trabajo de Penny) y Raj busca superar su incapacidad de hablar con mujeres, sin la necesidad de recurrir al alcohol, (en algún momento también logra establecer una relación con el sexo opuesto, aunque constantemente, los escritores juegan con la broma de que Raj y Howard son vistos como pareja por otros personajes incidentales).

En otros momentos, se resalta que las rutinas de los chicos, como ir a convenciones de cómics, el *cosplay*, los videojuegos o su habilidad para hablar *klinton* son “imprácticas” cuando se contraponen a habilidades como el socializar en fiestas o el saber de fútbol americano.

En algún punto de la narrativa, todos los chicos (incluso el más *nerd*, —Sheldon—) logran establecer una relación sexo afectiva con mujeres que no ignoran su otredad o que han aprendido a incorporarla a su propia dinámica. Un ejemplo es cuando Penny habla sobre cómics, forma parte de una película de *sci-fi* y para agradar a Leonard intenta aprender sobre física.

Sin embargo, el programa sigue reafirmando la idea de que:

El *Sci-fi*, el *cosplay*, el *fandom*, los videojuegos, la tecnología y la ciencia forman parte del universo de los *geeks* y *nerds*.

³² Evidentemente A no puede estar completamente aislado de la socialización, lo que lo diferencia son sus formas de interacción.

El objetivo último de los “otros” es dejar de serlo para formar parte de lo que se concibe como normalidad. Sin embargo, aun cuando se logre alcanzar ciertos objetivos de la “normalidad”, no se abandona la condición de “otro”.

“El concepto de otredad es extremadamente útil porque los grupos sociales de diferentes identidades continúan diferenciándose a ellos mismos en nuestra sociedad en formas que se basan en percepciones erróneas y claman superioridad” (Duffett, 2013: 37).

La otredad externa es fácil de observar porque se construye entre sujetos que se asumen como opuestos; sin embargo, se puede generar otredad en grupos que compartan al menos una característica en común.

Otredad interna. La lucha dentro del *fandom*.

El *fandom* comparte la idea de que “convertirse en un *fan* es encontrarse a sí mismo dentro de una convicción emocional acerca de objetos específicos” (Duffett, 2013: 31). O en palabras de Cavicchi: “El *fandom* es un proceso del ser, es la forma en que uno es” (Cavicchi, 1998: 59).

Pudiera pensarse que el *fandom* es un ente homogéneo; sin embargo, dentro de este también hay procesos de otredad. En este texto se reconocen dos formas de otredad interna:

Otredad interna en el texto

La primera forma de conflictos surge en referencia a la secuencia narrativa de un texto. Hills describe como *hyperdiegesis* a lo que “provee a la audiencia con confianza consistencia y ambientes de apoyo para generar prácticas como la especulación, la discusión y la creación del *fan fiction*” (Johnson, 2007: 286).

Así, cuando la constante narrativa se altera, comienzan las disputas entre los miembros del *fandom*. Tómese como ejemplo la disputa entre los *fans* de “Star Wars”. A pesar de que todos son del mismo *fandom*, algunos tratarán de distinguirse del resto por considerarse “*fans* originales” o “verdaderos *fans*”.

Éstos consideran que la historia creada por George Lucas y que corresponde a los episodios IV, V y VI es la narrativa superior porque fue la primera en presentar el universo de “Star Wars” y a los héroes y villanos que hoy se conocen como clásicos.

Por otra parte, se consideran *fans* superiores porque experimentaron el texto en su momento de apogeo o creación, (finales de los años setenta, principios de los ochenta) y por haber construido su conocimiento sobre cada detalle estético y narrativo de la serie durante años.

Los “otros” son los *fans* que se incorporaron al *fandom* tras el estreno de la trilogía que comprende los episodios I, II y III (finales de los noventa, principios del año 2005).

En un tercer nivel de otredad se encontrarían los *fans* que se integraron tras el lanzamiento de los Episodios VII, VIII, “Rogue One” y “Solo” (años 2015-2018) son catalogados como *fans* de menor clase por aquellos *fans* con mayor tiempo dentro del *fandom*.

Se argumenta que los “nuevos *fans*” no tienen un conocimiento vasto del universo de “Star Wars” (criaturas, nombres de las naves, planetas, etc.). Las narrativas recientes (episodio VII) parecen reciclar similitudes con episodios previos (episodio IV); Luke Skywalker y Rey provienen de planetas con poco lugar para la aventura, no cuentan con presencia de sus padres en su entorno de crianza y ambos descubren su potencial dentro de la fuerza de forma poco ortodoxa.

Por otra parte, también se critica el cambio ideológico de Luke Skywalker entre el episodio IV y VIII; al comienzo de la saga la esperanza predominaba en él, mientras que, en la reciente entrega, esta parece haber disminuido o incluso desaparecido; por tal motivo, esto ha generado un foco de discusión; entre los *fans*. Mark Hamill (actor que interpreta a Luke Skywalker) inclusive ha intervenido con su propia perspectiva sobre el desarrollo del personaje avivando la discusión dentro y fuera del *fandom*.

Nuevamente se expone lo propuesto por Becker cuando señala que la desviación es creada por la sociedad. Así, la otredad interna pone de manifiesto que los *Outsiders* serán aquellos que no se suscriban a las reglas establecidas, en el caso de “Star Wars” es el de no ver como ente superior a la saga original y encontrar placer en ver las nuevas propuestas o incluso en defender su narrativa.

La otredad interna dentro del texto también puede ocurrir cuando se enaltecen las características que hacen único a un *OTP*, a un *ship* o a una *fan base*. Por ejemplo, mencionar el tiempo que lleva al aire un programa, los logros artísticos (premios) de un cantante o un grupo; si la *OTP* o *ship* surgió antes que otra, etc. Externar estas cualidades implicaría que el texto es especial, y que, por lo tanto, merece más atención y reconocimiento que el otro.

Concentrémonos en un caso específico para entender esta primera forma:

Shipping Wars

Shipping es un término cuyo significado literal en español resulta inadecuado para el contexto del *fandom*; por lo que entenderlo implica hacer un recorrido en el lenguaje de las *fan bases* y por lo tanto, comenzar por explicar el origen de éste.

Los diversos blogs y sitios web que explican el origen de la palabra, indican que éste surge en 1993, año en el que se transmitía por primera vez la serie “X-Files”. Los *fans* de las series anhelaban que los personajes principales pudieran involucrarse románticamente dentro de la narrativa, a estos se les denominó por lo tanto *relationshippers*, o *shippers*.

Los *shippers* son denominados por Duffet como “*fans* que están mucho más interesados en los triunfos y tribulaciones de las relaciones románticas que en otros aspectos del texto

dramático” (Duffett, 2013:299). Por su parte, Derek Johnson los describe como sujetos que “abogan por una pareja romántica de personajes específicos, y cuyo placer en parte depende de sostener el potencial diegético para desencadenar o preservar esos romances” (Johnson, 2007:288). El término *ship*, como abreviación de la palabra en inglés *relationship*, nos refiere a una potencial relación de pareja que el *fan* apoya o desea que se vuelva *canon*

Por ejemplo, en la serie “Friends” un *ship* que es *canon* son Mónica y Chandler o si queremos trasladarlo al cine mexicano de los cincuenta, un *ship canon* hubiera sido “Pepe el Toro” y “La Chorreada” de “Nosotros los pobres”. Ahora bien, un *ship* que no es *canon* sería el de Harry Potter y Hermione Granger en la saga de libros y películas “Harry Potter”, igualmente, podemos trasladarlo a la cultura popular mexicana y ejemplificar con la película “Escuela de vagabundos”; un *ship* que no es *canon* hubiera ocurrido si algunos *fans* hubiesen preferido ver y hubieran apoyado a Alberto Medina (Pedro Infante) con Patricia Vértiz (Liliana Durán) en lugar del *ship canon* de Alberto Medina y Susy Valverde (Miroslava Stern)

Ahora bien, los *ships* pueden ser parejas heterosexuales u homosexuales. Por ejemplo, un *ship no canon* de mujeres es Xena y Gabriel de “Xena: The Warrior Princess”, uno de hombres sería Kirk y Spock de “Star Trek”. Un *ship canon* de mujeres es Alex y Piper en “Orange is the New Black” o de hombres con David y Keith en “Six Feet Under”.

Los *ships* existen en medida que haya posibles relaciones de pareja. Pueden o no existir en el texto canónico y ser promovido por los productores y escritores de éste; o bien, puede ser resultado de lo que los *fans* desean ver en pantalla. La experta en temas de *fandom* y *shipping*, Heather Hogan, apunta que [el] “*Shipping* es un estado cambiante; viene en muchas formas. Puede ser tan desapegado como ver a dos personajes en pantalla, percibir su química, y pensar para sí mismo, ‘Hmmm, sería lindo si se juntaran’. O, puede ser tan participativo como memorizar el matiz de cada escena que involucre a los dos personajes, e ir a batalla si alguien en el Internet sugiere que las personas en tu *ship* no son realmente adecuadas para /o van a terminar juntas” (Hogan, 2011)

La diversidad puede provocar conflictos entre los *fans* y es este conflicto el que se denomina *shipping wars*. No son más que conflictos entre los diferentes *shippers* y sus respectivos *ships*; aquí, lo que resulta interesante, no es el conflicto per se, sino lo que estos representan: la otredad interna dentro del texto.

Veamos el caso de los *ships* *Emison* y *Paily*:

Ambos *ships* se desarrollan en el gran *fandom* de la serie “Pretty Little Liars” o que también es conocido como el *Pretty Little Army* (*PLL Army*). *Emison* es el nombre de la *fan base* que apoya la relación entre Emily y Alison, mientras que la de *Paily*, apoya la de Paige y Emily

Emison enaltece el *ship* argumentando que Alison es el primer amor de Emily, que ésta última la ha salvado múltiples ocasiones de diversos incidentes dentro del drama. De igual forma,

resaltan escenas claves en la relación; el primer beso que vemos de Alison y Emily; como cuando Alison le dice que ella es la que ha extrañado más y a la que fue más difícil de dejar atrás; o el gran beso de la pareja estando en cama y que insinúa que posiblemente ocurrió algo más. Por su parte, Emily también ha demostrado su afecto y preocupación por Alison la mayor parte de la serie; rescatando a Alison en el episodio 5X06 “Run, Ali, Run” o siendo invitada a cenar, por la madre de Emily, dado que llegó a la conclusión que su hija tuvo sentimientos por su amiga y desea verlas juntas (hecho que no ha sucedido con Paige).

Por su parte *Paily* establece que su *ship* es superior porque es la relación más larga que Emily ha tenido; Paige impulsa a Emily a hacer cosas que normalmente no haría por ella misma como cantar en un karaoke bar (primera cita oficial); Emily es la persona por la que Paige aceptó su sexualidad y salió del closet. Emily y Paige hicieron planes para vivir juntas durante la universidad (aunque los planes cambiaron en el transcurso de la temporada). Paige es capaz de arriesgar su relación y establecer un ultimátum a Emily con tal de verla segura, como sucede en el episodio 4X21 “She’s Come Undone”, cuando tras saber que Alison está viva, decide avisar a la policía (pese a que al final le cuesta la relación con Emily). Paige consuela a Emily en los momentos más duros de su vida, (la pérdida de su primera novia- Maya).

Estos son, a grandes rasgos, lo que ambos *fandoms* establecen como las características que hacen a su *ship* superior al otro; pero no basta el establecimiento de los argumentos que ejemplifican cada *ship*, es necesario ampliar la brecha de otredad por medio de la crítica a las situaciones más negativas de cada una de las relaciones. Por su parte los *Emison shippers* apuntarán al hecho de que Paige trató de ahogar a Emily; mientras que los *Paily shippers* contraatacarán con el argumento de que Alison y Emily nunca han tenido una relación como tal y que Alison constantemente le ha mentado a Emily, dándole mayor importancia a sus propios intereses y poniendo en peligro la vida de esta última.

La otredad interna dentro del texto pone de manifiesto que los *fans* se asumen como tales a partir del reconocimiento de la existencia del otro y el rechazo de este. La negación puede surgir porque no representa determinados valores o ideales, o porque en el imaginario del *fandom* la narrativa actual nunca debió suceder desde el principio; lo que deriva en creer que ese otro es un sujeto plausible de atacar. También reconocemos que establece una relación conflictiva con el otro, que trae como consecuencia, violencia (confirmando que el *fandom* no es un ente homogéneo libre de conflicto). Esta forma de otredad existirá y se reproducirá en medida de que el texto brinde la posibilidad de generar diversos *ships* y en medida en que los *fans* estén dispuestos a promover y defender su objeto de afición frente a otros que lo “amenazan” o rechazan, generando así *shipping wars*, que pueden ocurrir entre *ships* del mismo texto (es decir, que tengan en común a un mismo personaje que haya sido emparejado con otro, como Emily y Paige/ Emily y Alison).

En el caso que analizamos, existe violencia implícita o explícita, que se observa a través de los diversos posts que existen en *tumblr* con el (hashtag) *#Emison* y *#Paily*. En ellos, los

fandoms desacreditan al otro y lo caracterizan como un rival (escritores que se oponen a su *ship* o a cualquier sujeto que menosprecie su afección por dicho objeto). A su vez, busca a través de la manipulación de textos o imágenes promover la superioridad de su *pairing*; igualmente, observamos que ambos *fandoms* se esfuerzan por “mantener viva” la existencia de este, pese a que el texto canónico haya eliminado cualquier posibilidad de que éste pueda desarrollarse. (Revisar Anexo para mayor referencia: “*posts de tumblr 1 a 6*”)

Otredad interna entre textos.

Ahora bien, la segunda forma de otredad interna la denominaremos otredad interna entre textos. Ésta consiste en jerarquizar los *fandoms*. La jerarquización conlleva la noción de la existencia de *estatus* entre los textos y entre los sujetos que gustan de ellos.

El *estatus* es caracterizado por Parsons como el lugar que un sujeto ocupa en un sistema social, también habla del *rol*, que es un aspecto dinámico del *estatus*; es decir, el papel de cada individuo en distintas formas de acción. Ambos (*estatus-rol*) son la base fundamental para el funcionamiento de sistema ya que, de lo contrario, el sistema caería en caos. El autor también habla de que hay dos formas de *estatus*: el *estatus adscrito* y el *estatus adquirido*. (Parsons, 2013)

El *estatus adscrito* hace referencia a las “cualidades o atributos, con independencia de las realizaciones específicas esperadas”, mientras que el *estatus adquirido* “pone el acento en las realizaciones del incumbente” (Parsons, 2013:44). En otras palabras, el primero son las condiciones en que los individuos nacen, como su sexo, su raza o su familia, son presupuestos que no pueden ser controladas por ellos. El *estatus adquirido* es en relación a los méritos de las personas, aquello en lo que sí pueden influir, como por ejemplo la fama, los títulos académicos o los reconocimientos artísticos.

Las condiciones que establece el *estatus adquirido* pueden variar según los contextos sociales y culturales del sistema y el tiempo en que ésta se desarrolla. Por ejemplo, un título de Licenciatura puede representar *estatus* en ciertos sistemas sociales, mientras que la edad de una persona da *estatus* en otras. El *estatus adquirido* implica un reconocimiento social y, en ocasiones, una recompensa. (Parsons, 2013)

En todos los *fandoms* los sujetos se relacionan o rechazan los textos en tan singular manera que le atribuyen un *estatus*; esta atribución puede o no ser un reflejo del *estatus-rol* que los sujetos desarrollan dentro de la acción del sistema social en el que viven –fuera del sistema de *fandoms*– (sus trabajos, etc.)

Parsons no relaciona el *estatus-rol* a los fenómenos televisivos o de entretenimiento y por lo tanto, sólo conservaremos la idea de que los *fandoms* pueden ser una forma de *estatus adquirido*. Por otra parte, retomamos el concepto de *capital cultural* de Bourdieu al respecto del gusto para poder explicar mejor el siguiente caso práctico.

El *capital cultural* comprende todas las características, actitudes, cualidades y conocimientos que garantizan el que una persona pueda ser considerada como “cultura” (Bourdieu, 2011)

En un caso práctico: La pretensión de superioridad entre los diversos tipos de textos parte del principio de que para formar parte de algunos, se requiere de mayor *capital cultural* que para otros. En otros contextos, un *fandom* puede gozar de mayor privilegio que otro pues su *fan* base cuenta o carece de las habilidades necesarias para desarrollarse de forma “normal” en un sistema de interacción con la audiencia normalizada.

No importa de dónde provenga dicha superioridad, la otredad interna entre textos genera discriminación (el rechazo o exclusión sistemática por cuestiones de raza, género o diversidad sexual) y estereotipos que afecta directamente a los sujetos participantes de dichas colectividades.

Por ejemplo: los *fans* de “Star Trek” y “Star Wars” habían sido clasificados como sujetos que no tenían novia (porque hasta hace poco estos *fandoms* parecían ser atribuidos exclusivamente a los varones), que preferían pasar el fin de semana y su tiempo libre discutiendo o reviviendo su objeto de afección, en lugar de salir a fiestas. Por su parte, los *fans* de deportes o música eran vistos como sujetos funcionalmente sociales, que podían entablar relaciones de pareja con mayor facilidad y a las cuales, su objeto de afección, no les impedía socializar con otras personas.

Era y es socialmente más aceptado, decir abiertamente que uno es un *fan* del equipo de los *Steelers* de Pittsburgh que del *anime*. Incluso hoy, existen personas que prefieren no admitir públicamente que conocen de memoria los diálogos de Obi Wan y Darth Vader en aquella épica batalla en la Estrella de la Muerte, o que se saludan con la señal de Spock (ver anexo: última ilustración).

Otredad interna hacia el texto.

Finalmente, existe una tercera forma de otredad interna, que llamaremos otredad interna hacia el texto. Esta ocurre cuando los *fans* se transforman en *anti-fans*. Antes de abordar la tercera forma de otredad interna, comenzaremos por definir este concepto.

Jonathan Gray compara los productos de la industria del entretenimiento con una entidad atómica, que evidentemente posee protones, neutrones, electrones y un núcleo. Estas subdivisiones del átomo es por lo tanto una analogía que permite entender el comportamiento de los individuos respecto al texto, es decir, sus interacciones. Los protones tienen una carga positiva y por lo tanto, estos representan a los *fans*. Como su opuesto están los electrones, que con una carga negativa son una analogía de los *anti-fans*.

Los *anti-fans* no se oponen al *fandom* (en su sentido de comunidad), ya que algunos pueden pertenecer a una *fan* base. Su característica principal es proyectar un fuerte disgusto a un texto pues lo consideran “fatuo, estúpido, falto de moral, y/o estéticamente ‘tonto’”. El

disgusto no es gratuito, por el contrario, es causal a un previo acercamiento hacia éste tras ‘encontrarlo intolerable’, por no gustar del género, el director o las estrellas que lo estelanzan; por haber visto anuncios, *previews*, o haber oído y visto críticas desfavorables (...) Crean una imagen del texto que sienten es precisa, lo suficiente para que puedan reaccionar en contra de ella.” (Gray, 2003:70)

El concepto de Gray funciona limitadamente en este contexto pues nos remite más hacia una forma de otredad externa que interna; sin embargo rescatamos la característica de que los *anti-fans* poseen conocimiento sobre el objeto de su disgusto. El conocimiento que se tenga sobre el texto que se rechaza puede ser limitado o extenso, pero si éste es vasto, entonces puede equipararse con el nivel de conocimiento que posee un *fan*. Por otra parte, también tomamos en cuenta el hecho de que los *anti-fans* no se oponen al *fandom* y pueden o no pertenecer a una *fan base*.

Otra autora que habla sobre *anti-fans* es Vivi Theodoropoulou, la cual retoma el concepto de Gray en el sentido de que en el *anti-fan* existe como base un disgusto. Sin embargo, Theodoropoulou distingue que éste es parte del *fandom*, en ningún momento deja de ser un *fan* y uno de sus principales objetivos es defender lo que ama. Este sentimiento de defensa surge principalmente de ver a otras *fan bases* como una amenaza, ya que “está directa, clara o históricamente en competencia con su propio objeto de admiración” (Theodoropoulou, 2007: 318).

La relación de los *fans* con el texto cambia a tal grado, que comienzan a definirlo como lo otro, aquello que se aleja de sus valores o metas. Este cambio en la relación es generalmente provocado por la introducción de nuevos personajes o por las adaptaciones que se hagan al texto. Pero no necesariamente implica que abandonen por completo el *fandom*, simplemente su interés se ve fragmentado y sólo se relacionan con el texto, en medida en que sea lo que ya conocen.

“Hay ocasiones en las que los *fans* se dan cuenta de que sus propias metas pueden estar en conflicto con la forma en la que se retrata el objeto ante una audiencia” (Duffett, 2013:47)

Por ejemplo, un *fan* de la serie “Glee” que se oponga a la introducción de nuevos personajes en la serie; o un *fan* de la serie Dr. Who que siente que el relanzamiento de la serie en 2005 se aleja de la historia y los valores originales de las temporadas clásicas de 1963-1989; o los *fans* de los comics que siente que las adaptaciones filmicas no reflejan adecuadamente las historias de sus superhéroes favoritos.

Es así que los *anti-fans* juegan el papel de agentes que denominan a lo otro, dese afuera o desde adentro de un *fandom* y por consecuencia, son la representación más perfeccionada de otredad, tanto interna como externa.

Una vez establecidas las características generales de los *fans* y el *fandom* es que podemos establecer un concepto sociológico de éste:

El *fandom* es un conjunto de sujetos socializados, divergentes y heterogéneos que se auto reconocen como *fans*, cuyo rol y acción está orientada a la observación, creación, crítica y modificación sistemática de un objeto de la industria del entretenimiento, ya sea en un sólo formato o en múltiples de éstos. Es mediante los procesos de interacción con otros *fans* que cuenta con la agencia suficiente para ser creador y reproductor de lenguaje, estética y contenido propio.

Fandom, diversidad sexual y su trascendencia política.

Diversidad sexual y *fandom*.

El concepto de *Outsider* y su relación con lo *queer*.

Tras la revisión del *fandom* desde la perspectiva del interaccionismo simbólico y el papel que juega la otredad dentro y fuera de este conjunto de individuos, vincularé estos temas con el de la diversidad sexual, tanto en el *fandom* como en sus implicaciones fuera de éste, ya que esto me permite apuntalar el tema de su trascendencia política. El motivo principal surge de encontrar en ambas esferas, como punto en común, la divergencia, misma que cita Becker en *Outsiders* pero que se aleja de la perspectiva de la “prácticas ilegales” y se aproxima más a la desviación de las reglas de conducta heteronormada dentro de una sociedad, que a pesar de parecer más incluyente, sigue viendo la diversidad sexual como un tabú y como lo ajeno.

Por siglos se ha establecido de manera no oficial³³, pero sí imperante, que la normalidad corresponde a la atracción física y sexual entre aquellos individuos que cuentan con gametos distintos (pene y vulva-vagina) y que socialmente se identifican con lo que se ha descrito como lo masculino y lo femenino. Así la heterosexualidad se define institucionalmente como “dicho de una persona: Inclineda sexualmente hacia individuos del sexo contrario” (RAE, 2021).

Por su parte, la homosexualidad sería lo opuesto, la atracción físico-sexual hacia una persona del mismo sexo. Sin embargo, este concepto de diversidad sexual necesita de un término más enriquecedor que vaya más allá de la perspectiva binarista de lo heterosexual-homosexual; existe uno que vale la pena retomar.

Anthony Elliot, en “Sexualidades: teoría social y la crisis de identidad”, señala que “la Teoría *Queer* no sólo abarca a las lesbianas, *gays* y bisexuales, sino también a sádicos, fetichistas,

³³ Cuando nos referimos a la no oficialidad de la homosexualidad como lo “anormal” hacemos eco de las etapas de la historia de la humanidad donde las prácticas sexuales no eran un tabú ni se habían vuelto patológicas a través de instituciones como la psiquiatría. Sin embargo, estamos conscientes de que el término y la práctica fue considerada como un trastorno mental hasta mental diagnosticable y tratable hasta 1973 cuando se removió del Manual de Diagnóstico de los trastornos mentales y hasta 1990 fue cuando la OMS pidió retirar el término de la lista de enfermedades mentales.

voyeurs, travestis, transexuales, marimachos, y todas las prácticas que atrae la etiqueta <<sexualidades desviadas>> en el interior de las relaciones de poder asimétricas del patriarcado” (Elliot, 2009:207).

Así, es la Teoría *Queer* la que nos aproxima con mayor eficacia a la noción de *Outsiders* de Becker y que nos permite entender a la sexualidad no heteronormada como una fuerza social y como una relación de poder; es por ese motivo que este texto empleará como sinónimo de diversidad sexual el concepto de *queer* para hacer referencia a todas las sexualidades y prácticas que rompen como la heterosexualidad y la heteronormatividad.

Nuevamente retomemos algunos conceptos de Becker sobre los *Outsiders* para establecer una relación entre lo *queer* y el *fandom*.

Se había establecido con anterioridad que técnicamente los *Outsiders* son creados por la sociedad en el momento en que ésta crea una serie de normas y reglas que al romperse establecen una desviación y que “es desviado quien exitosamente ha sido etiquetado como tal” (Becker, 2009). Habría entonces que preguntarnos cuáles son las normas que el *fandom* y que lo *queer* rompen para considerarse como *Outsiders*.

Podemos ocupar como ejemplo la forma en que el *fan* y el *fandom* rompen las reglas de lo establecido en cuanto a la forma de consumir un contenido de la industria del entretenimiento, por ejemplo cuando un sujeto hace *fan art*, abre una cuenta de *Instagram* alterna a su perfil real para publicarlo; o el *fan* que tras ver un determinado *anime* decide hacer *cosplay* de éste. Lo que se esperaría del consumidor “normal” es que este simplemente disfrute del programa sin la necesidad de crear cuentas alternativas o generar contenido con base en lo que está consumiendo. El *fan*, al romper esta tendencia, se vuelve un desviado de normas no escritas sobre lo que se tiene que hacer tras terminar de ver un show.

Por su parte la comunidad *queer* se desvía de reglas no escritas que determinan que lo normal es la heterosexualidad. En la cotidianidad de un mundo heteropatriarcado su existencia implica ya una desviación; pero también se desvía cuando decide salir a las calles y toma a su pareja de la mano o le besa.

Para entender más sobre la desviación del *fandom* y de lo *queer* retomaremos lo que Becker establece como la carrera³⁴ del desviado. Para el autor, el primer paso en esta carrera es la comisión de un acto de inconformismo.

Primeramente, hay que señalar que la gente cree que son actos intencionales; sin embargo, muchos son cometidos por gente que no tenía la mayor intención de hacerlo. (Becker, 2009)

³⁴ Entiéndase carrera en el sentido de su traducción de *career* como la ocupación que desarrolla una persona durante el periodo de vida de una persona con oportunidades de progreso; es decir, como una especie de profesión y no como una competencia deportiva.

Así un acto de inconformismo del *fandom* puede ejemplificarse por medio de la creación de un *fan fiction* que salga de lo *canon* para ubicarse en un universo alternativo (aunque por sus siglas en inglés) o que cambie la narrativa original para tener un desarrollo completamente diferente, pero manteniendo el escenario original.

El *fan fiction* como acto de inconformismo es una respuesta del *fan* en contra de la narrativa original que propone una institución como lo es una cadena de televisión; es el *fan* explícitamente revelándose en contra de los cánones marcados para generar los propios, porque lo que está viendo no satisface sus necesidades o porque cree que los creadores originales del contenido están cometiendo un error al desarrollar la historia.

Una forma de *fan fiction* que cumple con esta noción de romper con lo establecido surge de aquella que toma dos personajes heterosexuales y los convierte en homosexuales para desarrollar una historia que gire en torno a su relación. Un ejemplo de esto es tomar los personajes de Xena y Gabrielle (“Xena: Princesa Guerrera” serie del 95 al 2001) que canónicamente son heterosexuales pero que en el *fan fiction* son usualmente caracterizadas como novias y sus aventuras se desarrollan como pareja; esta forma de *fan fiction* es resultado de la manera en que el *fandom* concibe cómo debe de ser la historia, tras entrever cierta tensión sexual y exceso de afecto entre los personajes durante el periodo que duró la serie de manera oficial, pero sin ninguna confirmación por parte de la televisora de que esta tensión estaba justificada o existía.

Ejemplos como el de Gabrielle y Xena conllevan una doble dosis de inconformismo, uno, al no seguir los patrones narrativos designados por el *canon* y dos, por no seguir la norma de la heterosexualidad.

Ahora bien, en lo que se refiere a lo *queer*, el acto de inconformismo es más que evidente, se plantea a la diversidad sexual como una alternativa a la “regla” de la heteronormatividad que rompe con los esquemas que guían la práctica de la sexualidad. Considero que en este caso en particular el acto es uno que no es intencional per se porque el sujeto *queer* no busca deliberadamente serlo, simplemente lo es; incluso si ocupáramos como ejemplo el fetichismo, éste es una práctica en que el sujeto que lo desarrolla no busca salir de la norma, sino que simplemente busca consolidar su placer a través de una práctica sexual específica que es juzgada por los otros como “anormal”.

Becker señala que la gente que realiza actos de inconformismo puede desviarse de las normas por tres posibles razones:

- a) No tienen nada que perder.
- b) Sus actos están auto justificados
- c) Sienten que su acto de inconformismo es necesario.

En este sentido tanto el *fandom* como el sujeto *queer* retoman estos tres motivos para cometer sus actos de inconformismo dándole más peso al aspecto de que su accionar es necesario, es como si a través de su actuar gritaran “aquí estoy y mi existencia es válida”, o “mi forma de narrar y contar historias también importa”.

El autor de *Outsiders* indica que es importante estudiar los actos de inconformismo que se vuelven un patrón puesto que “el individuo aprende a participar en una subcultura organizada alrededor de una actividad desviada en particular” y que “uno de los pasos más cruciales en el proceso de construcción de un patrón estable de comportamiento desviado es quizá la experiencia de haber sido etiquetado como desviado” (Becker, 2009:50)

El *fandom* y la comunidad *queer* son etiquetados exitosamente como desviados. Se sabe que la comunidad *queer* es etiquetada como tal por la naturaleza de sus prácticas sexuales, pero también por la forma en que su discurso rompe con lo establecido; los *queers* ponen en tela de juicio la manera en que se obtiene placer sexual pero también la forma en que se tiene que concebir el género, el uso de la ropa en cuanto a lo masculino y lo femenino, el papel de la mujer dentro de la sociedad y las relaciones de poder dentro del patriarcado.

Por su parte el *fandom* es etiquetado como desviado porque se le ha ligado a la figura de un ser antisocial y poco agraciado físicamente que carece de la capacidad de interactuar; sin embargo, también se le considera como desviado por la manera en que sus prácticas de consumo del entretenimiento se alejan de aquella que es pronta y expedita, que sigue como patrón la mayoría de las personas.

Tanto el *fandom* como lo *queer* participan en subculturas desviadas que fomentan los actos de inconformismo que se organizan alrededor de un acto desviado en particular; por ejemplo, una actividad *queer* desviada podría ser el ir a un bar gay o participar de la marcha anual del orgullo, mientras que una actividad desviada en el *fandom* podría ser la cantidad de veces que un *fan* experimenta un episodio de una serie de televisión o las veces en que lee un mismo libro. Es lo que en otras palabras llamamos repetición.

“Los *fans* son espectadores que gustan de involucrarse repetidamente con un mismo texto en particular. Mucho de su placer proviene de tener encuentros repetitivos con el mismo material y tratar de anticipar su estructura” (Jenkins, 1992: 69)

La cita de Jenkins sin duda capta de forma general la influencia de la repetición en el sujeto sobre el texto; aunque no sólo es una cuestión de placer; pues le permite tener la posibilidad de anticipar su estructura, y/o le brinda conocimiento; es una forma de especialización sobre el texto y sus personajes que lo coloca en un nivel superior al del espectador transitorio. Esta atribución es también la que delimita en múltiples aspectos la otredad dentro del texto; el conocimiento acumulado sobre las experiencias de un personaje permite al *fan* jerarquizar su posición dentro del *fandom*; “a mayor conocimiento, más *fan* se es”.

Finalmente, Becker señala que el último escalón en la carrera del desviado es integrarse a un grupo desviado organizado. En este sentido encontramos que los sujetos *queer* se integrarán a lo que usualmente denominamos como comunidad LGBTTTIQ+ y los *fans* se unirán a un *fandom* o a múltiples de ellos; sin embargo, más que unirse a un grupo de desviados, consideramos, que este paso tiene que ver primeramente con el autorreconocimiento y después con la adscripción.

Pese a todos los apuntes que se han hecho sobre las cosas en común que tienen el *fandom* y los sujetos *queer* como *Outsiders*, hay una que destaca sobre otras y tiene que ver con el tema de la narrativa, la forma en que sus historias y experiencias se proyectan en el día a día y en el imaginario de las personas.

Por un lado los sujetos *queer* exponen una historia relacionada con la forma de vivir su sexualidad y la manera de llevar el género a nuevos lugares; es decir, la forma en que el binarismo se rompe y da pie a expresiones que salen de lo concebido como masculino o femenino, como una mezcla de ambos o la falta de los mismos³⁵; no es de sorpresa que este tipo de expresiones vaya desde el uso de la ropa hasta la modificación de los mismos cuerpos para adaptarlo acorde a lo deseado y no con lo asignado.

No es de nuestro interés hacer un recorrido de la historia de la sexualidad ni de las expresiones de género, pero sí resulta imperante señalar que en pleno 2021 estas prácticas son cada vez más abiertas³⁶ y dan pie a cuestionar los estándares bajo los cuales la mayoría de la sociedad ha concebido lo normal o lo binario.

Por su parte, la narrativa del *fandom* en el día a día nos lleva a cuestionar la forma en que observamos la televisión, leemos un libro o consumimos una obra de teatro; la persona no parece estar satisfecha con el simple consumo y hace que las historias que ha visto se incorporen a diferentes aspectos de su vida, que van desde hacerla parte de las anécdotas que tienen que contar, hasta un estilo de actuar o de vestirse (*cosplay*).

Sin embargo, ambas narrativas no son fáciles de aceptar, requieren de un criterio amplio por parte de quien las juzgue o se moleste en observarlas. El disgusto proviene, muchas veces, de la falta de conocimiento respecto al tema, otras veces por la falta de ganas de querer aprender sobre él y muchas veces proviene porque estamos acostumbrados a ciertos referentes “inamovibles” de cómo deben ser las cosas y las personas. Justamente en ese sentido es como se abordan las siguientes reflexiones.

³⁵ Se hace referencia a los términos no binario y bigénero así como otros que puedan existir en medio de éstos.

³⁶ Pese a que son más abiertas no son necesariamente más aceptadas o menos susceptibles a la crítica o a ser víctimas de actos violentos por parte del resto de la sociedad.

Marcos de referencia, sexualidad y *fandom*.

Utilizaré como guía el concepto de *marco de referencia* para entender cómo es que los *fandoms* son el espacio idóneo para construir un referente más amplio respecto a la diversidad sexual partiendo de la ficción e incorporándolo a la vida cotidiana.

Primeramente, Goffman expone en el prefacio de *Frame Analysis* que un *marco* es “aquello con lo que una persona da sentido a un encuentro y con lo que maneja una *franja de vida* (*stripe of life*) *emergente* (Goffman, 2006: XIV). Es decir, un *marco de referencia* es un esquema de interpretación de lo que sucede en una acción en la que están involucrados los sujetos que la realizan. Es tener un *background* que permita al sujeto saber cómo responder ante lo que se presenta.

Por su parte, explica que *franja* (*stripe*) se usará para referirse a cualquier corte o banda arbitraria de la corriente de actividad en curso, incluyendo en este caso las consecuencias de acontecimientos, reales o imaginarios, tal como son vistos desde la perspectiva de aquellos subjetivamente implicados en mantener algún interés en ellos (Goffman, 2006). Es decir, la *franja* es una interpretación de lo que está sucediendo (real o imaginario) y cómo es visto desde la perspectiva de los implicados. Tanto los *marcos* como las *franjas* sirven para el análisis de la realidad social y de las dinámicas que surgen entre las personas.

Goffman destaca la existencia de los *marcos de referencia* como una forma para contestar la pregunta ¿qué está sucediendo aquí?, pregunta que se desea responder para darle sentido a lo que acontece en nuestras vidas y en nuestro alrededor. Chihu Amparán, al respecto, señala que “Toda experiencia humana remite a un *marco compartido* por un grupo social en una determinada cultura. Cuando los individuos se encuentran en una particular situación y se plantean la pregunta: ¿qué está pasando aquí? recurren a *marcos de referencia* para responderla”. (Chihu Amparán, 2018:104)

“Un *marco de referencia primario* es aquel que se considera que convierte en algo que tiene sentido lo que de otra manera sería un aspecto sin sentido de la escena. Algunos son claramente presentables como un sistema de entidades, postulados y reglas, otros —la mayoría— parecen no tener forma articulada visible, aportando solo una tradición de comprensión; un enfoque, una perspectiva.

Todo *marco de referencia primario* permite a su usuario situar, percibir, identificar, y etiquetar un número aparentemente infinito de sucesos concretos definidos en sus términos” (Goffman, 2006:23)

Así, los *marcos de referencia primarios* son una serie de respuestas posibles, casi prefabricadas que las personas utilizan para explicar lo que sucede en la escena; el hecho de que estén de alguna forma ya definidas no quiere decir que no sean válidas, esto más bien, implica que el actor tiene una serie de opciones de donde escoger para responder mejor a la pregunta de qué sucede aquí.

El autor plantea la existencia de dos *marcos de referencia*, los *naturales* y los *sociales*; son los segundos los que nos interesan. Chihu Amparán explica a Goffman de la siguiente manera: “Los *marcos sociales* son *marcos* cognitivos que nos dejan interpretar acontecimientos en los cuales los seres humanos son responsables (...) dotan a las personas de códigos para interpretar y comunicar los significados de la realidad que experimentan. (Chihu Amparán, 2018:105)

De esta forma, los *marcos de referencia sociales* son resultado de la acumulación de respuestas plausibles que determinen lo que está ocurriendo, pero esta acumulación se refiere a una que agrupa las repuestas de la historia de la humanidad, hablamos de un bagaje cultural en común que muchas veces se construye con base en la tradición o los usos y costumbre respecto a un tema que nos permita interpretar la situación de la mejor manera. “Considerado en su conjunto, los *marcos de referencia primarios* de un determinado grupo social constituyen un elemento central de su cultura. Debemos intentar formar una imagen del *marco* o de los *marcos de referencia* de un grupo — su sistema de creencias, su <<cosmología>> —” (Goffman, 2006:29)

Por lo tanto, los *marcos de referencia* resultan ser transcendentales para comprender la forma en que la sociedad observa y responde a la diversidad sexual y a los *fandoms*.

Respecto al tema sexual, se puede observar cómo los *marcos de referencia* respecto a lo *queer* han ido modificándose a lo largo de la historia; encontramos ejemplos de cómo veían la homosexualidad los romanos y los griegos, siendo ésta, una característica más de la persona; o cómo diferentes tribus norteamericanas, previas a la colonización, reconocían la existencia y validaban las cualidades de las personas reconocidas como “dos espíritus”³⁷; o cómo, hasta la fecha, en México prevalece la existencia de los *muxes* como un tercer género que debe ser reconocido y respetado.

Todos estos breves ejemplos nos llevan a pensar que los *marcos de referencia* no son inamovibles, que por el contrario, a través de los procesos de socialización e interacción, éstos se van reescribiendo y adaptando para explicar y responder de mejor manera a las situaciones que se presentan en el día a día.

Así como la sexualidad se puede analizar bajo los *marcos de referencia*, también se puede hacer lo mismo con el *fandom*. Éste ha sido visto bajo diferentes esquemas interpretativos, algunos de ellos han ido desde la perspectiva psicológica hasta aquella relacionada con el consumismo, todos elaborados bajo los referentes que la sociedad dicta como necesarios para entender la realidad de este fenómeno. Sin embargo, el *fandom* puede funcionar para explicar otros acontecimientos del día a día que producen discusiones sobre la pregunta ¿qué está sucediendo aquí?

³⁷ Personas con características masculinas y femeninas.

El *fandom* como sujeto sociológico permite ver las facultades y dificultades que tiene el fenómeno *queer* en la vida diaria si al primero se le utiliza como un espejo de lo que sucede con el segundo, pensando que ambos comparten la definición de Becker de *Outsiders*.

Una pregunta que resulta de utilizar el espejo del *fandom* como reflector de lo *queer* es aquella que tiene que ver con la forma en que los individuos comenzamos a ver con mayor naturalidad y aceptación la diversidad sexual y las expresiones de género que de ella derivan.

La ficción como espejo de la realidad social y sexual.

El *fandom* nos ha permitido modificar paulatinamente nuestros *marcos interpretativos* de referencia de sentido porque tiene un vínculo muy fuerte con la ficción.

Tenemos que entender la ficción como una guía que traspasa la realidad para enriquecerla, un parámetro que juega con lo ya establecido pero que rompe las barreras de lo posible para integrar aquello que consideramos como diferente, lo raro, lo “anormal” con el fin de convertirlo en lo cotidiano y común.

“Podemos por lo tanto afirmar que la verdad no es necesariamente lo contrario de la ficción, y que cuando optamos por la práctica de la ficción no lo hacemos con el propósito turbio de tergiversar la verdad. (...) no se escriben ficciones para eludir, por inmadurez o irresponsabilidad, los rigores que exige el tratamiento de la “verdad”, sino justamente para poner en evidencia el carácter complejo de la situación, carácter complejo del que el tratamiento limitado a lo verificable implica una reducción abusiva y un empobrecimiento. Al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. No vuelve la espalda a una supuesta realidad objetiva: muy por el contrario, se sumerge en su turbulencia, desdeñando la actitud ingenua que consiste en pretender saber de antemano cómo esa realidad está hecha. No es una claudicación ante tal o cual ética de la verdad, sino la búsqueda de una un poco menos rudimentaria. La ficción no es, por lo tanto, una reivindicación de lo falso.” (Saer, 2014:10 y 11)

La ficción cumple el papel del *self especular* que maneja el interaccionismo simbólico, esta idea del *self* como identidad que se constituye como un reflejo del espejo, que es la imagen que nos devuelven los otros de nosotros mismos.

En su accionar, el *fandom* da la posibilidad de expandir las nociones de lo “normal”; por ejemplo, aquellos que emplean un lenguaje ficticio como medio de comunicación para generar vínculos con otros sujetos (*klingon*). Así, la ficción se vuelve parte de lo objetivamente real y explica lo que está sucediendo.

Un ejemplo de cómo la ficción se relaciona con lo objetivamente real y nos ayuda a interpretar la realidad en la que vivimos es la de los “*X-Men*” o los “Hombres X”. Una serie creada en los primeros años de la década de los 60, “Se presentó como una analogía a la tensión racial que se vivía en Estados Unidos en la época - siendo los líderes de la raza mutante, Magneto en alusión a Malcolm X, y el Profesor Xavier en alusión a Martin Luther King.” (Marvel Database, 2021)

Los Hombres X son mutantes que tienen poderes, muchos de estos invisibles a los ojos humanos, (como los poderes de telequinesis de Charles Xavier o el magnetismo de Magneto) mientras que otros modifican la forma en que las personas se ven (como el caso de Bestia, que está cubierto de un pelaje azul o Ángel que literalmente tiene alas). Al igual que las tensiones raciales de los años 60 durante el movimiento por los derechos civiles, los mutantes buscan integrarse a la sociedad y ser reconocidos como sujetos de derecho.

Como todo agente de cambio, los mutantes son guiados por dos facciones, siendo la dirigida por Magneto como una radical y violenta, mientras que la de Xavier como una conservadora que busca por medio de la paz y la ayuda a los humanos conseguir ser vistos como iguales. Pese a las aproximaciones que ambos tienen hacia el problema, los dos personajes persiguen el mismo objetivo, el de no ser *Outsiders*.

El tema de la otredad de los Hombres X se trasladó de lo racial a lo sexual sin abiertamente ser tratado como tal en los años 80 con la serie ‘God Loves, Man Kills’, donde un predicador intolerante llamado Stryker usa una campaña para declarar que los mutantes siempre se esconden entre la gente ‘decente, ordinaria’ del mundo, lo que representa una amenaza invisible” (Benicio, 2020). Todo durante las décadas que cambiarían al mundo LGBT con la aparición del SIDA y su estigmatización ligada a los homosexuales.

No es casualidad que, bajo este tratamiento de la ficción y lo real, las personas del *fandom* encontraran en estas historias una similitud a las propias y llevaran el universo de los “X-Men” a la incorporación de su día a día mayoritariamente a través del *fan fiction*, donde, de manera más libre, las historias *queer* se vuelven más explícitas y tácitamente más reales.

Este es un ejemplo de cómo una historia no abiertamente LGBTTTIQ+ puede tener un impacto en la forma en que vemos la otredad sexual; ahora bien, existen otros ejemplos de cómo lo explícitamente *queer* en la ficción influye en la forma en que observamos el fenómeno desde nuestra propia realidad y ese tiene que ver cuando los escritores y creadores de ficción buscan desde el principio darnos personajes LGBTTTIQ+.

Esta búsqueda no es reciente, en la televisión y en la literatura el tema subyace expresiones que van de lo sutil (un personaje que sabemos es *queer* pero no abiertamente) hasta lo radicalmente expresado (un personaje que explícitamente está escrito como *queer* y mucha de su narrativa gira entorno a ello); sin embargo, hay que admitir que es en el corazón del siglo XXI que estas expresiones han tomado mayor notoriedad.

Así, pareciera que los *queers* están por todos lados o que han invadido las narrativas; una expresión que se ha oído más de una vez, pero que de hecho responde a la forma en la que se vive la sexualidad en el día a día. La ficción responde a la realidad y la realidad a la ficción.

De esta manera se ligan dos temas importantes, el de la representación y el del reconocimiento, que son la forma en que los *marcos de referencia* tienen de expresarse de forma empírica. La ficción (enfocada en la que se presenta como formato de televisión y el cine) es un parteaguas que sirve para reflejar lo que sucede en la sociedad, de esta manera también funciona como punto de partida para iniciar discusiones que tienen que ver con la forma en que se expresan las sexualidades en la cotidianidad. Monica Edwards cita a Richard Dyer en su artículo “*Transconversations: New Media, Community, and Identity*” al respecto, diciendo que “la forma en que los grupos sociales son tratados en representaciones culturales es parte de cómo son tratados en la vida”³⁸ (Edwards, 2010:162).

El documental de Netflix “*Disclosure*” ofrece, desde la perspectiva *trans*, cómo es que las representaciones del cine y la televisión tienen un impacto en la conformación de la identidad de estos sujetos, así como el impacto que estas imágenes también tienen en cómo los ve el resto de la sociedad; lo que sustenta la perspectiva de Dyer respecto a la cita textual que anteriormente se presentó.

Valdría la pena hacer una acotación respecto al documental. Éste presenta la experiencia *trans* como un formato discursivo que se apega a los conceptos sociales de lo femenino y lo masculino, pareciera representar un binarismo flagrante que constituye a los sujetos solo dentro de este cuadro de posibilidades. Se es consciente de que las expresiones de género no se limitan a una simple dualidad entre hombre y mujer y que la realidad se presenta con mayor complejidad, donde existen personas que se asumen como individuos con más de un género o sin género. Para fines prácticos se pretende entender y vivenciar el uso de la palabra *trans*, en lo que sigue de estas líneas, como un término similar al de *queer*; uno que arrope a los cuerpos que se expresan como hombre, mujer, no binario, intersexual, bigénero y demás expresiones, a modo de que se reconozca la validez y presencia de éstos en la realidad objetiva del día a día. Este trabajo simplemente retoma la opiniones del documental como una ventana para comprender cómo el papel de los medios de comunicación resulta ser imperante en la forma en que se construyen los *marcos de referencia* que la gente tiene respecto a la comunidad *queer*, pero es consciente de que el discurso presentado por los entrevistados no abarca todas las expresiones o experiencias de la gente dentro de la comunidad LGBTTTIQ+; sin embargo se apoya en él, dado que hay otras que sí pueden ser cercanas a la mayoría de los miembros de esta comunidad.

El filme señala que según un estudio de *GLAAD* (La Alianza de *Gays* y Lesbianas contra la difamación, por sus siglas en inglés) en Estados Unidos, al menos un 80% de personas no

³⁸ “How social groups are treated in cultural representation is part and parcel of how they are treated in life” (Edwards, 2010:162)

conocen personalmente a nadie que sea transgénero “entonces casi toda la información que obtienen sobre las personas *trans*, quiénes somos y cómo vivimos, viene de los medios” (Cox en Disclosure 2020).

“Se ha inculcado a la gente *trans* cómo verse. No nos criamos en familias donde hay otras personas *trans*. Cuando intentamos descubrir nuestra identidad tenemos los medios” (Nick Adams en Disclosure 2020)

Si esto se reproduce en Estados Unidos, se puede esperar que ocurra algo similar en México y Latinoamérica, a esto hay que sumar el hecho de que, en esta zona geográfica, el machismo se encuentra aún más arraigado en los *marcos de referencia sociales*, donde el papel de lo masculino y lo femenino como dos entidades separadas y bien definidas impacta no sólo las vidas de las personas *trans*, sino también el resto de las orientaciones sexuales de las personas y cómo es que estas se presentan en la cotidianidad.

De esta manera la ficción no sólo cumple con el papel de entretenernos, sino que se construye así mismo como un agente de cambio en relación a los *marcos de referencia* que la sociedad tiene. “Tener representación positiva solo es eficaz si cambia las condiciones de vida de las personas *trans* cuando es parte de un gran movimiento por el cambio social”. (Susan Stryker en Disclosure 2020)

Cambian los *marcos de referencia* que la persona tiene de sí misma — que al final de día es también es producto de una enseñanza social— y esto lleva al autorreconocimiento, posteriormente, se modifican los *marcos de referencia* del resto de las personas que integran la sociedad; los resultados pueden ser mixtos y llevar a conclusiones que instiguen la inclusión o puede reafirmar la otredad desde el punto de vista negativo; sin embargo, es claro que a mayor representación positiva mayor probabilidad de éxito se tendrá para generar un cambio a favor de la comunidad *queer*. “Las ideas y las imágenes de lo sexual que permean nuestro mundo en el día a día a través de la cultura popular son de considerable importancia al enmarcar el imaginario cultural en los que las personas dirigen sus vidas y construyen sus identidades y relaciones”³⁹ (Rosnell:2008 en Edwards, 2010:162)

“Ver que aprecian y respetan a personas *trans* en el cine y la tele puede motivarte a actuar cuando ves que les agreden en las calles, y reafirma la humanidad de la gente *trans* que tienes en tu vida... Pero si solo destaca la violencia eso nos pone en peligro” (Cox en Disclosure 2020).

Hay que señalar que las representaciones a las cuales nos referimos vienen acompañadas de defectos y virtudes que no se pueden esconder o negar; lamentablemente aún permean representaciones que perpetúan los estereotipos negativos respecto a la comunidad *queer*; sin

³⁹ “The ideas and images of the sexual which permeate our everyday world through popular culture are of considerable importance in framing the cultural imaginaries within which people lead their lives and construct their identities and relationships” (Rosnell:2008 en Edwards, 2010:162)

embargo, la existencia de estos puede ser útil para que los mismos actores que se ven perjudicados tomen un papel más activo de su narrativa y logren presentarse como lo que realmente son: personas que merecen un rol dentro de la sociedad, lo que incluye las políticas públicas y en general la vida política.

Los ejemplos anteriores reflejan la importancia de la representación en los medios de comunicación y su repercusión en el día a día. Sin embargo, este ejercicio no sólo es un quehacer de la televisión, sino uno compartido con el *fandom*.

Este colectivo ha entendido la importancia de la discusión y la representación casi desde su aparición y por eso es el espacio idóneo para que converjan estas realidades, es el espacio en el cual se formulan cuestionamientos al status quo que se ha vivido durante mucho tiempo como hegemónico, incluyendo así a la heteronormatividad. No es un acto fortuito, es consecuencia de que el *fandom* siempre se haya visto como *Outsider* y el aceptar a otro *Outsider* es una consecuencia casi natural. Sin embargo, esto no quiere decir que el *fandom* carezca de facciones conservadoras en su forma de pensar y dentro de él no existan sujetos que puedan violentar o rechazar lo *queer*; aquí simplemente señalamos que es un espacio donde es más fácil aceptar lo otro cuando se es otro.

El *fandom* normaliza la variedad de expresiones sexuales porque permite relativizar los diferentes sistemas normativos en que nos desenvolvemos y materializa los convencionalismos. La normalización no necesariamente implica que el otro deje de ser visto como tal, simplemente se hace algo común en el imaginario colectivo.

Desde ahí se refuerzan otro tipo de identidades preexistentes que han sido negadas, que han sido subordinadas, que han sido enrarecidas desde la construcción de la otredad, desde la perspectiva del *Outsider*, pero con el mismo discurso de existir a pesar de las opiniones y las expectativas que se tienen; no se va a negar el ser.

El quehacer del *fandom* respecto a la representación está ligado a las prácticas que este conjunto de individuos desarrolla a partir de la obtención del material del cual gusta, que pasa por una fase de repetición y por una de difusión. Es decir, el *fandom* se ve expuesto al material que la industria del entretenimiento le brinda, este lo ve y juzga a través de foros de discusión, con conversaciones cara a cara o en formatos electrónicos; lo discute con otros miembros de la comunidad y genera acuerdos o conflictos respecto a lo negativo y positivo del producto.

Muchas veces, se requiere que el producto sea consumido en repetidas ocasiones, a modo de que el sujeto obtenga toda la información posible que el texto le pueda brindar. Está en los detalles el percibir sutilezas que otros no *fans* o consumidores promedio no logran percibir. La repetición da conocimiento que también permite que el *fan* se vuelva un experto y la *expertise* le da la oportunidad de crear contenido basado en lo que ha visto (*fan fiction*, *fan vids*, *collages*, *tiktoks*, *fan art*).

Por otra parte, con la repetición y la creación de su propia media, aunado a las discusiones y diálogos que genera el material, el *fan* se encuentra en la capacidad de difundir lo aprendido y creado a otras personas que también sean *fans* o le permite llegar a la audiencia que todavía no lo es y convencerlo de darle una oportunidad al programa o al filme.

El ejemplo más claro y longevo de que este quehacer es el del *fan fiction*; en múltiples ocasiones lo hemos mencionado; el *fan fiction* es de suma importancia porque permite al *fan* tomar control de la narrativa y moldearla con base en sus necesidades o afecciones.

El *fan fiction* no es algo nuevo, ha existido prácticamente desde el inicio del entretenimiento; sin embargo, es en la década de los 50s que comienza a tener mayor impacto, esto aunado a la aparición de la televisión como un producto de los *mass media*, Es alrededor de la década de los 60s que explota el fenómeno del *fan fiction*, dando paso a una singular forma, la de *slash fiction* “llamado así por su denotativo ‘*slash*’⁴⁰ promotor de parejas transgresoras no canónicas” (Berger R. , 2010:174).

El *slash fiction* se concentra en una narrativa altamente homoerótica pero que también emplea personajes que no están juntos en la trama original; lo cual lo convierte en un texto subversivo y que puede contener fines políticos (Berger R. , 2010). Es una forma en que los sujetos involucrados en su confección transportan muchas veces sus experiencias personales al aspecto literario y ficticio a modo de encontrar un reflejo de su propio ser en algo que vaya más allá de la realidad; por otra parte les permite cambiar las representaciones negativas en otras que sean más reales, que contengan defectos y virtudes, así como descripciones más cercanas de las prácticas sexuales de la comunidad *queer*, unas que se alejen de la narrativa de depravación que constantemente acecha a este conjunto de personas.

El *slash fiction* y el *fan fiction* al final del día son una forma que tiene la comunidad *queer* para tomar el control de sus experiencias y reafirmar su presencia. Actualmente se observa cómo la representación *queer* se encuentra menos oculta, pero sigue siendo problemática, lo cual da lugar a que ambas formas de *fiction* sigan vigentes y necesarias; gracias al internet estas narrativas alcanzan con mayor frecuencia y facilidad a otras personas que necesiten de ellas.

Cabe mencionar que a través de estas prácticas el *fandom* genera un foro donde se discuten temas LGBTTTIQ+ con mayor apertura y permite a los participantes cuestionar su lugar en la sociedad y el papel que quieren desarrollar en él. De igual manera, este espacio permite, como ya lo hemos mencionado, que los *marcos de referencia* se replanteen, se afiancen o incluso comiencen a construirse.

El *fandom* tiene diversas formas de iniciar estas conversaciones, sin embargo, destaca la discusión cara a cara, y en segundo lugar la que se da a través de un formato más impersonal

⁴⁰ Cortar, dividir.

como las pláticas en formato virtual a través de correos electrónicos, foros de discusión o recientemente en formatos como *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *TikTok* y demás plataformas de redes sociales.

La experiencia de trasladar la conversación a espacios de lo virtual amplía las posibilidades de llegar a más personas a pesar de la geografía en la que estas se encuentren y de igual forma derrumba otras barreras como el lenguaje, los usos y costumbres de una sociedad y las reglas conservadoras que puedan imperan en ellas. El anonimato también juega un papel fundamental porque les permite a aquellas personas que no pueden ser ellas mismas tener un espacio libre de prejuicios para expresarse.

Estas posibilidades de comunicación y expresión han sido fundamentales para organizar el quehacer del *fandom* y enriquecerlo; por otra parte, han aportado a la conversión de los *marcos de referencia* sociales que las personas tienen. “Nuevas tecnologías de la información como el internet tienen el potencial de cambiar fundamentalmente la forma en la que nos relacionamos con nosotros y con otros, la forma en que pensamos, la naturaleza de nuestra sexualidad, la forma de nuestras comunidades y nuestra propia identidad”⁴¹ (Hiller y Harrison 2007:83 en Edwards, 2010:161)

Se expresa que el verse a sí mismos en pantalla les ha permitido encontrar un sentido de pertenencia o identificación que luego trasladan a la realidad, o también mencionan que les es satisfactorio encontrar su realidad reflejada en la ficción a modo de sentirse presentes en las narrativas de las cuales no habían sido parte en el pasado. En otro sentido, les ha permitido encontrar una comunidad en las cuales se desarrollan redes de interacción que alteran los *marcos de referencia* de los sujetos que se ven involucrados directa o indirectamente.

Por ejemplo Rosalind Hanmer en su artículo “*Internet Fandom, Queer Discourse, and Identities*” explora el papel que el *fandom* ha tenido en la vida de algunas de las personas que entrevistó. “Mis conversaciones revelaron que algunos *fans* comenzaron solo como espectadores que disfrutaban la serie *XWP*⁴² pero después decidieron surfear el internet buscando información sobre *XWP*. Otras usando el internet decidieron desenvolverse en prácticas subculturales de *fans* en línea. Algunos *fans* decidieron mudarse de casa, o dejar sus trabajos y comenzar nuevas vidas con sus amigas, amantes que encontraron en su actividades en líneas. Otras comenzaron a escribir y publicar historias de *fan fiction* acerca de sus vidas, que transcurrían de forma paralela a la del desarrollo de las protagonistas en la serie” (Hanmer, 2010:154)

⁴¹ “New information technologies such as the internet have the potential to fundamentally change the way we relate to self and other; the way we think, the nature of our sexuality, the form of our communities and our identities” (Hiller y Harrison 2007:83 en Edwards, 2010:161)

⁴² Xena The Warrior Princess.

Otro ejemplo que vale la pena destacar resulta de la relación entre el *fandom*, la representación y las redes de interacción que se desprenden de ello.

En el año 2016 se transmitía la serie “The 100” donde se había estructurado la presencia de dos personajes LGBT: Lexa y Clarke.

Ambas eran mujeres con una gran carga de responsabilidad en la toma de decisiones dentro de la serie y acababan de sostener un encuentro íntimo cuando en una escena Lexa muere por un disparo que no estaba destinado para ella y, por si fuera poco, a manos de uno de sus allegados.

El episodio se transmitió en Estados Unidos causando indignación entre la comunidad *queer* de todo el mundo. Principalmente, el enojo estaba sustentado en ver cómo este tipo de narrativas era usado una y otra vez; parecía que los personajes *queer* no podían tener un final feliz o una historia sin que algún miembro de un *ship* muriera.

Los escritores, director y productora de la serie justificaban la salida del personaje de Lexa argumentando el hecho que la actriz que protagonizaba el papel ya contaba con un contrato para otra serie; la problemática que planteaba la comunidad LGBTTTIQ+ no se reducía a una simple salida de un personaje, sino a la forma en que se había construido la narrativa de dicha salida.

Para entender el enojo de la audiencia hay que tener como contexto el hecho de que la historia de la televisión norteamericana ya contaba con 152 muertes de personajes lésbicos y bisexuales, al menos desde mediados de la década de los años 70; hecho que no parecería grave si la representación *queer* fuera proporcional, caso que no es así. Las 152 muertes⁴³ de este tipo de personajes representaba una mayor escasez de representación lésbico- bisexual en pantalla, personajes que muchas veces tenían poco tiempo al aire por ser la mayoría personajes secundarios. La muerte de Lexa repetía estos patrones de narrativa pero el problema se arraigaba al ser ésta un personaje importante para el desarrollo del personaje principal (Clarke).

Por si fuera poco, esta tendencia de muertes sin sentido, tras un momento de felicidad, tampoco eran ajenas a la escena global, en historias que se encontraban fuera del espacio norteamericano, como el caso de la muerte de Silvia durante el día de su boda en la serie española “Los Hombres de Paco”.

De esta manera los *fans* comenzaron a movilizarse a través de redes sociales, tal como si lo hubieran hecho en el espacio real, se manifestaron con una consigna clara y contundente que

⁴³ El sitio web Autostraddle tiene un artículo que enumera las muertes de personajes lésbicos y bisexuales y explica el cómo murieron; la primera muerte documentada es de 1976.

englobaba los sentimientos del colectivo, todo a través de un hasthtag⁴⁴ #LGBTfansdeservebetter (Los *fans* LGBT merecen algo mejor). De esta forma, la comunidad pudo verter su enojo en un espacio global, también pudo manifestar el porqué de sus motivos y la importancia que la representación tenía para ellos. El movimiento no solo perjudicó al programa *The 100* durante sus emisiones, sino que trajo a la luz un problema de antaño.

Como movimiento, los involucrados se organizaron a través de medios electrónicos logrando que el tema llegara a las páginas de publicaciones de corte nacional e internacional como *Variety* o *The Hollywood Reporter*. De igual manera el movimiento logró recaudar cerca de 120,000 de dólares para el Trevor Project, la única organización de los Estados Unidos dedicada en exclusiva a la prevención del suicidio entre adolescentes LGBT+ en crisis. (Anagnórise, 2016).

Como resultado de la movilización, el tema de Lexa se convirtió en uno que inspiraría la creación de libros como “El Legado de Lexa” de Marta Pita Dopico y la fundación de una convención anual (*Clexacon*) que tiene como fin ser un espacio de inclusión y discusión respecto a personajes lésbico-bisexuales y *trans* en el media; en este espacio no **solo** participan personas de la comunidad *queer*, sino que también se suman las actrices que dan vida a dichos personajes en la televisión, pese a que sean parte de *ships* canónicos o producto del *fan fiction*.

Es por medio de este ejemplo cómo podemos darnos cuenta del poder del *fandom* para cambiar diversos aspectos de la vida cotidiana; de igual manera se pone de manifiesto que el *fandom* no busca quedarse solamente en un espacio virtual, sino que busca saltar a lo objetivamente real y hacer del espacio público uno donde pueda desarrollarse.

Así, la comunidad LGBTTTIQ+ y el *fandom* son agentes que como *Outsiders* buscan el reconocimiento de su existencia y ese reconocimiento está ligado a la vida pública, al poder y a la política en general pues ambos son sujetos sociales.

Nuevamente la ficción pone de manifiesto lo que la realidad inexorablemente necesita: un espacio de representación en la vida social y política de los actores *Outsiders* (*fandom* y *queers*) que permita que el espacio público sea uno donde la disidencia tenga una voz sin que ésta deje de ser lo “otro”.

El *Outsider* nunca deja de serlo pero su existencia brinda la posibilidad de enriquecer la discusión política de los derechos más fundamentales como el libre tránsito, el derecho a la vida y demás.

⁴⁴ Conjunto de caracteres precedidos por una almohadilla (#) que sirve para identificar o etiquetar un mensaje en las webs de microblogs.

Agonismo en el *fandom*.

Hemos establecido una relación entre el *fandom* y lo *queer* a partir del papel que fungen ambos actores como *Outsiders* y hemos ejemplificado la forma en que las acciones que derivan de ellos como sujetos sociales tienen la capacidad de modificar estructuras sociales que de otra forma se pensarían eran inamovibles.

Sin embargo, queda una dimensión más por explorar respecto a lo que el *fandom* tiene para ofrecernos como un objeto de estudio. Es necesario seguir pensando en el *fandom* como un “otro” a manera de que éste funcione como un enlace entre las experiencias de la vida social y el mundo de lo político.

Al igual que Chantal Mouffe observamos lo político como la “dimensión de antagonismo que considero constitutiva de las sociedades” (Mouffe, 2011:16), que requiere de la presencia de un “ellos” y un “nosotros” que ayude a desarrollar una etapa de conflicto entre ambos agentes. El conflicto, en este sentido, no debe ser visto como un aspecto negativo sino como un eje de enriquecimiento de la vida política — “conjunto de prácticas e instituciones a través de las cuales se crea un determinado orden, organizando la coexistencia humana en el contexto de la conflictividad derivada de lo político” (Mouffe, 2011:16) — y, por consecuencia, de la democracia.

Hemos establecido que el *fandom* en sí mismo es una identidad y como tal se sustenta, a modo reduccionista, alrededor de la afección que los sujetos sienten por un artista o un objeto de la industria del entretenimiento; siendo principalmente sus prácticas la que los distingue y catalogan como otro.

Mouffe señala, en relación con esto que “en el campo de las identidades colectivas, se trata siempre de la creación de un <<nosotros>> que solo puede existir por la demarcación de un ellos.

Esto, por supuesto, no significa que tal relación sea necesariamente de amigo/enemigo, es decir, una relación antagónica. Pero deberíamos admitir, que en ciertas condiciones existe siempre la posibilidad de que esta relación nosotros/ellos se vuelvan antagónica” (Mouffe, 2011:22,23).

Con anterioridad, en el capítulo de otredad se estableció quiénes podía ser el “ellos” frente al “nosotros” del *fandom*, dando como resultado algunos ejemplos:

- a) *Fan-Audiencia promedio.*
- b) *Fan-Antifan.*

A esta lista añadiremos una relación más de un nosotros/ellos que termina por redondear la noción de que estas relaciones se pueden volver antagónicas o por lo menos estar en constante

riesgo de estarlo. Hablamos de la relación *Fan*-Productores/escritores de la industria del entretenimiento.⁴⁵

Chantal Mouffe explica que “el conflicto, para ser aceptado como legítimo, debe adoptar una forma que no destruya la asociación política. Esto significa que debe existir algún tipo de vínculo común entre las partes en conflicto, de manera que no traten a sus oponentes como enemigos que deben ser erradicados, percibiendo sus demandas como ilegítimas —que es precisamente lo que ocurre con la relación antagonica amigo/enemigo—. Sin embargo, los oponentes no pueden ser considerados estrictamente como competidores cuyos intereses pueden tratarse mediante la mera negociación o reconciliarse a través de la deliberación, porque en ese caso, el elemento antagonico simplemente habría sido eliminado” (Mouffe, 2011:27).

Por un lado, existen diversos casos de productos culturales que han traspasado los límites y las fronteras de lo político y la otredad establecidos por el *statu quo*. La ‘Primera Generación’ de la serie televisiva “Star Trek” emitió en 1968 el capítulo número 10 de su tercera temporada titulado ‘Los hijastros de Platón’, mismo al que se atribuye la primera transmisión de un beso interracial en la historia de la televisión estadounidense, en un momento álgido del movimiento por la lucha de los derechos civiles. La iniciativa vino del productor del programa, Gene Rodenberry, quien consideraba que su posición como contador de historias traía consigo una responsabilidad política y social mayor, y de hecho, las intenciones de Meyer Dolinsky, de aprovechar la narrativa de ficción para proponer la inclusión de temas medulares llegaban también a la propuesta de un beso gay que nunca se materializó (por considerarse que la televisión no estaba lista aún para esta revolución). Se cuenta que hubo un intento de censura de la escena icónica entre el Capitán Kirk y la Teniente Uhura, por parte de los ejecutivos del canal NBC, pero que éste logró ser neutralizado por los actores involucrados, que apoyaban abiertamente la iniciativa: Nichelle Nichols y William Shatner.

En este tipo de circunstancias el papel que cumple el *fandom* implica la aceptación y apropiación de los contenidos con su posicionamiento político. Se convierte en una instancia de retroalimentación entre la realidad política y social y el producto cultural que profundiza, a través de la exégesis, en su sentido simbólico y lo traduce en otro tipo de prácticas sociales (como los juegos de rol, el *cosplay*, convenciones, parafernalia, etc.). Lo cual implica nuevas interacciones en torno a la manifestación y recreación de diversas identidades que intersubjetivamente producen necesariamente el reconocimiento de la pluralidad o en su defecto, una insistencia constante al respecto. De tal forma que podemos ver en el *fandom*, formas indirectas de socialización política que paulatinamente han contribuido a la producción de ambientes sociales más tolerantes.

⁴⁵ Es de nuestro interés explorar un poco más a profundidad este tipo de relación conforme avance el texto.

Por otro lado, nos interesa la relación entre el *fandom* y los escritores/productores de la industria del entretenimiento o “E/PdIE” como lo nombraremos en adelante, ejemplifica lo que Mouffe quiere decir en la cita anterior; en los ejemplos nos concentraremos en la industria de la televisión.

El conflicto entre los *fans* y los E/PdIE generalmente surge cuando, lo que Jenkins denomina *meta-text* “una construcción hecha por el *fan* —una proyección del potencial futuro del texto, basado en los deseos e intereses específicos del *fan* (Jenkins en Johnson, 2007: 286), se enfrentan al texto canónico y a la *hyperdiegesis* — “lo que denota continuidad” (Johnson, 2007: 286) — creada por los E/PdIE.

Supongamos que los E/PdIE de “Xena la Princesa Guerrera” tienen un conflicto con los *fans* que escriben *fan fiction* en los cuales sus dos personajes principales en lugar de ser amigas se presentan como pareja, argumentando que no se respeta el trabajo de los escritores, Por su parte los *fans* hacen trabajo de *lobby* para pedir que se presenten los cambios que quieren ver en la serie y saturan a los E/PdIE con *mails* y mítines en las oficinas de la televisora con el fin de lograr sus propósitos.

Ambos son adversarios, existe una relación que no puede resolverse con la erradicación del otro, si la solución no puede ser la terminación del enemigo, ¿qué otra forma de relación puede desarrollar? Mouffe responde que se necesita un nuevo tipo de relación que nombrará como “agonismo”; la autora explica:

“Mientras que el antagonismo constituye una relación nosotros/ellos en la cual las dos partes son enemigos que no comparten una base en común, el agonismo establece una relación ellos/nosotros en la que las partes en conflicto, si bien admitiendo que no existe una solución racional a su conflicto, reconocen sin embargo la legitimidad de su oponente (...) aunque en conflicto, se perciben a sí mismos como pertenecientes a la misma asociación política, compartiendo un espacio simbólico común dentro del cual tiene lugar el conflicto” (Mouffe, 2011:27).

Continuando con el ejemplo, los E/PdIE y los *fans* se reconocen como dos facciones que se necesitan de alguna u otra manera y que reconocen que el conflicto, aunque no se solucione enriquece las propuestas que ambos enarbolan. El material que los E/PdIE elaboran seguirá funcionando como escalón en el cual los *fan fictions* se pueden apoyar para consolidar las ideas de libertad y expresión sexual que un grupo de *fans* necesita, mientras que los *fans* seguirán siendo la base que la televisora necesita para que el texto siga al aire.

El agonismo funciona, no para erradicar las diferencias entre las facciones que se enfrentan, sino pretende que el conflicto sea un motor por el cual la discusión se enriquezca. Es en el disenso donde los sujetos políticos encontrarán una plataforma que eventualmente los ayude a encontrar la satisfacción parcial de las necesidades que tienen respecto a los intereses que poseen; es decir, este modelo permite a los involucrados ceder ante el otro a cambio de llegar

a un acuerdo, esto sin perder nunca de vista que el rival es uno con el que se puede salir a tomar un trago, pero no uno con el que se pueda ir a vivir de roomie.

En la serie *The 100* se puede observar cómo el manejo del *fandom* ante la respuesta de los E/PdIE y la muerte de Lexa fue manejada desde la perspectiva antagonista. Los *fans* buscaron erradicar al enemigo (E/PdIE, televisora,) boicoteando las futuras *transmisiones* del show, usando redes sociales no solo para demandar la cancelación del programa sino para exhibir y rechazar públicamente la forma en que los *fans* habían sido conducidos a creer que *Clexa* estaría a salvo. Por su parte los E/PdIE y la televisora usaron su arma más eficiente: la negación del conflicto y el silencio, esto en un modelo político se traduce más como uno dictatorial que uno democrático, para así continuar con la serie.

En el espacio del *fandom* las relaciones agonistas están siempre presentes, lo que hace de este colectivo uno en el cual las pasiones de los sujetos están fuertemente ligadas a las individualidades; esto significa que el conjunto de individuos contará con la capacidad de traducir sus diferencias como diversidad. Ahora bien, si lo aprendido en el espacio del *fandom* es llevado a la esfera de la política ese aprendizaje se traducirá en hacer de las diferencias un pluralismo.

De esta forma podemos pensar el *fandom*, no solo como un espacio para entender y practicar el agonismo, sino como un laboratorio social en donde se pueden practicar actos políticos y sociales de la vida diaria que permitan a los sujetos aplicar el aprendizaje obtenido de estos experimentos en su día a día y ser reproducidos en esferas “más formales” y socialmente más conocidas.

Finalmente, se puede observar al *fandom* como el símil de una facción o un partido político, en el sentido en que se agrupa a un conjunto de sujetos que poseen una afección en común por una ideología o por una persona que la represente (candidato político). En este sentido el candidato o la facción política es como un actor o una estrella de rock, donde los elementos de la relación *fan-celebridad* entran en juego; es decir no hay candidato político exitoso o plataforma política exitosa si no hay un conjunto de personas que tengan comunión con esos valores e ideologías.

Al igual que sucede con la industria del entretenimiento, los *fans* (partidarios políticos) buscarán la forma de que su objeto de afección reconfigure o ayude a reconfigurar los *marcos de referencia* sociales que se tienen respecto a diversos temas como el aborto, el matrimonio igualitario, la distribución de la riqueza, etc.

Como verdaderos *fans*, los seguidores políticos consumirán las narrativas necesarias para fortalecer o crear su propio *fan fiction* (ideología política); es decir, tomarán lo mejor de lo que ofrece los candidatos y las plataformas políticas para construir una visión que se ajuste a su forma de percibir al mundo, en espera de que así se materialice en la esfera de la vida política a través de la votación.

Al igual que el *fandom*, contarán con espacios de discusión para generar lazos de interacción que refuercen su identidad, siendo estos, espacios virtuales, o reales y se organizarán como consecuencia eventos, mítines, marchas, etc. Incluso desarrollarán un lenguaje en común que refuerce su sentido de pertenencia al partido, o ideología política.

Por lo tanto, el *fandom* se constituye como un espacio en el cual los sujetos tienen la oportunidad de experimentar lo político y la política desde un espacio que pareciera íntimo, Es por esto que considero que el *fandom* es una experiencia que la sociología debe de tomar en cuenta dada la naturaleza social en la que se constituye y por la capacidad que tiene de agrupar en un mismo cosmos diferentes oportunidades de aprendizaje social.

Conclusiones.

El *fandom* es un conjunto de sujetos socializados, divergentes y heterogéneos que se autoreconocen como *fans*, cuyo rol y acción está orientado a la observación, creación, crítica y modificación sistemática de un objeto de la industria del entretenimiento, ya sea en un solo formato o en múltiples de estos. Es mediante los procesos de interacción con otros *fans* que cuenta con la agencia suficiente para ser creador y reproductor de lenguaje, estética y contenido propio.

Se desmitifica la imagen del *fan* obsesivo y peligroso para la sociedad primeramente porque la construcción de lo “anormal” y “normal” es arbitraria a los grupos de personas que se autodenominan como especialistas, como bien señala Becker, y querer clasificar a los *fans* como sujetos disfuncionales resulta inadecuado desde esta perspectiva. Por otra parte, ver al *fandom* como patología es resultado de una visión limitada que justamente pierde la perspectiva de que los sujetos que componen al colectivo siempre están conscientes de su entorno y realidad social.

Una de las aportaciones más importantes de este trabajo es la de establecer que el *fandom* no es una experiencia individual en ningún sentido, cada aspecto de su quehacer está delimitado por una experiencia de corte colectivo, incluso aquellas que parecieran vivenciarse en la soledad (como ver un programa de televisión o leer un libro).

Los tres supuestos fundamentales del interaccionismo simbólico son el eje teórico para comprender que el *fandom* no es solo una característica de la personalidad de un individuo, sino una identidad en sí misma que vale la pena ser estudiada a mayor profundidad. El *fan* nace dentro de una sociedad prestablecida con diversos significados y valores, de las cuales acumula aprendizaje y experiencia para resignificarlas, pero también el *fandom* es el espacio en donde nuevas reglas y valores se establecerán como resultado de la interacción. Desde ese momento la realidad en la que se desenvuelve el sujeto ya no es la misma, constantemente prescindirá o añadirá ciertas acciones (que adquirió dentro del espacio del *fandom*) al desarrollo de su día a día para enriquecer sus vivencias y la forma en la que interactúa con los demás sujetos de la sociedad, ya sean los que considera como sus propios pares o los denominados “otros”.

Al incorporar al otro en la dinámica de la interacción el conflicto surge de forma natural, por lo que el *fandom* no es ajeno a ello. Este trabajo presentó las bases en las cuales se puede comenzar a estudiar el fenómeno de la otredad; sin embargo, a través de la presentación de las formas de otredad interna y principalmente de las *Shipping Wars*, otros lectores e investigadores tienen las bases teóricas para explorar temas como la violencia y la violencia simbólica; incluso se puede ampliar el tema del “Gusto” de Bourdieu pero desde las perspectivas de los *fan bases*.

Por lo tanto, en un primer grado, el *fandom* debe ser un objeto de estudio para la sociología, precisamente porque la base teórica en la que se fundamenta está ligada a la experiencia de lo social y porque todos los aspectos de su quehacer también conllevan un aspecto colectivo que resulta de interés para la academia mexicana.

Ahora bien, desglosemos las respuestas a la hipótesis con las que inició este trabajo. Se expuso la idea de que los *fandoms* son el espacio idóneo para construir un referente más amplio respecto a la diversidad sexual partiendo de la ficción e incorporándolo a la vida cotidiana, modifica los marcos de referencia de las personas, nos exige realizar un ejercicio de tolerancia, nos permite poner en práctica el agonismo político y nos reitera la necesidad de su existencia como condición de posibilidad para la práctica política en general y de la democracia en particular.

Por una parte podemos encontrar, a través de la descripción de la carrera del desviado de Becker, cómo es que el fenómeno del *fandom* y de lo *queer* comparten la aceptación de la condición de extrañeza, esta característica es fundamental para entender cómo es que las vivencias y dificultades del segundo se pueden ver reflejadas en el primero.

En este aspecto el *fandom* es un espacio relevante de socialización donde ser el “otro” es una condición normalizada en el que la ficción funciona como un espejo de lo que se vive en el mundo objetivamente real, o es el espacio en donde los individuos pueden proyectar, a través de la narrativa, lo que desean que pase en él. De esta manera no resulta ajeno ni impactante que las diversidades sexuales se sientan cómodas, aceptadas o deliberadamente decidan incorporarse a los diversos *fan bases*.

Es por medio de la producción del *fandom* (a través de objetos coleccionables, juegos de rol, marcas, imágenes, *cosplay* y múltiples representaciones) que la narrativa *queer* va incorporándose en la realidad colectiva y comienza a modificar los marcos de referencia de los sujetos que viven en ella. Se visibiliza lo que permaneció oculto y fetichizado por décadas, la representación abre la puerta al diálogo y a la crítica, y pone a tambalear un sistema de valores que parecía inamovible, porque hasta los más conservadores tendrán que analizar sus argumentos para defender su punto de vista.

En este ir y venir entre los deseos de las representaciones de la ficción y la exposición de la realidad dentro de la narrativa literaria, el *fandom*, incorporando en sus filas lo *queer*, comienza a jugar un papel político dentro de la sociedad. Es claro el rol que juega como espejo de la representación de la diversidad sexual y lo que implica a la hora de llevar al ojo público temas como el matrimonio igualitario, la adopción homoparental o la legalización y seguimiento médico por parte del Estado en las transiciones de cambio de género.

Sin embargo, no solo funciona en esta dinámica, como explicamos con anterioridad, el *fandom* es un colectivo heterogéneo donde diversas opiniones confluyen. Ahora bien, si a ésta se incorpora la comunidad LGBTTTIQ+, encontraremos un espacio donde existe aún

mayor diversidad de expresiones sociales y políticas donde se puede practicar lo que Chantal Mouffe denomina como agonismo.

La relevancia política del *fandom* se sustenta en ser el espacio en donde los individuos practican la tolerancia ya que dentro de esta micro sociedad la disidencia siempre está activa. Podemos observar cómo la presencia y la acción del “otro” no entorpece el desarrollo del *fandom*, sino que lo enriquece, las *shipping wars*, por ejemplo, llevan a las *fan bases* a crear nuevo y mejor contenido de *fan fiction* que demuestre que un *ship* es mejor que otro, y a su vez la presencia de diversos *ships* traen consigo un despliegue de pluralidad a la que los sujetos se tienen que adaptar para bien o para mal.

Como se dijo en líneas anteriores, el *fandom* es un laboratorio social donde los sujetos tienen la oportunidad de aprender y practicar estos diversos elementos de la vida política para después desarrollarlos en otras esferas de la vida pública.

Anexo

Sinopsis de programas mencionados en el texto

The Owl House:

“Luz Noceda es una adolescente dominicana-estadounidense de Gravesfield, Connecticut, que accidentalmente se topa con un portal a otro mundo en lugar de ir a un campamento de verano de detención juvenil. Llegando a un archipiélago conocido como las Islas Hirvientes, formado a partir de los restos de un Titán muerto, se hace amiga de la bruja rebelde Eda Clawthorne (alias "La Dama Búho") y de su adorable compañero de habitación, el demonio King. A pesar de no tener habilidades mágicas, Luz persigue su sueño de convertirse en bruja, sirviendo como aprendiz de Eda en la Casa Búho y, finalmente, encuentra una nueva familia en un entorno poco probable”. (Wikipedia, 2022)

Star Trek

Siguió las aventuras interestelares del capitán James T. Kirk (William Shatner) y su tripulación a bordo de la nave estelar Enterprise, una nave de exploración espacial construida por la Federación Unida de Planetas en el siglo XXIII. El canon de Star Trek incluye la serie original, dos series animadas, seis series de televisión derivadas, la franquicia de películas y otras adaptaciones en varios medios. (Wikipedia, 2022)

Glee

Se centra en el instituto William McKinley en Lima, Ohio, donde el profesor de español, Will Schuester, quiere devolver al club del coro "New Directions" el brillo y la popularidad que tenía cuando él era estudiante y formaba parte. Will consigue reunir a un grupo de estudiantes, todos ellos marginados pero con mucho talento, para presentarse a la competición de coros. La serie abarca temas como las relaciones amorosas, la sexualidad, la discriminación y el bullying. (Wikipedia, 2022)

Veronica Mars

Verónica Mars es una estudiante que avanza de la escuela secundaria a la universidad mientras trabaja como investigadora privada bajo la tutela de su padre

detective. En cada episodio, Verónica resuelve un caso independiente diferente mientras trabaja para resolver un misterio más complejo. (Wikipedia, 2022)

Doctor Who

La serie narra las aventuras de un Señor del Tiempo conocido como «el Doctor», que explora el universo en su TARDIS, una nave espacial con conciencia propia capaz de viajar a través del tiempo y el espacio. Por fuera, parece una cabina de policía azul, que era un elemento común de las calles del Reino Unido cuando la serie comenzó en 1963. Con la ayuda de distintos acompañantes, el Doctor se enfrenta a una variedad de enemigos mientras salva civilizaciones, visita tanto el pasado como el futuro, ayuda a gente común y corrige injusticias. (Wikipedia, 2022)

Star Wars

Star Wars, conocida también en español como La guerra de las galaxias, es una franquicia compuesta primordialmente de una serie de películas concebidas por el cineasta estadounidense George Lucas en la década de 1970, y producidas y distribuidas por The Walt Disney Company a partir de 2012. Su trama describe las vivencias de un grupo de personajes que habitan en una galaxia ficticia e interactúan con elementos como «la Fuerza», un campo de energía metafísico y omnipresente que posee un «lado luminoso» impulsado por la sabiduría, la nobleza y la justicia y utilizado por los Jedi, y un «lado oscuro» usado por los Sith y provocado por la ira, el miedo y el odio. (Wikipedia, 2022)

Pretty Little Liars

La serie sigue la vida de cuatro chicas y muy amigas de secundaria cuya amistad se desmorona después de la desaparición de su líder. Un año después, las amigas separadas se reúnen cuando comienzan a recibir mensajes de una misteriosa figura llamada «A» que amenaza con exponer sus secretos más personales. (Wikipedia, 2022)

Friends

La serie trata sobre la vida de un grupo de amigos —Chandler Bing, Phoebe Buffay, Monica Geller, Ross Geller, Rachel Green y Joey Tribbiani— que residen en Manhattan, Nueva York. Suceden tanto buenos como malos momentos, pero con una crítica cómica a los hechos más trascendentales de la actualidad. (Wikipedia, 2022)

Skins

Es un drama televisivo británico que sigue las vivencias de un grupo de jóvenes en Bristol, al suroeste de Inglaterra.

Las temporadas 1 y 2 constan de un elenco liderado por Tony Stonem (Nicholas Hoult). Terminadas las 2 primeras temporadas, el equipo de la serie decidió cambiar el reparto, dividiendo a los personajes en generaciones con 2 temporadas cada una. Para la 3 y 4 temporada, el reparto fue reemplazado en su mayoría, exceptuando a la que sería la líder del nuevo elenco, la hermana de Tony, Effy Stonem (Kaya Scodelario) y su mejor amiga, Pandora Moon, "Panda" (Lisa Backwell). Por su parte, las temporadas 5 y 6 constan de un nuevo reparto encabezado por Franky Fitzgerald (Dakota Blue Richards) y Mini McGuinness (Freya Mavor); no tiene más relación con las dos generaciones previas que algunos detalles notorios (por ejemplo, firmas en los casilleros). (Wikipedia, 2022)

Orange is the New Black

Orange Is the New Black (abreviado como OITNB) es una serie estadounidense de comedia-drama.

La protagonista principal de la serie es la actriz Taylor Schilling, interpretando a Piper Chapman, una mujer que llega a prisión por transportar dinero proveniente del narcotráfico. También está protagonizada por Laura Prepon, en el papel de Alex Vause, narcotraficante y ex amante de Piper, Michael Harney, como Sam Healy, consejero de la prisión, Kate Mulgrew, como la cocinera Red y Jason Biggs como Larry Bloom, el novio de Piper. (Wikipedia, 2022)

The Big Bang Theory

La serie comienza con la llegada de Penny, aspirante a actriz, al apartamento vecino del que comparten Sheldon y Leonard, dos físicos que trabajan en el Instituto Tecnológico de California (Caltech). Leonard se enamora desde el primer momento de Penny.

Leonard y Sheldon son científicos destacados en Caltech, amigos a su vez de Howard y Raj, que son presentados como unos completos geeks, alejados de las inquietudes y problemas de la gente común. En el curso de la serie se muestra la dificultad de los protagonistas masculinos para relacionarse con personas de fuera de su entorno, principalmente de sexo femenino, dando lugar a situaciones cómicas.

La serie contiene una gran cantidad de situaciones muy cómicas y referencias a principios y teorías físicas auténticas, aunque simplificados al máximo para poder ser entendidos rápidamente por la audiencia que no posea estudios en física, matemáticas o ingeniería. También aparecen referencias cómicas a series de televisión, películas, videoconsolas y videojuegos, cómics de DC y de Marvel, sistemas operativos, redes sociales en Internet y juegos de rol. (Wikipedia, 2022)

The X Files

The X-Files es una serie de televisión estadounidense de ciencia ficción y misterio centrada en los casos que investigan dos agentes del FBI, clasificados como «expedientes X»: fenómenos paranormales, avistamiento de ovnis, criaturas extrañas, etcétera. El primer episodio piloto, fue estrenado el 10 de septiembre de 1993. (Wikipedia, 2022)

Nosotros los pobres

Nosotros los pobres es una película mexicana de 1948. Corresponde al género situado en el melodrama urbano. El argumento de la película caracteriza la historia de un humilde carpintero de nombre Pepe "El Toro" (Pedro Infante) que a pesar de su pobreza, jamás pierde la humildad, dignidad y amor profundo por su sobrina "Chachita" (Evita Muñoz) hija de su hermana Yolanda, (Carmen Montejo) y su novia Celia, apodada la "Chorreada" (Blanca Estela Pavón).

Harry Potter

Harry Potter es una serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling, en la que se describen las aventuras del joven aprendiz de magia y hechicería Harry Potter y sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley, durante los años que pasan en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. El argumento se centra en la lucha entre Harry Potter y el malvado mago lord Voldemort, quien asesinó a los padres de Harry en su afán de conquistar el mundo mágico. (Wikipedia, 2022)

Escuela de Vagabundos

La película gira en torno a la peculiar familia Valverde. Emilia (Blanca de Castejón) es ama de casa y tiene por costumbre proteger, alimentar y dar asilo a todos los vagabundos que se acercan a su hogar. Pese a las continuas críticas de la familia, puesto que todos aquellos a los que ha ayudado les han robado, ella sigue empeñada en rescatar a cuanto mendigo pueda. La familia la completan su esposo Miguel (Óscar Pulido) y sus hijas Susana (Miroslava Stern) y Laura (Annabelle Gutiérrez). (Wikipedia, 2022)

Xena y la Princesa Guerrera (Xena the Warrior Princess)

Es una serie de aventuras que mezcla historia y mitología, y transcurre principalmente en la antigua Grecia, aunque se permite varias licencias en cuanto a la localización temporal. Sus protagonistas también viajan a lugares como Escandinavia, China, la India o Egipto.

Xena: la princesa guerrera cuenta las aventuras de la guerrera Xena (Lucy Lawless), que tras varios años como temible señora de la guerra consigue redimirse de su pasado gracias al héroe Hércules (Kevin Sorbo). A partir de ese momento, Xena hará todo lo posible para luchar por el bien y la paz, peleando contra guerreros despiadados, dioses, demonios y hasta con la misma muerte. Para ello cuenta con la compañía de la barda que será su amiga fiel en todos sus viajes, Gabrielle (Renée O'Connor), cuya evolución a lo largo de la serie, desde una campesina inocente hasta una poderosa guerrera, es considerada como otra trama tan importante como la redención de Xena. (Wikipedia, 2022)

Six Feet Under

La serie se enfoca en la mortalidad humana, y en las vidas de aquellas personas que tienen que lidiar con ella diariamente.

Six Feet Under presenta a la familia Fisher como una base sobre la cual explorar estas preguntas. A través de sus 63 episodios en 5 temporadas, los personajes principales experimentan crisis que están en directa relación con el ambiente y el dolor que experimentan. Alan Ball reflexiona sobre estas experiencias y la elección del nombre de la serie.⁵ (Wikipedia, 2022)

Disclosure

La película documental sigue una mirada en profundidad a la representación de Hollywood de las personas transgénero y el impacto de sus historias en la vida de las personas transgénero y la cultura estadounidense. Cuenta con numerosas personas transgénero famosas en la industria del cine como, Laverne Cox, Susan Stryker, Alexandra Billings, Jamie Clayton, Chaz Bono, Alexandra Gray, Yance Ford, Trace Lysette, Jazzmun, MJ Rodriguez, Angelica Ross, Jen Richards, Elliot Fletcher, Brian Michael Smith, Sandra Caldwell, Candis Cayne, Jessica Crockett, Zackary Drucker, Lilly Wachowski, Ser Anzoategui, Michael D. Cohen, Zeke Smith y Leo Sheng. Lleva a la audiencia a través de una lección de historia utilizando películas y programas de televisión para mostrar cuán dañinas e inexactas se mostraron las representaciones e ideas de las personas transgénero en todo el cine estadounidense, principalmente. (Wikipedia, 2022)

Ejemplos de violencia en los ships

Ejemplos de violencia implícita o explícita dentro de la *shipping war* entre los **Emison shippers** y los **paily shippers**; el primero lleva el título de “A las odiosas cabronas en el *fandom* de Emison”⁴⁶; el segundo ilustra la defensa del *ship* de **Emison** ante la publicación de un comentario que se lee “Emily ya ni siquiera ama a Alison supérenlo” (el usuario que contesta asume que la persona que comentó puede ser un **paily shipper**). El post 3, 4, 5, 6 son manipulaciones de imágenes de escenas de la serie o de *gifs*⁴⁷ que son empleados para refirmar la otredad de un *fandom*⁴⁸



post de tumblr 1

⁴⁶ Traducción Literal.

⁴⁷ Una imagen que tiene movimiento, que dura pocos segundos.

⁴⁸ Se sugiere observar la publicación del usuario [shaolinbynature](http://shaolinbynature.tumblr.com/post/118450339946/emison-shippers-when-emily-left-paige-for-alison) (<http://shaolinbynature.tumblr.com/post/118450339946/emison-shippers-when-emily-left-paige-for-alison>) donde se puede observar el constante bombardeo de imágenes que se utilizan entre los *ships*.



emilyandali

anonymous asked:

emily doesn't even love alison anymore get over it



How do you know? Did she tell you? Did you have a sleepover where you braided each other's hair and compared horrific -A stories and talked about girls?

I don't know if you're a Paily shipper or what, but don't come into my ask box and disrespect me, please. Thank you.

Ask emilyandali a question #pll #emily fields #alison dilaurentis #answered #anon

1 note



post de tumblr 2



thelyingwolff



Walking into a room full of Paily shippers

#team ali #alison dilaurentis #pll #team alison #sasha pieterse #emily fields

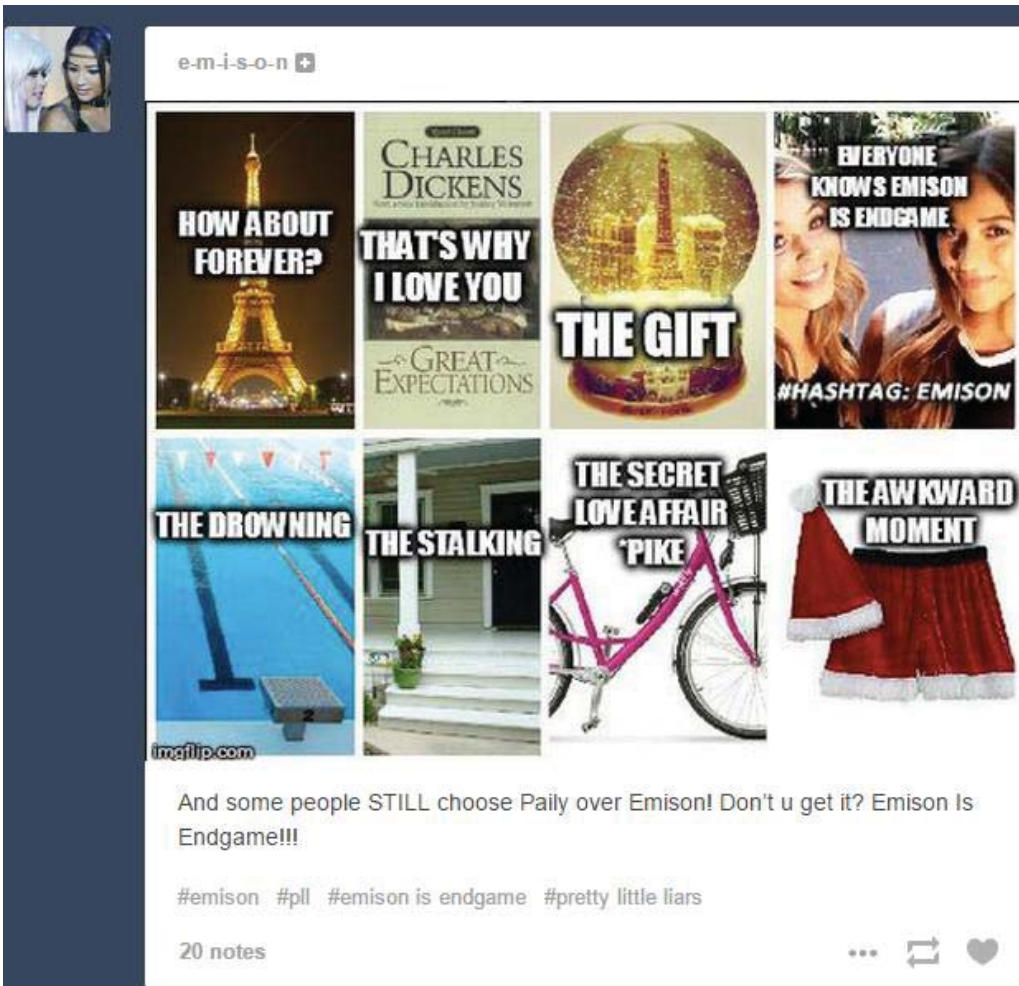
145 notes



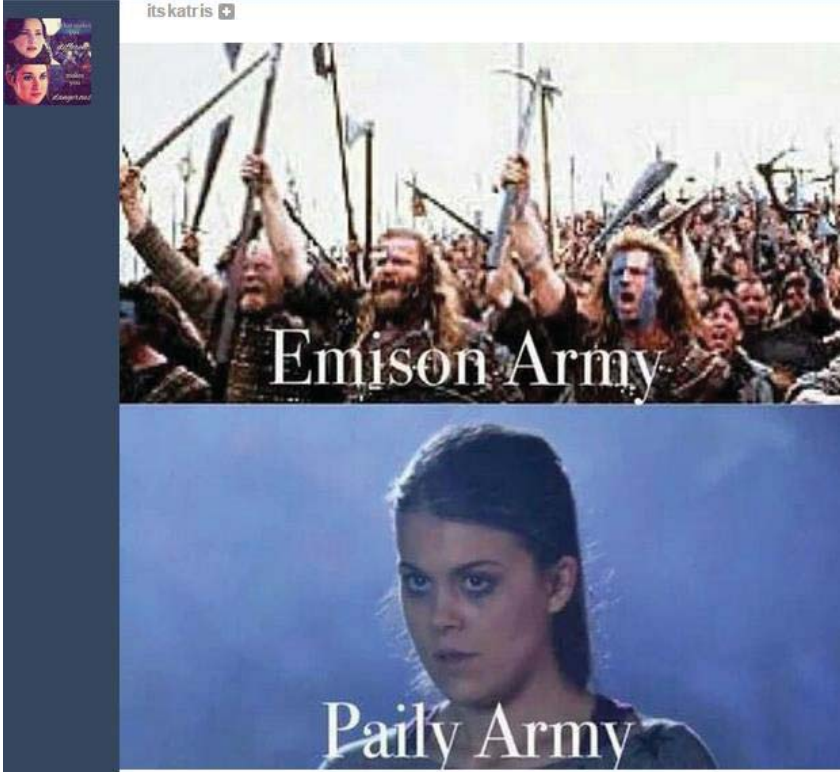
post de tumblr 3



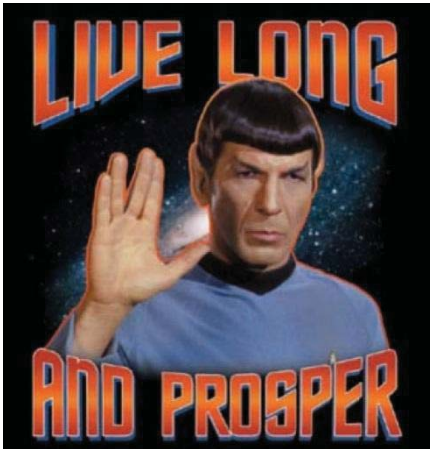
post de tumblr 4



post de tumblr 5



post de tumblr 6



Saludo de Spock

Bibliografía

ABNER, 2012. *National Base Ball Hall of Fame*. [Online] Available at: <http://baseballhall.org/privacy-statement> [Accessed 21 Febrero 2015].

Anagnórise, 2016. *LGBT Fans Deserve Better: Cuando la audiencia dice basta*. [Online] Available at: <https://lesbicanarias.es/2016/04/10/lgbt-fans-deserve-better/>

Arancibia Almendras, M., 2016. La "Identidad", como una construcción cultural para la sociología. *Sincretismos Sociológicos, Nuevos Imaginarios*.

Barraca, J., 2015. *Tratamiento: Obsesiones*. [Online] Available at: <http://www.jorgebarraca.com/tratamiento-obsesiones>

BBC, n.d. *History: Civil War and Revolution*. [Online] Available at: www.bbc.co.uk/history/british/timeline/civilwars_timeline_noflash.shtml [Accessed 2015 02 15].

Becker, A., 2002. *Análisis de la Estructura pragmática de la cláusula en el español de Mérida (Venezuela)*, s.l.: s.n.

Becker, H., 2009. *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*. s.l.: Siglo XXI Editores.

Benicio, R., 2020. *Los X Men como metáfora LGBT*. [Online] Available at: <https://collectible506.com/c506-los-x-men-como-metafora-lgbt/>

Benjamin, W., 1989. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. In: *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, pp. 1-20.

Berger, P. L. & Luckmann, T., 2003. *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Berger, R., 2010. Out and About: Slash Fic, Re-imagined Texts, and Queer Commnetaries. In: *LGBT Identity and Online New Media*. New York and London: Routledge, pp. 173-183.

Boivin, M. & Rosato, A., 2004. *Constructores de Otredad. Una introducción a la Antropología Social y Cultural*. Buenos Aires: Antropofagia.

Bolaños Gordillo, L. F., 2007. ¿Cómo se construyen las identidades en la persona?. *Ra Ximhai*, pp. 417-428.

Bourdieu, P., 2011. *Las estrategias de la reproducción social*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Canetti, E., 2010. *Masa y Poder*. Madrid: Alianza.

Cavicchi, D., 1998. *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans*. Oxford: Oxford University Press.

Chihu Amparán, A., 2018. Los marcos de la experiencia. *Sociológica*, 33(93), pp. 87-117.

Chihu, A., 2002. *Sociología de la identidad*. México: Porrúa.

Clark, M., 2008. *Science Fiction Fandom, Geek Culture, and the Image of the Engineer*. [Online]

Available at: <http://inesweb.org/files/Clark.doc>.

Disclosure. 2020. [Film] Directed by Sam Feder. s.l.: s.n.

Duffett, M., 2013. *Understanding Fandom. An introduction to the study of Media Fan Culture*. USA: Bloombury.

El Siglo de Torreón, 2018. *Denuncian bullying hacia joven fan de My Little Pony*. [Online] Available at: <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/1488017.denuncian-bullying-hacia-joven-fan-de-my-little-pony.html>

Elliot, A., 2009. Sexualidades: teoría social y la crisi de la identidad.. *Sociológica*, 24(69), pp. 183-214.

Estela, S., 2009. La conformación reflexiva de las identidades trans.. *Sociológica*, 24(69), pp. 79 -100.

Etxebarria, A. & Páez, D., 1987. *Teorías Sociológicas y Psicología Social: Individuo, Interacción y Sociedad*. San Sebastián: Depto. DE Psicología Social de la Universidad del País Vasco.

fanlore, 2015. *fanlore*. [Online] Available at: <http://fanlore.org/wiki/Canon>

Farfán, R., 2000. *Pragmatismo y Sociología*. México: UAM Azcapotzalco.

Farnal, O., 2003. Transformation of a Stereotype: Geeks, Nerds, Whiz Kids and Hackers. In: *Images that Injure. Pictorial Stereotypes in the Media*. London: Praeger, pp. 233-240.

Fausto-Sterling, A., 2000. *Cuerpos sexuados: La política de género y la construcción de la sexualidad*. Barcelona: Melusina.

Ferris, K. & Harris, S., 2011. *Stargazing: Celebrity, Fame and Social Interaction*. New York: routledge.

Fonseca Hernández, C. & Quintero Soto, M. L., 2009. La Teoría Queer: la deconstrucción de las sexualidades periféricas.. *Sociológica*, 24(69), pp. 43-61.

- Forster, D., 2004. Jump in the Pool: The Competitive Culture of Survivor Fan Networks. In: *Understanding Reality Television*. London: Routledge, pp. 89-270.
- Gaeda, C. A., 2018. El Interaccionismo simbólico y sus vínculos con los estudios sobre cultura y poder en la contemporaneidad. *Sociológica*, 33(95), pp. 39-64.
- Gaeda, C. A., 2018. El interaccionismo simbólico y sus vínculos con los estudios sobre cultura y poder en la contmporaneidad. *Sociológica*, Septiembre-diciembre, Issue 95, pp. 39-64.
- Giménez, G., 1997. Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Revista Mexicana de Sociología*.
- Giménez, G., 2004 Num 66. Culturas e identidades. *Revista Mexicana de Sociología*, pp. 77-99.
- Giménez, G., n.d. La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Revista Mexicana de Sociología*.
- Giménez, G., n.d. La cultura como indentidad y la identidad como cultura. *Revista Mexicana de Sociología*.
- Goffman, E., 2006. *Frame Analysis*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas CIS.
- Gray, J., 2003. New audiences, new textualities: anti-fans and non-fans. *International Journal of Cultural Studies* 6, pp. 64-81.
- Halliday, M. A., 1982. *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de Cultura Económica..
- Hanmer, R., 2010. Internet *Fandom*, Queer Discourse, and Identities. In: *LGBT Identity and Online New Media*. New York and London: Routledge, pp. 147-158.
- Hernández Gutierrez, J., 2013. ¿Qué tan extraño es el extraño? Consideraciones de la otredad en Simmel, Sennett y Bauman.. *RELACSO*, pp. 1-16.
- Hills, M., 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Hogan, H., 2011. *Afterellen*. [Online] Available at: <http://www.afterellen.com/tv/88046-lesbian-shipping-wars-the-fight-for-visibility-vs-the-fight-to-be-right>
- Horton, D. & Wohl, R. R., 1956. Mass Comunication and Parasocial Interaction: Observation on Intimacy at a Distance. *Psychiatry* 19(3), pp. 188-211.
- Jenkins, H., 1992. *Textual Poachers*. London: Routledge.

Jensen, J., 1992. *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization*. In: *The Adoring Audience*. London and New York: Routledge, pp. 9-29.

Joas, H., 1998. *El Pragmatismo y la Teoría de la Sociedad*. Madrid: Siglo XXI.

Johnson, D., 2007. Fan-tagonism. Factions, Institutions, and Constitutive Hegemonies of *Fandom*. In: *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York and London: New York University Press, pp. 285-300.

Krotz, E., 2004. Alteridad y pregunta antropológica. In: *Constructores de otredad. Una introducción a la antropología social y cultural*. Buenos Aires: Antropofagia, pp. 16-21.

Lamo de Espinosa, E., 2002. Un esquema de teoría social: parentesco, trabajo y comunicación. In: J. M. García Blanco & P. Navarro S, eds. *¿Más allá de la modernidad? Las dimensiones de la información, la comunicación y sus nuevas tecnologías..* Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, pp. 3-44.

Lara, M. M., 2013. *Gleeks, Truebies, and Human Beings: The Most Colorful TV Fan Base Names*. [Online]
Available at: <http://www.popsugar.com/entertainment/TV-Fan-Names-31739359>
[Accessed 24 febrero 2015].

Leach, E., 1967. *Un mundo en explosión*. Barcelona: Anagrama.

Lehr, S., 2012. *The Richest*. [Online]
Available at: <http://www.therichest.com/rich-list/nation/ten-of-the-most-popular-fandoms/10/>
[Accessed 24 Febrero 2015].

Maltby, J. et al., 2006. Extreme Celebrity Worship, Fantasy Proneness and Dissociation: Developing the Measurement and Understanding of Celebrity Worsip within a Clinical Personality Context. *Personality and Individual Differences* 40, 2, pp. 83-273.

Marvel Database, 2021. *Marvel Database*. [Online]
Available at: <https://marveldatabase.fandom.com/es/wiki/X-Men>

McGraw-Hill Global Education Holdings, LLC, 2018. *McGraw-Hill Medical*. [Online]
Available at: <https://mhmedical.com/Content.aspx?bookId=1493§ionId=102867681>

Mercado Maldonado, A. & Hernández Olivia, A. V., 2009. *El proceso de construcción de la identidad colectiva*. Estado De México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Mercado Mondragón, J., 2009. Intolerancia a la diversidad sexual y crímenes por homofobia. Un análisis sociológico.. *Sociológica*, 24(69), pp. 123-156.

Mercado, A. & Hernández, A., 2010. El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Revista de Ciencias Sociales*, pp. 229-251.

Merriam-Webster, 2015. *Merriam-Webster Dictionary*. [Online] Available at: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/geek> [Accessed 24 Febrero 2015].

Miklich, E., 2013. *19c Base Ball*. [Online] Available at: <http://www.19cbaseball.com/index.html#19th-century-baseball> [Accessed 21 Febrero 2015].

Mouffe, C., 2011. *En Torno a lo Político*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Navarrete, C. Z., 2015. ¿Otra vez la identidad? Un concepto necesario pero imposible. *Revista mexicana de investigación educativa*, Abril-Junio, 20(65), pp. 465-479.

Ocaño, M., 2015. *Excelsior*. [Online] Available at: <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/08/17/1040614>

Organización Mundial de la Salud, 2018. *Organización Mundial de la Salud*. [Online] Available at: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs396/es/>

Parsons, T., 2013. *El Sistema Social*. [Online] Available at: <https://teoriasuno.files.wordpress.com/2013/08/el-sistema-social-talcott-parsons.pdf>

Piccoli, D., 2012. [Online] Available at: <http://www.afterellen.com/notes-on-a-fandom-fangirl-101/12/2012/> [Accessed 5 Noviembre 2013].

Prado, D., 2013. *BBC News*. [Online] Available at: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp

Prado, D., 2013. *BBC News* ¿Cuál es la diferencia entre un geek y un nerd?. [Online] Available at: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp

Psicología Clínica Madrid, 2018. *Gabinete de Psicología*. [Online] Available at: <https://gabinetedepsicologia.com/psicopatologia-que-es-psicologos-madrid-tres-cantos>

RAE, 2015. *Real Academia Española*. [Online]
Available at: <http://lema.rae.es/drae/>
[Accessed 4 Marzo 2015].

RAE, 2021. *Diccionario de la Real Academia Española*. [Online]
Available at: <https://dle.rae.es>

Redacción BBC Mundo, 2020. *BBC News Mundo*. [Online]
Available at: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54255812>
[Accessed 20 Octubre 2021].

Romano, A., 2012. *How to speak fangirl*. [Online]
Available at: <http://www.dailydot.com/society/how-to-speak-fangirl/>
[Accessed 5 Marzo 2015].

Saer, J. J., 2014. *El Concepto de Ficción*. Buenos Aires: Seix Barral.

Shickel, R., 1985. Coherent Strangers.. In: *Intimate Strangers: The Culture of Celebrity*. Garden City New York: DoubleDay.

Steever, G., 2011. Celebrity Worship: Constructing a Critique. *Journal Of Applied Social Psychology*, pp. 41,6.

Theodoropoulou, V., 2007. The Anti-Fan within the Fan. Awe and Envy in Sport *Fandom*. In: *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York and London: New York University Press, pp. 316-327.

Torregrosa, J. R., 1983. Sobre la identidad personal como identidad social. In: *Perspectivas y contextos de la psicología social*. Barcelona: Hispano Europea, pp. 217-240.

tumblr, 2015. *fandometrics*. [Online]
Available at: <http://thefandometrics.tumblr.com/post/121055046076/celebrities-week-ending-june-8th-2015-caitlyn>

tumblr, 2015. *Fandometrics*. [Online]
Available at: <http://thefandometrics.tumblr.com/about>

Úriz Pemán, M. J., 1993. *Personalidad, Socialización y comunicación. El pesamiento de Geroge Herbert Mead*. España: Libertarias/Prodhufi.

Vizcarra, F., 2002. *Sistema de Información Científica Redalyc. Red de revistas científicas*. [Online]
Available at: <https://www.redalyc.org/pdf/316/31601604.pdf>
[Accessed 22 Septiembre 2021].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Star_Wars
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Star_Trek
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Disclosure:_Ser_trans_en_Hollywood
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Six_Feet_Under_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)#Trama](https://es.wikipedia.org/wiki/Six_Feet_Under_(serie_de_televisi%C3%B3n)#Trama)
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Xena:_la_princesa_guerrera
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_vagabundos
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Nosotros_los_pobres
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/The_X-Files
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
 Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Orange_Is_the_New_Black
 [Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Skins>
[Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Friends>
[Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Pretty_Little_Liars
[Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Doctor_Who
[Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/Veronica_Mars
[Accessed 30 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Glee>
[Accessed 20 01 2022].

Wikipedia, 2022. *Wikipedia.* [Online]
Available at: https://es.wikipedia.org/wiki/The_Owl_House
[Accessed 26 01 2022].

Word Reference, 2015. *Word Reference.* [Online]
Available at: <http://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=shipping>

Zepeda Rodríguez, J., 2007. *¿Qué es la discriminación y cómo combatirla?*. México, CONAPRED.