



Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Psicología
Escuela de Pregrado

**Until the end of the line:
Producción de Subjetividad en el fandom online de
Stucky.**

Memoria para optar al Título Profesional de Psicóloga/o

Investigadores: Constanza Ríos y Diego Rivera

Mayo 2017, Santiago, Chile.

Tabla de contenido

Abstract	3
1. Antecedentes	4
2. Problema.....	11
3. Pregunta y objetivos	21
4. Relevancia	22
5. Marco teórico	24
5.1. Subjetividad: procesos y líneas de subjetivación.....	24
5.1.1. Líneas de subjetivación: Relaciones de poder	27
5.1.2. Líneas de subjetivación: Ethopolítica	28
5.2. Prácticas: discursos y modos de hacer	29
5.3. Discusiones sobre la producción de Fandom	31
5.4. Virtualidad como estado y espacio	32
5.5. Posicionamiento	33
6. Marco Metodológico	36
6.1. Metodología Cualitativa	36
6.2. Método etnográfico y etnografía virtual.....	36
6.3. Muestreo	39
6.4. Técnica de Producción de Información	42
6.5. Estrategia de Análisis.....	43
6.6. Procedimientos	44
7. Análisis y Discusión	46
7.1. Un “Camino” a lo que amas.....	48
7.2. “Tantos lados, que los demás no pueden comprender”	67
7.3. Disputas, apropiaciones y reglas: Canon, Fanon y etiqueta de fandom	88
7.4. Un niño queer de Brooklyn: Usos de la Producción en la Vida cotidiana	106
7.5. With you till’ the end of the line: Subjetividad en Stucky.	117
8. Conclusiones.....	131
9. Referencias.....	137

10.	Anexos.....	153
10.1.	Citas originales usadas en el texto	153
10.2.	Glosario.....	160

Abstract

En las últimas décadas la posición de fan ha estado atravesada por procesos de comodificación, tanto por su funcionamiento como prosumidores como por su relación con las franquicias, junto con el ascenso de la red 2.0. El objetivo de esta investigación es comprender la producción del fan desde las redes de relaciones existentes en Tumblr y AO3 dentro del slash de Capitán América, específicamente de la relación entre los personajes Steve Rogers y James “Bucky” Barnes (denominada Stucky). A través de observación participante y entrevistas etnográficas se analizaron estas redes, que involucran tanto racionalidades gubernamentales de mercado, activismo y fanificación, como relaciones de poder entre los fans slashers, además de vínculos con otros textos y sus vidas cotidianas. Se discute respecto a la relación entre el fandom, las plataformas y Marvel y las tensiones y negociaciones que se producen en ésta, que tienen como producto espacios particulares con normas y juegos de verdad propios, y que se vuelven equivalentes a los usuarios que los ocupan. Estas lógicas no se limitan a las plataformas, sino que se extienden a la vida cotidiana y tienen usos y espacios de apropiación y resistencia en ella.

Keywords: Fandom, subjetividad, virtualidad, prácticas, relaciones de poder, ethopolítica.

1. Antecedentes

El fenómeno de Internet ha sido estudiado por las ciencias sociales desde sus inicios, pasando por diversas teorizaciones respecto a su uso y su presencia. Junto con la indiferencia o negatividad exhibida en sus orígenes por parte de los investigadores y la opinión pública respecto a su impacto en las personas (Morris y Ogan, 1996), se mantuvo propagando a ritmos acelerados y cada vez más accesibles, siendo hoy una presencia global y necesaria para gran parte de las actividades cotidianas en las ciudades (Jones, 1998). Con ello, los estudios han cambiado de perspectivas sobre el uso y apropiación de Internet de parte de las personas hacia direcciones más positivas que remarcan el potencial de esta herramienta en la comunicación y desarrollo humano.

Como ejemplo del uso actual de Internet, en Chile la tasa de penetración es de 72,4 accesos a Internet por cada 100 habitantes (SUBTEL, 2016), con 6.16 millones de usuarios de redes sociales (Comscore, 2014). Dentro de este panorama, se puede sostener que Internet es un fenómeno masivo, actual y vigente, tanto como herramienta como espacio donde suceden prácticas pertinentes a la virtualidad.

Este fenómeno ha sido conceptualizado de variadas maneras en la literatura: algunas investigaciones apuntan a sus características comunicacionales con respecto a otras plataformas de medios (Morris y Ogan, 1996), mientras que otras, a las dinámicas que se generan en la plataforma. Entre ellas, surge el concepto de red 2.0, el cual se entendería como un cambio paradigmático sobre cómo se piensan los sitios en la red, pasando de proveedores de contenidos y servicios a plataformas de producción de éstos desde la actividad de los usuarios mismos (Song, 2008), siendo ésta la principal fuente de valor de la plataforma (Fernández, 2013). Este concepto de web 2.0 fue acuñado por primera vez para describir el funcionamiento de los nuevos

sitios que aparecen tras el colapso de la burbuja dot com¹ (Snee, 2008; Song, 2008). Dentro de los sitios que podían ser calificados como parte de él estaban los blogs², las wikis³, sitios de distribución de contenido multimedia y de taggeo⁴ y bookmarking social⁵, así como los feeds RSS⁶, teniendo como desarrollo posterior las redes sociales y otras formas de selección de contenido y de comunidad participativa (Anderson, 2007). Sin embargo, debido a la naturaleza mediática y descriptiva del concepto, es difícil definir claramente su punto de inicio y las características que la definirían, pues la red 1.0 -llamada así retroactivamente- también habría tenido un importante componente participativo. Las diferencias entre ambos paradigmas consistirían en la individualización de la participación y énfasis en las comunidades que se formarían por vínculos específicos de la red 2.0, desenfanzando así las comunidades globales de la plataforma, características de la red 1.0 (Song, 2008). Para Remondino (2012), tanto las TICs como la red 2.0 se enmarcarían en un discurso tecno-utópico que demanda participación en ellas, donde el usuario debe visibilizarse, individualizarse y vincularse con la red, creando espacios de subjetivación dentro de los cuales se despliegan utilizando estrategias variadas para negociar con la plataforma un uso particular.

¹ Se refiere a la burbuja financiera creada en el periodo de 1992-2002 respecto a la inversión en compañías de Internet. Esta burbuja fue posible, dentro de otros factores, gracias a una retórica particular asociada al desarrollo de tecnologías emergentes así como las futuras ganancias que generarían, sin relación alguna con el valor que estas poseían en el momento (Goodnight y Green, 2010)

² Blogs: sitios web que usualmente pertenecen a un pequeño grupo de personas o solo una, actualizados regularmente, en estilo más informal-conversacional. Generalmente temáticos.

³ Wiki: sitio web desarrollados cooperativamente-colectivamente que funcionan como enciclopedias de diversos temas, con constantes cambios en las entradas editadas por usuarios. Un ejemplo muy conocido actualmente es Wikipedia.

⁴ El taggear es la acción de etiquetar dentro de plataformas web, herramienta de muchos sitios, como Livejournal, blogs y otros donde hay muchas entradas que etiquetar (más que para identificación de personas que suelen ser los tags en redes sociales), donde se desarrollan codificaciones compartidas por los usuarios familiarizados con los temas.

⁵ Boomarking social se refiere a la acción de guardar y clasificar recursos y links en línea de manera abierta para que otros usuarios puedan acceder a estos. Como ejemplos se puede tomar <https://del.icio.us/> o <http://www.furl.net/> (Barsky y Purdon, 2006).

⁶ Feed RSS se refiere a un canal o feed de información sobre nuevas adiciones a un sitio, los usuarios se suscriben al feed de un sitio en específico para poder recibir actualizaciones sobre este y poder navegar hacia estos (Wusteman, 2004).

Este énfasis en la productividad de los usuarios sucedió de forma concurrente a cambios importantes en cómo se piensa la relación de la audiencia y los medios que consumen. El concepto de prosumidor (prosumer) emerge para describir teóricamente el tipo de consumo de una economía capitalista tardía, donde se abandona la producción en masa en pos de una producción individualizada y producida particularmente para los deseos de distintos consumidores (Toffler en Giurgiu y Barsan, 2008), transformándose éste entonces en un productor más de lo que finalmente consume. Este concepto ha sido tomado como produsuario (producer) para describir la relación que toman las audiencias con los medios de comunicación masiva cuando la tecnología para su producción se masifica y el ‘espectador’ se vuelve capaz de producir por sí mismo (Bird, 2011), siendo un ejemplo de ello los fan-films⁷ (Jenkins, 2003). Esto tendría como consecuencia un cambio en la manera en que los consumidores se relacionan con los mismos medios y la alfabetización en éstos (Carmona, 2008). Es así como, por ejemplo, el discurso Hollywoodense sobre las audiencias se desplaza de agentes pasivos a pensarla como un recurso a utilizar para promover las películas a través de su actividad misma, poniendo el énfasis en generar estrategias que permitan producir y maximizar esta actividad, tales como organizar un misterio para la audiencia, en el que ésta tenga que trabajar de forma conjunta para resolverlo. Esto sucedió en la campaña publicitaria de *The Dark Knight*, durante la cual se aludió a información sobre la película en puzzles entregados a través de Internet, esperando entonces poder utilizar la actividad y discusión alrededor de ellos como publicidad (Reinhard, 2009).

De manera paralela, se instalan los estudios de brand community (comunidad de marca, refiriéndose a los consumidores como comunidad formada en torno a la marca), entendiendo la reputación y compromiso con la marca como partes fundamentales de su valor (Guschwan, 2012). Así, se vuelve crucial entender cómo se organizan y comunican los mismos consumidores

⁷ Fan films son aquellas producciones cinematográficas o videos que están inspirados en otras producciones, creadas por los fans de éstas y no sus productores originales.

alrededor de ésta para poder trabajarla mejor (Lee y Kim, 2015), y finalmente utilizar el potencial productivo de esa comunidad a favor de la marca (Guschwan, 2012). En este sentido se instalan, por ejemplo, estudios sobre la distribución de WOM⁸ (Word of Mouth) dentro del fandom de música en Twitter, con el fin de comprender cómo éste viaja y el impacto de algunas relaciones entre consumidor y artista (Lee y Kim, 2015). Guschwan (2012) denomina como *Brandom* a la relación con la marca donde se construye una comunidad controlada por la misma marca, a diferencia del Fandom que aparecería de forma desregulada, y que, debido al propio funcionamiento de los fans, sería una relación tensionada y en un flujo constante de límites.

Estos cambios en torno a cómo se pensaban los consumidores y la audiencia, se basaron en los estudios sobre fandom de la etnografía de audiencias (Reinhard, 2009; Thebergé, 2006). El fandom, en términos simples, se puede entender como comunidades de fanáticos (Hills, 2002), siendo el término un neologismo de las palabras *fan* y el sufijo *dom* (Reid, 2012; Roine, 2013). Se puede caracterizar al fandom como la comunidad donde se comparten fanworks en torno a un producto narrativo canónico en específico de manera recíproca a la comunidad, más que exclusiva o privadamente (Turk, 2014), así como se le puede considerar la comunidad que entiende los fanworks en torno a un producto (Stanfill, 2013), siendo en ambos casos la dimensión productiva del fandom una de sus características fundamentales (Fiske, 2001). Dentro del fandom, se pueden ver tanto roles activos, comprometidos con causas externas al fandom per se, pero adosadas desde los fans (Donio, 2014), como otros fans que hacen sus críticas de los fanworks más públicas (*haters*)⁹, las cuales aportan cambios de perspectivas, aunque en la

⁸ Se refiere a las redes de transmisión de información respecto a un producto creadas por los mismos consumidores para difundir su experiencia con este, que posteriormente sería utilizada por otros posibles consumidores para evaluar el producto (Brown y Reingen, 1987).

⁹ Users que sean denominados o se denominen como *haters* son aquellos que en los posts sobre temas del fandom, plantean críticas, justificadas o no, hacia lo que se exponen, usualmente de manera peyorativa hacia el fandom que considera temáticas fanon relevantes. Son *haters* por odiar lo que se discute, y mostrarlo fervientemente en sus comentarios, razón por la cual se les suele excluir o ignorar como fans, ya que, si bien sus intervenciones pueden provocar mayor crítica, sus formas de plantearlas no son bien recibidas en los fandoms.

convivencia sean segregados por los fans debido a ello (Springer, 2013). El fandom aparece tanto como un espacio compartido y mediado por un producto específico (Thebergé, 2006), como una comunidad de hablantes del mismo universo de significados (Stanfill, 2013). La figura de fan, entonces, se une a una comunidad o una productividad en torno del producto que se disfruta. Esto favorece o co-crea el fenómeno de prosumidores, y es por estas características que el mercado potencia cada vez más la inversión emocional y temporal que se realiza en el fandom, creando espacios para la expresión de fanworks. Ello, si es generado por la empresa bajo sus propias condiciones, es más bien brandom, cuestión que es diferenciada por los teóricos respecto a los fans que lo son en espacios propios, con normas propias y autónomas (Reinhard, 2009).

Los estudios sobre fandom se expandieron con la obra *Textual Poachers* de Henry Jenkins (2005), pasando metodológicamente de ser estudios externos al mismo fandom a realizarse en su interior, con el fin de reivindicarlo frente al discurso patologizante de las investigaciones de la época (Jenkins en Meyer y Tucker, 2007). Ello, debido a que hace un par de décadas atrás se entendía al fan como un otro fanatizado, obsesivo e histérico (Jenkins, 2005), principalmente individualizado como caso clínico o como parte de una masa eufórica -adhiriendo a conceptualizaciones de la psicología clásica de las masas-. Estos discursos han ido cambiando al analizarse desde la comunidad y desde sí mismos. Con este fin Jenkins utiliza conceptos de De Certeau para comprender al fandom no como una histeria colectiva o una actividad solitaria y alienante sino como una actividad de producción y resistencia (Roque, 2015). Tras esta fase, el campo procedería a complejizarse al concebirse más conceptualizaciones teóricas, gracias a investigaciones de académicos que reconcilian sus identidades de fan y de académicos (Jenkins en Meyer y Tucker, 2007), el surgimiento de diversas revistas académicas de estudio de fandom, como *Transformative Works and Culture* o *The Phoenix Papers*, que investigan desde el mismo fandom al fan, y sus contextos; así como por la comprensión del fandom no sólo como resistencia, sino como un espacio heterogéneo donde también se reproducen relaciones hegemónicas (Roque, 2015). Asimismo, la relación con los medios se complejiza por el cambio

de lógicas anteriormente descritas de la web, el incremento del acceso a la red y la profundización de la globalización, que facilitan la construcción de audiencias intermediales en tanto consumen y relacionan distintos medios, así como procesos de fanificación de las mismas audiencias (Nikunen, 2007).

Por otro lado, estos cambios también alteraron las relaciones de intercambio y reciprocidad que se daban en el fandom, abriendo posibilidades de organización nuevas, creando economías de fandom novedosas, y diferentes maneras de relacionarse con los productores, tanto en el nivel de control de los fanworks, como por la hibridación de roles en la misma economía (Galuszka, 2015). Dentro de estos cambios en la conceptualización y relación con los fans y las audiencias, se producen estrategias nuevas para la acumulación y capitalización del capital simbólico generado desde la relación con los fans (Shefrin, 2004). Para Fiske (2001) la economía de Fandom se mueve principalmente en un terreno simbólico, tomando nociones de economía cultural de Bourdieu, desde donde entiende la cultura como un sistema donde se puede invertir y acumular capital, el cual podría ser luego usado para obtener otros beneficios. Este capital estaría distribuido de forma desigual, concentrándose en instituciones socialmente legitimadas, como galerías de arte o museos (Bourdieu citado en Fiske, 2001).

Fiske plantea que la cultura popular, donde se ubicaría el fandom, estaría dentro de las esferas subordinadas de Bourdieu, siendo el proceso de acumulación simbólica de los fans una mezcla de operaciones entre replicación de los criterios hegemónicos y problematización de éste, en particular respecto a las nociones de autoría, debido a que tomarían posesión del texto en su propia actividad como audiencia y la producción de sentido dentro del mismo, estando el espectador unido al valor mismo de la obra, desarrollándose un sentido de pertenencia que llega a ponerse en contrapunto con la autoría misma, ya que los fans “entenderían” mejor el texto que los mismos productores (Fiske, 2001).

A pesar de esto, los estudios de fandom, versus los estudios de fans, no están muy propagados en la literatura, principalmente por la tendencia a individualizar las características de los fans a su estado de fan como persona, y no como un fenómeno de grupo, y menos como un fenómeno instalado desde las marcas interesadas. En esta investigación el término de trabajo es fandom, pues fandom es como los mismos fans se piensan-enuncian a sí mismos para pertenecer a estos espacios-encuentros-redes, mientras que fan-base se localiza exclusivamente desde un superior (la marca base) hacia los admiradores (fans).

En síntesis, hasta este punto el foco en el fandom está puesto al asociársele con relaciones que se generan a través de su capacidad de consumo y su capacidad productiva, que buscan ser capitalizadas por otros agentes. En este sentido, estas lógicas aparecen como reflejo de lógicas más amplias sobre cómo utilizar y guiar las actividades de consumidores en otros rubros, en particular aquellos de la red 2.0 siendo este otro foco de la investigación.

2.Problema

Existe una intersección respecto a las prácticas cotidianas sobre el consumo y producción de subjetividad vinculada a los medios, y también sobre cómo esta producción es enmarcada bajo ciertas lógicas de mercado, generando y alterando las maneras en que los sujetos se relacionan con el mundo. Pasando desde la creación de espacios virtuales a la apropiación y reapropiación constante de variados elementos narrativos, a la utilización de los datos producidos por los usuarios para generar categorías que puedan ser objetivo de campañas publicitarias (Heyman y Pierson, 2013). En este sentido, se vuelve de vital importancia comprender los procesos de subjetivación y los terrenos en que éstos se desenvuelven para poder posicionar a los sujetos en el siglo XXI y comprender los fenómenos sociales en los que se ven involucrados.

A partir de ello, el estudio sobre el fandom puede ser inscrito en el campo de la psicología social crítica (interpretada desde Piper, 2007, Balasch et al., 2005 e Ibañez, 2001), en tanto esta investigación la entiende como una perspectiva que asume que el sujeto, las prácticas que realiza y el exterior con el que se desenvuelve no son dados, sino que aparecen como parte de un proceso de producción constante e interdependiente y que, por lo mismo, pueden ser modificados, siendo el objetivo de esta perspectiva buscar concientizar respecto al carácter contingente, inestable y dependiente de la construcción subjetiva de los objetos sociales, para posibilitar su transformación (Piper, 2007). Además, el enfoque crítico facilita la producción de conocimientos que permitan, dentro del reconocimiento del rol hegemónico de las ciencias sociales y la psicología social como herramientas de gobierno para la producción postfordista, “identificar y actuar frente a las formas de dominación y procesos de hegemonización presentes en las sociedades actuales” (Balasch et al., 2005, p.133). Junto con ello, son los procesos del fandom, las relaciones y significados los que se rescatan, tanto por la construcción social de las prácticas, como por los efectos sociales y políticos que involucra el enfatizar los procesos que los sujetos realizan, con la finalidad de empoderar a los mismos en sus constituciones de realidad

(Íbañez, 2001).

Considerando los antecedentes, cabe preguntarse por los mecanismos dentro de la red para asegurar la producción constante de nueva información por parte de los consumidores y espectadores; qué incentivos, castigos, discursos y prácticas mantienen a éstos como creadores de contenido, pues la red involucra tanto un espacio posibilitador de nuevas formas de organización y producción para sus usuarios, como nuevas avenidas de intervención en ellos (Thebergé, 2006). Para entenderlo, utilizaremos el concepto de gubernamentalidad de Foucault (2006) que se refiere al cambio de lógicas de gobierno de los individuos, pasando de un estado disciplinar individual a trabajar con poblaciones y probabilidades. La racionalidad gubernamental se basa no en vigilar a cada individuo, sino en crear una serie de mecanismos y direccionalidades -denominados dispositivos por Foucault (1984)- que dirijan hacia ciertas actitudes, comportamientos y estados a la población en tanto totalidad porcentual, siendo perfectamente aceptable el escape y fuga de ciertos individuos particulares al no ser especialmente relevantes en tanto valor poblacional (estadístico).

Como ejemplo aplicado en la red se puede observar Facebook (Leiva, Ríos y Rivera, 2014): este sitio usa una serie de algoritmos para mostrarle al usuario lo que la plataforma considera que podría encontrar relevante (Bucher, 2012), utilizando para esto, entre otras cosas, el perfil que ha creado sobre el usuario desde la información que éste le ha proporcionado. Ello tendría como consecuencia que produzca más información sobre sus preferencias al elegir un link u otro, retroalimentando el sistema. Para que aquello funcione, entonces, es necesario que la persona continúe fabricando información, y, con este fin, Facebook incentiva constantemente a sus usuarios a subir información personal y a usar aplicaciones relacionadas de alguna manera con la plataforma (Leiva et al., 2014), amenazando incluso a invisibilizar con sus algoritmos a usuarios

que no produzcan suficiente contenido (Edgerank)¹⁰. Estos incentivos y castigos tienen el fin de entregar a Facebook la seguridad sobre la producción de contenido, con el fin de clasificar a los sujetos, por medio de una serie de algoritmos, como tipos particulares de consumidores que luego serían alcanzados por publicidades específicas (Leiva et al., 2014).

Las tecnologías del yo (Rose, 2003), consideradas ensamblajes híbridos que lleven al gobierno del sí mismo desde poderes hegemónicos molecularizados, permitirían ciertas posiciones de sujeto en las cuales los sujetos podrían hablar de sí, pensarse a sí mismos y enmarcar las prácticas que realizarían (Rose, 1999). Sin embargo, éste no sería un proceso de producción permanente, sino que suceden quiebres en el mismo discurso, contradicciones en las redes de los dispositivos mismos que constituyen las tecnologías (Deleuze, 1990), y las prácticas serían alteradas y apropiadas en los mismos modos de hacer de los sujetos. Es en esta línea que se vuelve necesario relevar el rol de las prácticas en el proceso de subjetivación de los sujetos, entendido como la manera de ser y hacer sujeto, de construirse una subjetividad. Así, el hacer se vuelve relevante. Para De Certeau (2000), las prácticas serían el arte de elegir cómo hacer, instancia donde las directrices de la hegemonía pueden ser trastocadas de formas sutiles y fugaces: las prácticas subordinadas no tendrían inmediatez más allá de sí mismas, y sin embargo serían el terreno de resistencia permanente de los sujetos.

La producción de subjetividad se reproduce, actualiza y cambia desde las relaciones sociales cotidianas, en conversaciones e instancias microsociales (Fernández, 1994; Tusón, 1997), desde la conducción de la conducta personal guiada con los marcos de valores trascendentales de la(s) racionalidad(es) gubernamental(es) (Hardt y Negri, 2000), bajo las cuales se enmarcan las interacciones con otros sujetos. Es por esto que para la emergencia de sujetos es necesario tener

¹⁰ Edgerank es el software que utiliza Facebook para ordenar el news feed o inicio de la página de inicio de cada user, en donde se ordena lo que se ve según preferencias explicitadas del user, y preferencias por el uso-visita de un perfil, página o grupo determinada, mostrando lo más buscado-visto, e ignorando las páginas y users que el perfil no visita o que no producen contenido que produzca interacción entre users (y que por tanto sea popular).

anterior y constantemente sujeciones históricas que les puedan sostener, donde puedan conducirse para que los resultados sean más o menos probables –pero nunca predecibles-, y las subjetividades sean vividas de las maneras óptimas para el gobierno y mercado (Serrano, 2014). A modo de aclaración, se entenderá por subjetividad el resultado del proceso de subjetivación, dimensión en incesante transformación y formación, surgiendo de ello distintas maneras de ser sujeto, con diversas sujeciones históricas hacia éste. Del mismo modo, las posiciones de sujetos serían el orden que las subjetividades se dan a sí mismas según sus relaciones y producción.

Debido a que todo lo anterior sucede dentro de la red, es necesario añadir una conceptualización ontológica a las prácticas y tecnologías que buscamos describir. En este sentido, es necesario entenderlos no como espacios separados, sino como dimensiones de hibridación, donde los sujetos transitan de manera permanente, llevando componentes virtuales a su vida real, así como componentes de su vida real a la virtual (Teli, Pisanu y Hakken, 2007). Si bien lo virtual no se refiere propiamente a la red, sino a un estado ontológico de posibilidad y ordenamiento, facilita nuevas posibilidades de virtualización y actualización en la vida de los sujetos (Levy, 1999), generando una reforma paradigmática sobre cómo los sujetos se aproximan a sí mismos y al mundo (Ramírez y Anzaldúa, 2014).

Dentro del estado de constante actualización que se da en la virtualidad, co-existen una multiplicidad de sujetos, temáticas y redes relacionales, las cuales se van generando, modelando, degenerando y transformando desde la virtualidad por su mismo involucramiento en ésta. Entre estos sujetos se perfila al fandom como una comunidad que está en profunda e intrincada relación con lo virtual, que ha cambiado históricamente según la plataforma en sus prácticas y presentaciones, y que es sujeto de interés para el mercado del SXXI (Emily, 2014; Jenkins, 2005; Thebergé, 2006).

El fandom se constituye como un campo de análisis gubernamental y virtual en tanto aparece

asociado a la manera en que las lógicas de dispositivos se han pensado y organizado, dentro de un espacio de constante virtualización y actualización. El fandom está circunscrito en una variedad de prácticas, tales como las prácticas empresariales especialmente diseñadas para generar un fandom, categorizado como fanbase desde estudios de manejo de marca (branding) (Yan, 2011) y prácticas de politización, por la generación de grupo, y apelación a tener admiradores para conseguir metas diversas. Desde aquí tiene sentido que sea relevante la popularidad de un presidente, por ejemplo (Thebergé, 2006). Otras prácticas que también se inscriben en el fandom serían las de identidad, con lógicas de exo/endogrupo, constitución de una subjetividad vinculada a las acciones en torno al fandom (Chang, 2014); y prácticas gubernamentales, como conducción de conductas, reproducción de esquemas, contraposiciones de discursos, disciplinamiento y en general, la vinculación social con el medio fan y no fan que va modelando la condición de fan desde los diferentes intereses de las partes involucradas. Se contraponen el sujeto de mercado (consumidor) con el sujeto que se autocategoriza como fan desde una posición de poder reflexiva (Thebergé, 2006).

En el área de los estudios de fandom, en particular, surgen dos conceptos que se asocian a la manera en que se capta y modela a la audiencia: convergencia medial y fanificación.

El concepto de convergencia medial en Jenkins sería el proceso global en el cual los medios atraviesan barreras geográficas y se vuelven parte de una cultura popular globalizada, siendo impulsada tanto por fans como por empresas privadas (Jenkins en Meyer y Tucker, 2007). Éste también ha sido entendido como el proceso en el cual se comienzan a consolidar propiedades intelectuales bajo la tenencia de algunas compañías, así como la extensión de éstas propiedades a varios medios y la creación de nuevas estrategias para generar sinergia entre divisiones de una misma compañía (Nikunen, 2007). Estas estrategias serían parte de un proceso de captación de audiencias, controlando las maneras en que se puede aproximar a la propiedad intelectual y haciendo su consumo una experiencia continua (Jenkins, 2006). Por otra parte, el concepto de

fanificación se referiría a la expectativa de que las audiencias comiencen a comportarse como fans y se vuelvan partícipes de varios procesos intermediales (Nikunen, 2007). Estos conceptos serían una profundización de lógicas que hemos expuesto anteriormente, ubicando al fandom en una posición que permitiría visibilizar y estudiar estos procesos, tanto por su rol en su surgimiento como su emergencia en ellos.

Dentro del fandom, existen subgrupos tanto de participación como de producción, siendo uno de ellos el slash (Jenkins, 2005). Éste se entiende como el fanwork que relaciona de manera romántica/sexual a dos personajes con el mismo sistema sexo-género en el canon (Shipping Glossary, s.f.). Académicamente se ha teorizado su rol como forma de resistencia a roles de género y relaciones amorosas y sexuales hegemónicas (Jenkins, 2005), tanto como a los roles masculinos y femeninos tradicionales (Donio, 2014). Dentro de los círculos de slash se construyen referencias intertextuales e intermediales, acompañadas de guiños constantes desde los autores o las corporaciones respecto a la actividad misma -por ejemplo, entrevistas a los directores que aluden a las temáticas de slash (Wieselman, 2015; Lachenal, 2016). El estudio del slash dentro de los estudios de fans tiene como características relevantes el que son fans de una relación entre personajes, dentro de un producto particular del cual también suelen ser fans, por lo cual convergen en un punto donde se tiene el producto canon y se transforma en fanon¹¹(Chaney y Liebler, 2007), con temáticas que además suelen tensionar puntos de las tramas o de las relaciones establecidas, trabajando en adaptaciones o cambios radicales a los productos para producir el slash. Además, como comunidad de fans, el slash está constituido como sitio de encuentro desde las producciones que ellos crean, siendo escasas las plataformas que se dediquen exclusivamente a slash. Más bien, estos temas son llevados a plataformas al usarlas para compartir sus trabajos (como ejemplo, revisar Chang, 2014), lo cual fomentaría interacciones distintas a otras comunidades, donde se vinculan desde sus producciones con otros fans. El slash

¹¹ Fanon se refiere al canon de los fans, elementos que si bien no son propiamente canónicos son aceptados por el fandom y tratados como si lo fueran.

se ha calificado, también, como una especie de economía del don, entendida como aquella economía donde se entregan dones y se retribuyen desde receptor a donador (Hyde, en Turk, 2014). Lo compartido en este caso es público para todos, no una retribución individualizada (Turk, 2014), siendo ‘don’ también para las plataformas en que se publican los contenidos, aunque esto no es considerado en demasía ni por los fans ni por la investigación, a pesar de la existencia de publicaciones pagadas que algunos fans logran hacer de sus fanworks -o inspiradas desde sus fanworks. Un ejemplo notorio y actual de ello sería Cincuenta Sombras de Grey (Bertrand, 2015), lo cual expone la posibilidad de redituabilidad de los fanworks, que repercute directamente en las plataformas donde se publican los trabajos, la mayoría de las cuales reporta beneficios económicos sustentados por los fans (Bertrand, 2015).

Respecto a su producción, los fanworks (incluyendo el slash) se involucran en áreas grises de propiedad intelectual, en donde pueden arriesgarse a penas jurídicas si utilizan materiales de los productos oficiales, así como si venden sus producciones, dependiendo de la jurisprudencia local (Burgess, 2016). En la literatura, no obstante, se enfatiza desde el branding cómo las producciones de los fans promueven los productos gratuita y fervientemente, por lo cual los fanworks serían bien recibidos, aunque ello dependería de las compañías involucradas con el fandom (Thebergé, 2006). Por lo mismo, existe una conexión patente entre el mercado y las prácticas de los fans, que son monetizables y rentables, ya que crear una fan-base puede ser considerado una inversión por parte de las empresas (Mikey, s.f). Sin embargo, no se investiga cómo los fans se vinculan con esta transformación en moneda de cambio conceptualizada en torno a su existencia.

En el caso de Capitán América¹²/The Avengers, el fandom ha producido el doble o más contenido en torno a Stucky de las películas que sobre Stucky de los cómics (en las plataformas

¹² Capitán América es un personaje de Marvel comics creado durante la segunda guerra mundial para generar propaganda a favor de ésta. Este personaje resurgió en los 60's como parte del equipo de superhéroes los Vengadores.

de FanFiction.net y AO3). Y es un fenómeno reciente, que sigue impactando, por la novedad del estreno de Capitán América: Civil War (abreviado CA:CW, estrenada el 2016). Además, el universo cinematográfico Marvel es producto de un proceso de convergencia intermedial (Johnson, 2012) y su campaña publicitaria -en particular sobre CA:CW (Burks, 2016)- cumple con las características de procesos de fanificación y uso de redes sociales. Así mismo, se han producido alusiones implícitas de actores (Wieselman, 2015) como directores (Robinson, 2015; Lachenal, 2016) de Marvel respecto a la aprobación y posible canonicidad de la ship¹³, teniendo esto las características de las estrategias utilizadas para ganar capital simbólico de los estudios cinematográficos -también considerado queerbaiting¹⁴ (Donio, 2014). Asimismo, la tensión provocada por la introducción de temáticas LGBTIA+ en franquicias que constantemente apelan a valores y personajes heteronormativos complejiza las interacciones entre fans y de los fans con las industrias, sus representantes y/o sus actores (Thebergé, 2006; Donio, 2014); constituyéndose así la figura del slasher: un fan de las franquicias, y también parte del fan-base deseado por la industria, enlazable con insinuaciones de contenido queer (que se queda sólo a nivel de queerbaiting), que además es un fan problemático que cambia los contenidos, las relaciones y las tramas, y busca ver estos cambios en las franquicias tanto como espacios de representación de otras temáticas, como por ser parte de lo que la fanbase pide (Mikey, s.f). La elección del fandom de Stucky, entonces, se realiza por la interseccionalidad que se da al tocar varias temáticas, desde el mismo slash, así como se escoge Capitán América, además de su popularidad y fandom creciente, por las posibilidades de interpretación en temáticas de construcción de patriotismo y cultura de USA (Steinmetz, 2008; Stevens y Bells, 2009; Mercille, 2013). Esto parece relevante cuando se trata de incorporar minorías a las tramas enclavadas en la hegemonía por decisiones de Marvel, mientras sus fans lidian con las posibilidades tanto de introducirlas,

¹³ Ship es la relación romántica/amorosa canónica o no canónica entre dos o más personajes de una producción (definición de shipping wikia). Se les suele codificar como Personaje/Personaje o PersonajexPersonaje.

¹⁴ Se denomina queerbaiting a la acción de utilizar contenido con posibilidades insinuadas en el material de lecturas queer/no heteronormativas/con presencia de identidades fluidas, de manera que actúan como señuelo para atraer audiencias queer-LGBTIA+ (definición en Donio, 2014).

como de esquivarlas, en un cómic que es popular y que en la actualidad es mucho más conocido y global gracias a las películas.

Dentro del slash de cómics se puede observar que aumenta el contenido y producción del mismo según el lanzamiento de películas o nuevos elementos vinculado al fandom que se analice. En el caso de Marvel, desde el 2012 el fandom de Avengers y Capitán América ha crecido y se ha ido expandiendo a otros públicos, en correlación con el estreno de películas asociadas a estos productos (Klein, 2015). Este crecimiento también se debe a las posibilidades de relaciones slash que se pueden shippear¹⁵ a través de las distintas plataformas (como Deviantart, AO3, FanFiction.net, Tumblr, etc.). Algunos comentan que se han introducido al fandom Marvel por las relaciones slashes entre los personajes (particularmente, Steve/Bucky¹⁶, o Stucky como se le denomina en el fandom), y varios artistas toman como inspiración esta pareja para producir contenido compartido por internet y mercantilizable (en sitios de crowdfunding o páginas web de tiendas online).

Stucky como objeto de estudio permite adentrarse en un fandom de slash en boga durante el 2016, amplio, popular y con intersecciones de contenidos y temáticas políticas y relacionales, con los sujetos participantes. Sumergirnos en este campo, donde fans activamente producen, comparten e interactúan en torno al producto, pone en tensión la teoría con la actividad cotidiana de los fans en las plataformas online, las relaciones que establecen y que les rodean en ellas, y la

¹⁵ Shippear, relacionar romántica, amorosa o sexualmente a dos o más personajes o personas.

¹⁶ Steve Rogers, mejor conocido como Capitán América es un superhéroe de Marvel creado en 1941, siendo este un supersoldado creado por parte de EE.UU. para pelear en la 2da guerra mundial, este sería acompañado por el adolescente James “Bucky” Buchanan como su asistente durante esta, hasta que serían separados por la supuesta muerte de Bucky en el Canal Ingles y la suspensión criogénica en la que Rogers caería hasta ser redescubierto por los Vengadores (The Avengers), tras lo cual tiempo después se reencontraría con Bucky, que había sido utilizado por la unión soviética como un asesino, bajo el nombre de “Soldado de Invierno” (Winter Soldier). Ambos personajes han sido adaptados a varios medios, cambiando aspectos de ambos personajes, en particular en el universo cinematográfico Marvel (MCU), Steve y Bucky tienen una edad similar y son amigos desde la infancia (Marvel Wikia, s.f.). Ambos son canónicamente devotos al otro, expresado en la cita ‘I’m with you till the end of the line’, ‘Estoy contigo hasta el final de la línea’ (trad. propia), en la segunda película de Capitán América.

forma de vincularse con los contenidos canónicos y fanónicos.

En suma, existen tanto varios estudios de fandom (como ejemplos, Chang, 2014; Donio, 2014; Hills, 2002; Thebergé, 2006), como de subjetividades y gubernamentalidad (como ejemplos, Ares, 2010; Morales, 2011; Prieto, 2013; Serrano, 2014). Mientras los análisis gubernamentales de subjetividad han dejado de lado las posteriores teorizaciones de relaciones sociales como relaciones de poder estratégicamente situadas (Ibáñez, 1982; Piper 2015), estas relaciones de poder enfatizarían la construcción desde la interacción entre los sujetos, y el cotidiano como lugar de producción de subjetividad. Este enfoque en el fandom emerge como establecimiento de identidades o luchas reivindicativas que los fans llevan a cabo desde su participación en los fandom, sin aludir a su producción mediada, desligándolos de los espacios y sujetos envueltos en sus relaciones y generación de producciones. De esta manera, se aúna la noción de subjetividad desde una mirada gubernamental, que permite analizar a los fans como el producto de un conjunto de espacios, sujetos y relaciones, con una mirada de fandom ethopolítica, desde el manejo con tecnologías del yo de las acciones propias y modelación de los otros, dentro de un marco valórico gubernamental, y una mirada desde sus propias producciones y conceptualizaciones. Aquello, junto con las luchas en las que ven envueltos, y su producción de fanworks, fomentada localmente y acumulada con el tiempo, según la popularidad del fandom al cual se le regalan obras (Hellekson, 2009; Scott, 2009; Turk, 2014). Se puede converger una subjetividad de fandom amplia y vinculada tanto a los sujetos construidos, las construcciones estructurales propias de éstos en términos de espacios y relaciones, como las estructuras de subjetividad que aparecen. Es por ello que nos interesan las subjetividades, en tanto que las subjetividades no sólo son constituidas desde las directrices gubernamentales, sino que también desde las resistencias propias a la dominación hegemónica.

3.Pregunta y objetivos

¿Cómo se producen subjetividades de fan en el fandom (comunidad virtual de fans) de slash (historias románticas de personajes del mismo género) de Stucky (Capitán América/Winter Soldier) desde Internet?

Objetivo general: Comprender los procesos de producción de subjetividad en las comunidades virtuales de fans (“Fandom”) dedicadas a la producción de “Slash” (historias románticas de personajes del mismo género) basado en los productos Marvel asociados a Capitán América.

Objetivos específicos:

- Caracterizar la comunidad virtual (fandom) de slash de Stucky basado en los productos Marvel asociados a “Capitán América”.
- Identificar y caracterizar las prácticas que se producen en el fandom de Stucky.
- Identificar y describir las posiciones de sujeto construidas en la comunidad a partir de dichas prácticas
- Analizar las interacciones de las posiciones de sujeto entre sí y con otros actores en plataformas virtuales.

4.Relevancia

La Internet y posteriormente la red 2.0 han permitido la aparición de nuevas dinámicas de subjetivación y de relación con los sujetos, funcionando como una red de dispositivos que demandan procesos de visibilización, individualización y producción constante (Remondino, 2012), así como han cambiado las condiciones de producción de esa misma subjetividad (Ramírez y Anzaldúa, 2014). Esto aparece acompañado de transformaciones en la concepción de audiencia y consumidor, que pasan de actores pasivos a productores de los cuales se puede extraer valor, desde la distribución del WOM (Lee y Kim, 2015), la producción de éstos como usuarios de la plataforma (Guschwan, 2012; Ramírez, 2016) y el capital simbólico que producen (Shefrin, 2004). El fandom sería un ejemplo claro del funcionamiento de estas lógicas, tanto por su desarrollo teórico (Roque, 2015; Reinhard, 2009) como por su relación con la red, su capacidad productiva y su funcionamiento comunitario (Fiske, 2001). Estas lógicas pueden ser entendidas utilizando los conceptos de gubernamentalidad y prácticas para describir las posiciones particulares en las que se configura un sujeto productor, así como las modificaciones mismas que se ocasionan en su devenir.

Esto se vuelve relevante en tanto estas formas de relación con los consumidores y la audiencia cada vez se vuelven más ubicuas, y por lo mismo comienzan a ser un componente necesario para entender los lugares en que desenvuelven los usuarios de la red.

Asimismo, la mayoría de los estudios comprenden los procesos de subjetivación como procedimientos en los cuales el resultado final es un sujeto sujetado (Tassin, 2012). Por las características del concepto de prácticas y el rol de productores que se encuentra en el fandom, en este estudio se entenderán los procesos de subjetivación como procesos activos en los cuales hay quiebres, apropiaciones y negociaciones constantes.

Esta investigación busca identificar algunas de las formas en que los sujetos son construidos y se construyen, así como puntos de fractura que se producen en este proceso, los cuales serían puntos posibles de transformación; en este sentido, se posiciona como una investigación crítica. Su producción académica desde las ciencias sociales es actualmente enmarcada dentro de un contexto postfordista, donde la producción de conocimiento tiene como fin generar técnicas de gobierno para poblaciones particulares, generar posiciones de sujeto desde la producción de verdad, y si bien es posible generar quiebres parciales, su objetivo es articular puntos de inflexión que corren el riesgo de ser cooptados (Balasch et al, 2005). Es en este contexto que la omisión de varios horizontes prácticos que podría tener esta investigación es una decisión deliberada en tanto la investigación sobre fans ha sido utilizada por los mismos agentes del mercado para transformar la forma en que se relacionan con los fans, capitalizando su vinculación con ellos de mejor manera (Reinhard, 2009).

Por todo esto, la principal relevancia de esta investigación es teórica, comprender nuevos fenómenos propios de esta década desde su articulación teórica.

5.Marco teórico

Para esta investigación, los conceptos teóricos que utilizaremos serán subjetividad desde Foucault (1984) con la teorización de Rose (1999) e Íbañez (1982), para luego articularlo con el concepto de prácticas desde De Certeau (2000) en tanto son parte y producto de los procesos de subjetivación. La subjetividad de fan se centra precisamente en su actividad, por lo mismo también se trabajará respecto a algunas prácticas del Fandom. Por último, se elaborará sobre el concepto de virtualidad con Levy (1999) y Teli et. al (2007) como sustento ontológico de las actividades de los fans en la red. Estos términos están englobados dentro de la concepción de producción de subjetividades, en tanto se refieren a la molecularización del poder, la constitución de lo real desde lo cotidiano y social, y el contexto en el que se da la subjetividad de fan a estudiar.

Cabe recalcar que estos conceptos están siendo tratados desde una perspectiva construccionista social crítica, lo cual implica que se busca resaltar la construcción histórica de posiciones hegemónicas a partir de lo actual. De esta manera, se proporcionarían herramientas de comprensión y transformación de los procesos de subjetivación, entendiendo que toda realidad es una construcción histórico-social (Piper, 2007) de la cual los sujetos se apropian, constituyen y convierten por medio de sus relaciones sociales, las cuales conforman las relaciones de poder desde el cotidiano (Íbañez, 1982). Es en el cotidiano, además, donde la realidad social cobra vida y fuerza, donde todo concepto y relación se establece, remanece o destruye a través de las prácticas de los sujetos, de modo que toda teoría en esta investigación está pensada en la microestructuración en el cotidiano, cuyas estructuras construyen, siguen y ordenan directrices macroestructurales (Fernández, 1994).

5.1.Subjetividad: procesos y líneas de subjetivación.

Foucault (1982, citado en Tassin, 2012) piensa la subjetividad como el modo en que el sujeto

hace la experiencia de sí mismo. Para poder entender el proceso de subjetivación del que derivaría es necesario abordar una serie de factores, entre ellos los juegos de verdad en los que se objetiva, se piensa y se conoce, así como los procesos de subjetivación en los que ese sujeto se produce. Esto implica separarse de una noción esencialista de la subjetividad como propia de un en sí, y acercarse a una subjetividad producida social e históricamente.

En este contexto histórico y social, las significaciones, discursos y estructuras tendrían como efecto la formación de dispositivos que operarían en lo social. Deleuze (1990) definiría dispositivo como un conjunto multilíneal de naturaleza múltiple y no homogénea, que atraviesa tanto objetos, como sujetos y lenguajes, sigue direcciones distintas que se bifurcan, varían y derivan y genera procesos de quiebre y discontinuidad. Los elementos de este dispositivo pueden surgir en distintos sustratos, tanto discursivos como no discursivos. Los dispositivos, finalmente, serían aquella red que puede establecerse entre estos elementos (Foucault, 1984). Esta red tendría como efecto la disposición y producción de subjetividades y prácticas posibles que constituirán y guiarán procesos de subjetivación; sin embargo, estos sujetos reproducirán esta red de forma más o menos flexible, marcando tensiones y puntos de fuga (Deleuze, 1990). Los dispositivos se enmarcan dentro de las técnicas de gobierno del sí mismo planteadas por Rose como tecnologías del yo (1999), que actúan como una molecularización del poder, y guían las maneras de ser-actuar-enunciar de los sujetos, a la vez que las producen y transforman. La subjetividad entonces se referiría a la manera de ser sujeto, que es resultado de la necesaria imposición de significaciones que han sido instituidas por la sociedad, que a su vez son modificadas en el proceso instituyente -prácticas- y se expresan en el vínculo que se genera con los otros y con los objetos -y las mismas prácticas- (Grinberg, 2007).

Por otro lado, Ramírez y Anzaldúa (2014), tomando a Foucault y Castoriadis, consideran los procesos de subjetivación como aquellos procesos de constitución y formación de un sujeto entre órdenes psique-somáticos e histórico-sociales. Éstos estarían en tensión en tanto el sustrato

histórico-social genera modos de hacer, instituciones y estructuras de lenguaje previas en las cuales el sujeto debe crear significados para sí. Dentro de lo histórico-social y la psique, el sujeto crearía disidencias y resistencias con el sistema establecido y se vería forzado a negociar esas contradicciones para crear espacios particulares en los que éste sería convocado, que naturalizan sus relaciones y legitiman sus prácticas; volviendo este espacio, otro espacio institucional que luego sería resistido. De esta manera, los procesos de subjetivación serían procesos de resistencia y alienación permanentes.

En el proceso de subjetivación se manifiestan dinámicas de poder/resistencia, pudiendo enfocarse en líneas de inflexión desde el análisis de las relaciones de poder (Ibáñez, 1982), considerando que la conducción de la conducta se da en niveles más micro y cotidianas, donde el gobierno de las conductas se actualiza y transforma, y donde las tecnologías del yo aparecen (Rose, 1999). La subjetividad se entiende en diversos estudios gubernamentales como el perfil que se produce desde los mecanismos gubernamentales-institucionales, tanto como la conducción personal de modelamiento, y no necesariamente se vincula a vivencias o significaciones, sino a las acciones y lo que configuran, en tanto personas posibles dentro de la población-gobierno (Serrano, 2014).

La subjetividad en Foucault puede ser considerada como una producción desde las relaciones de poder, siendo el poder una fuerza creativa, presente en toda relación social, ya que no hay ejercicio de poder posible sin un manejo económico de discursos de verdad que circulan en lo social y se van renovando, transformando, enunciando en las relaciones sociales; constituyéndose no sólo desde los aparatos institucionales con sus construcciones de discursos de verdad, sino que se actualizan, reiteran y cambian en lo cotidiano y microsocioal desde la acumulación de los discursos (Ares, 2010). La constitución de sujetos se realizaría tanto desde lo gubernamental que conduce, como desde las posibilidades de enunciación que se conforman desde los discursos. Y los discursos serían inmaterialidades que cargan consigo la materialidad,

siendo regulados por procedimientos de control normalizante.

La subjetividad en Foucault estaría siendo constantemente constituida e imbuida por los mismos sujetos enmarcados dentro del sistema gubernamental en que funcionan. Luego, se añadirá el componente de la resistencia, en tanto la relación productiva no es el ejercicio del poder por sus discursos de verdad, sino por la generación de resistencias que inevitablemente sucede, en donde se ponen en juego tanto lo discursivo como no discursivo, sin resultados predecibles (Ibáñez, 1982). Desde las disciplinas se proporcionan tecnologías biopolíticas y procedimientos disciplinarios para la normalización de aquello deseado y constitución de sujetos adecuados al régimen gubernamental. Esto coalesce en una subjetividad con mayor construcción desde el sujeto gobernado, a través de la noción de ethopolítica de Rose (1999), que se explicará más adelante.

5.1.1.Líneas de subjetivación: Relaciones de poder

Por tanto, un aspecto a considerar que pertenece a la configuración de subjetividad son las relaciones de poder. Para Ibáñez (1982), el poder en Foucault sería un poder descentralizado, con existencia de múltiples focos, tantos como relaciones y saberes. No habría un rey o estado desde el cual se produce el poder y luego se representa en niveles micro, con lógicas de castigo, reglas y transgresiones, sino que este régimen binario de obediencia y transgresión actúa desde un poder limitador, jurídico, que invisibiliza otros mecanismos de mantención y existencia del poder. El poder no se divide en interpersonal y político (Parsons, en Ibáñez, 1982), sino que siempre es extensivo con el tejido social, existe en él y le es consustancial, pues lo social es un tejido de relaciones en las cuales se intercambian energías y fuerzas nuevas, producidas con direccionalidades indeterminables a largo plazo, inestables y cambiables, locales y móviles. Se generan endógenamente, y son usadas estratégicamente por aparatos como los estados para constituirse y permear desde los efectos de su constitución que sostienen las relaciones de poder. El poder haría del saber su fuerza, control y norma; utilizaría la normalidad, las ciencias sociales,

la producción de tecnologías y disciplinas, como medios para controlar la vida de poblaciones desde los números aproximados, saberes aproximados. De esta manera, obtendrían resultados aproximadamente totales de la producción de poderes desde marcos comunes globalizados en la interacción local, en el cotidiano, en direcciones indeterminadas, que pueden resonar pasiva o activamente en sentidos potenciadores, equilibradores, disminuyentes, interferentes, sin que sea la direccionalidad querida en su concepción (Pagés, en Íbañez, se vale del término ‘emprise’, para conceptualizar el poder en términos de aparatos, efectos, procesos ejercidos desde una fuente a una base). Estos saberes se traducen en verdades, a través de sistemas verificadores de lo dicho, de lo sabido, estando ahí muy presentes las ciencias sociales para verificar hechos sociales, para poder normalizar y ejercer control social. El poder estratégico requiere la norma para difundirse, a diferencia del poder jurídico que con la ley ya estaba universalizado (pero no necesariamente interiorizado como verdad, que es lo que se busca en las relaciones de poder estratégicas). Estas verdades funcionarían como mecanismos de objetivación (Tassin, 2012), siendo contraste, constitución y resistencia en el devenir de la subjetividad.

5.1.2.Líneas de subjetivación: Ethopolítica

Para que estas relaciones devengan en subjetividad, podemos plantear el manejo de la conducta como sujeto de gobierno, regimentada por relaciones de fuerzas que atraviesan todo encuentro interpersonal, tanto en los modos de hacer como en los espacios, a través de técnicas de gobierno del sí mismo (Rose, 1999). Se daría a través de los programas, estrategias, dispositivos y otras técnicas de gobierno para conducir desde lo individual a lo poblacional, teniendo redistribuciones del poder considerado central a las instituciones, para pasar a ser una red de poder que no acumula en un mismo sitio o discurso, sino que se propaga y dispersa (Hardt y Negri, 2000).

La gubernamentalidad consigue un gobierno no sólo desde un núcleo central, sino desde una gama de proyectos, sujetos, conocimientos, programas y otros que lleguen a nivel individual para

la conducción del sí mismo. Y para analizar esta molecularización del poder, Rose plantea las tecnologías del yo (2003). Las tecnologías del yo tendrían que ver con los mecanismos autodirectivos o el modo en que se experimentan, entienden, juzgan y conducen los individuos, de manera que sus pensamientos, sentimientos y acciones son socialmente administradas y organizadas.

Además de las instauraciones por tecnologías y dispositivos, los sujetos se irían constituyendo en la cotidianidad, donde aparecen las relaciones de dominación y resistencia que determinan las conductas sociales -no sólo desde los discursos de verdad de los aparatos, ni sólo desde su internalización, sino también desde la socialización y sucesos sociales. La ethopolítica sería un subconjunto de estas tecnologías y dispositivos, enfocado al gobierno del yo a través de mecanismos ético-morales en un nivel micropolítico, enfatizando la gestión del sí mismo que el sujeto debiese realizar para cumplir sus 'deberes' a sí mismo y a los demás (Rose, 1999)

5.2.Prácticas: discursos y modos de hacer

Estas consideraciones ethopolíticas se concretan en modos de hacer, maneras de desenvolverse, prácticas. Esta noción se ha trabajado desde varias perspectivas en la literatura, pasando desde un concepto de sentido común a conceptualizaciones más complejas. En este trabajo abordaremos la noción de práctica en los trabajos tempranos de Foucault, complementándolo con conceptos de De Certeau (2000).

Para Foucault las prácticas se refieren a actos particulares que se realizan dentro de marcos de enunciación dados, estos actos tienen como efecto un cambio tanto en el marco como en los saberes que se producen dentro de éste. Estos marcos se refieren a las regularidades enunciativas y los quiebres, contradicciones y fracturas que los sostienen. Dentro de estos marcos se crean grupos de enunciaciones previas, que Foucault denomina como Positividades (citado en Canales, 2012). Estos grupos de enunciaciones tienen efectos de verdad, en tanto cambian las

enunciaciones posibles dentro de aquellos marcos y aquellas que son consideradas verídicas, teniendo efectos en las prácticas posibles dentro de estos marcos (Britos, 2003)

Las prácticas pueden dividirse en el terreno de sus efectos: las prácticas discursivas son aquellas que producen y le dan forma a los objetos que aparecen en el discurso; las no discursivas, por otro lado, se refiere a aquellas prácticas que no pueden ser pensadas como parte de la estructura, aquellas prácticas que si bien tienen efectos en el discurso no pueden ser reducidas a éste debido a sus componentes materiales, espaciales o temporales, siendo ejemplos de ellas el movimiento o la arquitectura. Estas prácticas tienen distintos efectos según su análisis desde tres ejes: la racionalidad en la que se enmarcan, su relación con el discurso, con los otros y consigo mismo, y su recurrencia enmarcada en su a priori histórico (en Domínguez y Trybalski, 2011).

Por otro lado, De Certeau (2000) considera las prácticas como modos de hacer, eventos que tomando tanto elementos de la acción misma como del discurso crean una forma particular de relacionarse con el entorno. Es lo que se “fabrica” con los objetos, representaciones y comportamientos posibles. Son las combinatorias operativas posibles dentro de un sistema-cultura y el esquema de acción que sucede efectivamente. Estas prácticas se mueven en terrenos de estrategia y táctica, en tanto la estrategia tiene que ver con la capacidad de establecer y mantener un territorio, de legitimar las prácticas y establecer discursos a su alrededor. La táctica, por otro lado, debe moverse de manera distinta, en tanto es precisamente la utilizada cuando no puede sostenerse un territorio, cuando hay un desequilibrio de fuerzas desfavorable. Por lo mismo, implica que no hay una posición homogénea, sino una fractura, que permite atacar desde muchos flancos y poder retirarse de éstos rápidamente, es el reino de las oportunidades con el único fin de poder asegurar la supervivencia. Es en la lógica de la táctica donde De Certeau ubica las prácticas cotidianas, comprendiéndolas como la reapropiación y uso de aquello que se ha impuesto externamente. Es en los actos de uso donde los sujetos transforman éstos de forma inteligible para la propia dominación; sin embargo, debido a la posición de debilidad frente a la

hegemonía, estos actos quedan como actos inmanentes, no tienen articulación posible en tanto no se puede armar un discurso que los legitime. La práctica en De Certeau sería entonces la enunciación del acto, la elección del modo de hacer.

5.3. Discusiones sobre la producción de Fandom

Integrando los anteriores conceptos a nuestro objeto de estudio, el fandom puede enmarcarse tanto en las subjetividades que se producen, como en las prácticas que los sujetos realizan, marcando así una producción de subjetividad intersectada por diversas variables. Tomando en cuenta aquellos estudios de Fandom que toman el modelo teórico de De Certeau (Meyer y Tucker, 2007; Roque, 2015), éste se ha utilizado de varias maneras. En este sentido, se ha entendido que dentro del fandom, como constitución, hay diversos modos de hacer o prácticas. Por ejemplo, respecto a la noción de audiencia, De Certeau (2000) consideraba que la lectura era necesariamente parte del terreno de la táctica, donde el lector enfrentado a la autoridad autoral, se veía forzado a escribir en los márgenes del texto, a producir significado por sí mismo, pero siempre subordinado a la legitimidad de la palabra del autor que negaba la productividad de la actividad de leer. Sin embargo, Jenkins (2005) está en desacuerdo, en tanto, al menos en el fandom, la actividad de la audiencia no se reduce solo a la táctica, pues son capaces de obtener territorio, legitimar interpretaciones particulares, imponer modos de leer más allá de la voluntad del autor, de traspasar los límites entre éste y la audiencia y volverse también escritores de la obra.

Aquello genera divisiones internas en torno a la actividad productiva (Fiske, 2001). Entre ellas, está la diferencia entre mantenerse en el canon, o ampliar las posibilidades del canon con el fanon (Chaney y Liebler, 2007). Esto establece una diferencia que en muchos fandoms se hace notar, especialmente en las secciones de comentarios de las producciones, donde se discute sobre las posibilidades de que ciertos escenarios, interpretaciones, relaciones u otros se den dentro del setting que se establece canónicamente, o si son sólo posibles para los fans quitando o añadiendo

espacios y elementos a las tramas o productos discutidos (Donio, 2014). Estas formas de hacer son en parte divisorias, en tanto los productores de fanon aparecen en las generalidades y especificidades de los fandom, mientras que los productores en torno al canon suelen mantenerse circulando sólo por páginas que discuten temáticas e interpretaciones lógicas posibles, o situaciones que vinculen directa y fácticamente el producto a actores, películas, casas editoriales, censuras, noticias, etc. Las formas de hacer del fanon son, como se mencionó, más flexibles, y si bien pueden verse como resistencias, o fácilmente asumirse como resistencias o prácticas contra-hegemónicas por incluir elementos fuera del producto, no necesariamente siguen líneas de resistencias, muchas veces se utilizan herramientas narrativas cliché y sexistas de narrativas románticas heteronormadas (Donio, 2014), por ejemplo, y se aplican al producto del cual son parte del fandom. Estas diferencias también se califican como tradicionalismo versus shipping (Donio, 2014), dividiendo no sólo los fanworks, sino a los mismos fans en estas categorías, a pesar de que suelen entremezclarse las narrativas y no necesariamente un autor de slash evitará el trabajar solamente con el canon o el fanon.

5.4. Virtualidad como estado y espacio

Por último, es necesario enmarcar las prácticas y subjetividades en la dimensión en que se despliegan. Si bien lo virtual se refiere propiamente a un concepto ontológico, la relación del sujeto con éste no se mantiene de la misma manera en el tiempo (Teli et al., 2007). Es por esto que el concepto reaparece en las últimas décadas con el desarrollo de nuevas tecnologías enmarcado en metáforas tanto de trascendencia como de fusión tecnologizada.

Dentro de estas líneas, Levy (1999) define virtualidad, basado en Deleuze, como un estado no opuesto a lo real, sino a lo actual, imitando con éste la relación que lo real posee con lo potencial, en tanto lo potencial sería aquello que sólo necesita manifestarse en lo real para serlo. Lo virtual, en cambio, necesita para volverse actual un cambio o resolución que concrete las posibilidades que lo virtual contiene en una sola forma. Levy (1999) propone como ejemplo la semilla de un

árbol: está como semilla contiene virtualmente todas las formas posibles de ese árbol, pero en un proceso de actualización ésta germinará en un árbol particular. Es importante notar que el proceso también puede invertirse en un proceso de virtualización, donde aquella solución cerrada se vuelve a abrir a un problema con una multiplicidad de soluciones.

Por otro lado, Teli et al. (2007) trabajan sobre la conceptualización de Levy, pero deciden enfatizar la naturaleza híbrida del ser humano, en tanto está sujeto desde el momento que nace a artefactos culturales y a ordenamientos virtuales. Por ello, sería una criatura en procesos permanentes de actualización y virtualización, pasando de un estado a otro, constituyéndose como un objeto irreducible a una sola categoría por sus cambios constantes, apareciendo entonces como un ciborg en el cual se presentan aspectos tanto reales como virtuales de manera inseparable. Según los autores, es relevante repensar la relación de lo virtual y lo real, en tanto el estado de hibridación del ser humano ha cambiado en el último siglo, las líneas se difuminan cada vez más y la hibridación del cuerpo se vuelve más patente con la inserción de artefactos a éste.

5.5.Posicionamiento

En síntesis, en esta investigación se entenderá subjetividad como el modo en que el sujeto hace la experiencia de sí mismo (Foucault citado en Tassin, 2012), siendo un producto de redes de elementos discontinuos y disímiles (Foucault, 1984), que tendrían direccionalidades propias y muchas veces contradictorias que generarían un espacio de producción y reproducción flexible en el cual se mostrarían sus contradicciones y puntos de fuga (Deleuze, 1990). La producción de la subjetividad sería resultado de relaciones de poder y las resistencias que éstas provocan (Ares, 2010) creando un espacio creativo en que los sujetos se desenvuelven (Ibáñez, 1982). Nos enfocaremos en subjetividad y no en proceso de subjetivación, no porque se hable de un sujeto estable, conformado y fijo, sino por el interés en los mecanismos de producción y las producciones desde los mismos sujetos, por sobre el proceso por el cual devienen, que es además

un énfasis que permite acercarse a la figura del fan desde su actualidad, sin necesariamente ver los pasos previos y posteriores para continuar siendo que tomarían como sujeto que inevitablemente existen al ser la subjetivación un proceso continuo. Esto implica que trabajaremos con los fans desde sus constituciones discursivas y no discursivas actuales, posiblemente viendo los procesos de subjetivación en tanto con éstos deviene el sujeto (Tassin, 2012), pero focalizándonos en el producto que deviene y no en el devenir; considerando que el devenir no es lo mercantilizado.

La producción de la subjetividad estaría enmarcada en procesos enunciativos y no enunciativos, materiales e inmateriales; dentro de éstos, las prácticas aparecen como el proceso instituyente, que asimismo modifica los significados que instituyen (Grinberg, 2007). Las prácticas se encontrarían enmarcadas dentro de regímenes de enunciación específicos que delimitarían aquello que es enunciable (Foucault en Canales, 2012), siendo las prácticas encuadradas de forma similar (Britos, 2003). Entonces, las prácticas serían no sólo el hacer, sino el modo de hacerlo, la manera en que se escoge y se piensa la misma acción (De Certeau, 2000). Sin embargo, para De Certeau las prácticas cotidianas no se ciñen al terreno discursivo, debido a que son inmanentes y se producen desde una posición de debilidad, son actos de apropiación y reinterpretación de aquello impuesto externamente, la cual no obstante es una apropiación táctica, que no puede ser enunciada y a la cual se puede renunciar rápidamente (De Certeau, 2000). El concepto de prácticas ha sido utilizado en estudios de Fandom (Roque, 2015) debido a que éste se formula en el terreno de la apropiación e interpretación, siendo un trabajo productivo por encima del texto (Jenkins, 2005), en particular respecto a la lectura y producción alrededor del mismo texto, llegando a sentir propiedad de éste (Fiske, 2001). Por lo mismo, Jenkins (2005) considera que el fandom no necesariamente se mueve desde una posición de debilidad, sino que es capaz de mantener y enunciar sus propias prácticas. Tomaremos las nociones de táctica de De Certeau (2000), pero será problematizada con las objeciones de Jenkins (2005), considerando los cambios que se han producido en el fandom en la última década y los procesos de captación de

audiencias (Nikunen, 2007; Reinhard, 2009).

Estos procesos de captación estarían relacionados con la conducción del comportamiento, a nivel micropolítico (Rose, 1999), realizada a través de mecanismos gubernamentales que apuntan a la generación de tecnologías del yo. Estos mecanismos autodirectivos estarían propiciados a nivel poblacional, pero encarnados en los sujetos, de manera que exista una molecularización del poder en el sí mismo del sujeto, desde el sujeto mismo y su entorno, una ethopolítica donde desde el cotidiano de las relaciones sociales se igualan a las relaciones de poder, que hablan de un poder difuminado y descentralizado, el cual permite administrar y organizar pensamientos, sentimientos y emociones al sujeto en esta socialización cotidiana de las directrices gubernamentales.

Por último, entenderemos lo virtual como el estado ontológico del terreno donde estas prácticas se realizan, siendo un espacio de ordenamientos potenciales y múltiples que coalescen y se desarman de manera permanente (Levy, 1999), donde los sujetos existen de forma híbrida, transitando y desdibujando los límites topológicos que pueda tener su existencia, apareciendo como una mezcla entre objetos reales y virtuales. Entenderemos así estas prácticas debido a que el espacio en que ocurren no es exclusivamente virtual o real, transitando entre ambas constantemente.

6.Marco Metodológico

6.1.Metodología Cualitativa

La metodología cualitativa la consideramos como una práctica investigativa con múltiples entradas epistemológicas y potencial crítico y transformativo tanto para la ciencia como la sociedad (Denzin y Lincoln, 2005; Olesen, 2011). Esto, debido a que posibilita trabajar desde la reflexión y comprensión de toda categoría como co-construida y performada socialmente; tiene un campo caracterizado por sus contradicciones, tensiones y quiebres, y con una mirada hacia las interacciones de sujetos. Además, su método mismo se va constituyendo en la práctica, siendo la técnica y metodología puntos de inicio desde donde asentar la pregunta cualitativa, en constantes cambios según los mismos cambios sociales (Denzin y Lincoln, 2005). Lo cualitativo ha tenido diferentes focos, definiciones y desarrollos según contextos históricos donde se estudie, con una fuerte tendencia colonialista en sus inicios, tanto europeos como estadounidenses, pero como generalidad y para esta investigación, podemos decir que lo cualitativo tiene como foco lo discursivo y las prácticas, desde diferentes prácticas interpretativas que van generando textos y narrativas que visibilizan realidades a la vez que las transforman en representaciones (Denzin y Lincoln, 2011).

En particular para esta investigación se utilizó la metodología cualitativa debido a que se investigaron prácticas cotidianas desde las significaciones sociales construidas por los participantes, y se utilizó un paradigma interpretativo donde tanto aquello que se observa como el producto del análisis son una producción social, con efectos constitutivos de realidad (Piper, 2007).

6.2.Método etnográfico y etnografía virtual

La etnografía se basa en la inmersión en variadas fuentes para comprender los sentidos de mundo del día a día de los participantes (Hammersley y Atkinson, 1983). Históricamente, en la

antropología clásica principalmente, estos participantes eran un otro ajeno, lejano y desconocido para el etnógrafo (Stirling, 2016), el cual se iba conociendo desde la inmersión en su mundo, el campo de estudio -generalmente concretizado como el lugar físico donde sucedía la vida cotidiana- con técnicas de observación y entrevistas-conversaciones, variadas técnicas donde la participación del etnógrafo es clave, y permite configurar nociones multifacéticas de los fenómenos estudiados (Hine, 2015). Posteriormente, se ha ido discutiendo el campo como una construcción pre-setteada, fija y estática, y se ha utilizado el método etnográfico en estudios de relaciones, de nomadismo, de campos que son abiertos, transitorios, móviles y expansivos (Hine, 2015). También se ha rescatado la figura del etnógrafo y su distancia con los participantes, en tanto el investigador se vuelve parte del fenómeno necesariamente; para conocer los sentires del sujeto, se vuelve visible al participante, pero a la vez se vuelve familiar y parte del sujeto estudiado (Hine, 2015).

Escoger Internet como campo provoca varios cambios metodológicos en la manera en que se le debe abordar, tanto por las herramientas que posibilita (Cabrera y Cardona, 2014) como por las características que pueda tener como medio, especialmente debido a que generalmente rompe las lógicas clásicas de temporalidad y espacialidad, y por lo tanto mantiene lógicas propias de discurso (Hine, 2000). Estas particularidades se pueden abordar desde distintas perspectivas teóricas y por lo tanto metodológicas. En el comienzo de las investigaciones sobre Internet aparecen dos aproximaciones, la primera entendía a la comunicación de internet como comunicación mediada (CMC), esta mediación estaba determinada por las características de la plataforma utilizada y así mismo delimitaba las interacciones posibles dentro de ésta; en cambio la segunda aproximación entiende a la red como un artefacto cultural, cuyos usos son particulares y producidos culturalmente, cuyo uso no estaría determinado por las características mismas de la plataforma (Hine, 2015). Estos estudios tempranos partirían con un interés en delimitar como campo de estudio el ciberespacio, marcándolo como un lugar separado que funcionaría de manera autónoma e independiente, y serían cuestionados posteriormente,

marcando una distinción en el uso mismo de la red, no como un espacio autónomo, sino como un híbrido, donde los sujetos transitan y producen lógicas particulares en relación a su vida fuera de la red, creando múltiples artefactos culturales con los que se relacionarían (Hine, 2015). Dentro de estas divisiones teóricas existen muchas denominaciones etnográficas, tales como la etnografía virtual, en internet, netnografía y etnografía ciborg (Snee, Hine, Morey, Roberts y Watson, 2016). Ésta última sería parte de la propuesta teórica, ya abordada anteriormente de Teli et al. (2007). Respecto a ella, proponen que, debido a que no se puede separar lo virtual de lo real, es necesario abordar ambos, entendiendo entonces que el trabajo etnográfico en la red no puede delimitarse a la mera observación de lo que sucede en ésta, sino que también es necesario involucrarse en el funcionamiento de los sujetos. Hine (2015) sugiere, similarmente, trabajar con una etnografía *incrustada, encarnada y cotidiana*, la cual entiende que los usos de la red son ubicuos, apareciendo en un flujo constante dentro y fuera de ella que cambia ambos espacios. Además, estaría influida por el contexto físico y corporal del mismo sujeto, siendo incluso una barrera permeable. En otras palabras, es entender la producción de significado que se produce en la red no como contenida completamente en ésta, sino como parte de un contexto global en el que se inserta y se produce de manera permanente en procesos que continúan o empiezan fuera de la red.

Tomando en cuenta esta naturaleza híbrida, la delimitación del campo varía en tanto se vuelve difícil delimitarlo de manera clara, tanto por su extensión, multilocalidad, pluriforma e incrustación en la vida cotidiana, apareciendo como un terreno expansivo y por lo tanto la delimitación del campo sería un problema abierto, produciéndose alrededor del mismo trabajo de campo, siguiendo el tránsito entre sitios, y contextos físicos de uso de las personas (Hine, 2015). Para este seguimiento de los vínculos que pueden aparecer en la exploración de un campo multisituado, Hine (2015) sugiere como estrategias para moverse dentro de este campo la utilización de la experiencia personal con la plataforma desde una perspectiva auto etnográfica como forma de orientarse alrededor del campo y generar hipótesis y preguntas particulares a

través de ésta y el mismo extrañamiento, así mismo recomienda tomar una perspectiva flexible respecto a la delimitación del campo, extendiéndolo al seguimiento de vínculos y referencias, sea menciones o hipervínculos a otros sitios, o archivos compartidos.

De esta manera, para la presente investigación se utilizó un enfoque de etnografía virtual (Hine, 2005) debido a que ciertas barreras espaciales, como la distancia geográfica de los centros de actividad de Stucky y temporales en nuestra estadía en el campo dificultan una aproximación con etnografía incrustada, encarnada y cotidiana (Hine, 2015) o una etnografía ciborg (Snee, Hine, Morey, Roberts y Watson, 2016). Sin embargo, elementos de esas metodologías fueron utilizados tanto en los tópicos que se abordaron en las entrevistas etnográficas, así como en focos de observación respecto a nuestro uso del sitio y los espacios en que éste se insertaba en nuestra vida cotidiana. Siguiendo esta línea el campo no solo se tomó como delimitado a los sitios del mismo fandom, sino que sería un espacio flexible que incluye tanto los vínculos y referencias que surgen en él, volviéndose un espacio multisituado (Hine, 2015). Siendo en este caso un seguimiento de referencias multimediales y relaciones con otros sitios.

6.3.Muestreo

En el muestreo cualitativo se utilizan criterios de heterogeneidad (Berteaux, 2005) y saturación del espacio simbólico a investigar (Dávila, 1995), para producir una mirada profunda de los participantes y campo, a través de la variación de posiciones y roles de éstos. De esta manera, la muestra abarcaría exhaustivamente los testimonios y relaciones posibles dentro del campo (Berteaux, 2005).

Algunos criterios iniciales para aproximarse al muestreo fueron las características de las plataformas de generación de contenido, en particular respecto a cómo se distribuye la producción de contenido en éstas. En las páginas cuyos contenidos son generados por los usuarios (User Generated Content), se puede observar cómo la mayor producción de contenido

se concentra en aproximadamente un 20% de los usuarios. Sin embargo, es importante notar que esta proporción varía según las páginas tanto debido a las características del sitio como de sus usuarios (Ochoa y Duval, 2008).

Como punto de entrada para aproximarse al contenido nos fijamos en la actividad alrededor de estas, centrándonos en aquellos focos más activos. Para determinarlos, observamos dentro de las plataformas de contenido el número de respuestas (decenas, centenas o miles), cantidad de usuarios que responden (intervenciones únicas o reiterativas en los posts), relevancia de los tópicos para el fandom según convergencia de distintos blogs importantes en Stucky, junto con criterios de tiempo para seleccionar el contenido (de día, del mes, del año, etc). Todo esto según lo que la plataforma nos llegase a enseñar, también, desde sus algoritmos de búsqueda y selección de contenidos, así como también trabajamos la información como solo texto, o texto y avatares o firmas de los usuarios, etc., según fuese relevante al contenido y objetivos de investigación (Holtz, Kronberger y Wagner, 2012).

Para nuestra investigación usamos dos de las plataformas de contenido producido por fans que más comúnmente son usadas en los fandoms de slash: AO3 y Tumblr. Estas plataformas se eligieron por su ‘centralidad’ al fandom, y por estar conectadas con varias más. También se consideró la cantidad de contenido vinculado a Stucky que tuviesen (a través de sus tags), y el tipo de contenido que posteasen (fanfiction, fanart, fanvids¹⁷, post de discusiones sobre el fandom de Stucky). Revisamos las producciones elaboradas/catalogadas dentro de un fandom fijándonos en las formas más que en sus contenidos, ya que el interés de la investigación está en la configuración de los sujetos productores de slash como fans y las lógicas que atraviesan a estos sujetos en tanto se organizan alrededor de la producción y los dispositivos alrededor de ésta, en este sentido un análisis exhaustivo del contenido se escapa de los alcances del estudio tanto por el foco de este como por la magnitud del contenido. Para esto el análisis incluyó en los

¹⁷ Videos cortos elaborados por fans referentes al producto que les interesa.

elementos que acompañan las piezas de fanart, fanfic y fanvids producidos: comentarios del autor, títulos, estructuración de la obra dentro del medio, tags, notas al pie de las producciones, los avatares, las firmas, las relaciones entre los usuarios en/desde las producciones, y las relaciones con la plataforma. Esto se realizó desde el análisis de las referencias y universos de significación de las producciones del fandom, al considerar que el fandom se compone del grupo de personas que ‘comprenden lo que se está haciendo en el texto de fans’ (Warner, 2005), por lo cual es necesario observar qué es lo que se está haciendo con las producciones de fans, y sus alusiones, para considerar cómo está constituyéndose el fandom, con qué elementos y relaciones está trabajando.

El campo de esta investigación fue entonces los sitios de difusión de fanworks que tengan tags abarcadoras del fandom de slash de Marvel de Stucky, que permiten la exhibición de producciones y el diálogo en torno a ellas, o notas de los autores, donde las producciones tengan algún tipo de input desde el autor/audiencia visible en la red. Estos sitios fueron escogidos desde la popularidad entre los mismos fans, y su prominencia en la red. Siendo el foco principal AO3, y Tumblr, buscando las tags o contenidos que se vinculen con slash de Stucky.

Dentro del slash de Marvel se trabajó con contenidos vinculados a Capitán América (Stucky), por la popularidad que ha adquirido en los últimos años gracias a las películas lanzadas -no tanto así por los cómics-, además de las vinculaciones con Avengers, que también está en incremento presencial entre fans.

Como primera aproximación al campo de estudio se delimitó el campo de estudio a Tumblr y dentro de éste, a blogs asociados con el contenido de Stucky. La elección de Tumblr responde a la función del sitio como un lugar al cual subir contenido y encontrar y recibir contenido que otros usuarios han subido (Tumblr, s.f.), sirviendo como un nexo con otras plataformas, teniendo en consideración que la delimitación del campo desde Hine (2000; 2015). En este sentido, la

aproximación a la plataforma pasa desde la descripción de ésta y sus herramientas a un esfuerzo cartográfico para identificar qué sitios y nexos aparecen en el mismo uso de ésta referente a Stucky, buscando identificar ejes de producción tanto por contenido como por usuarios. En particular A03 fue un espacio de visita frecuente en tanto estaba vinculado a varios espacios del fandom dentro de Tumblr.

De manera posterior se realizaron tres entrevistas etnográficas a usuarias del sitio selectas según las posiciones estructurales que ocupaban relacionamente, en tanto sería centrales a la producción y consumo de contenido en el fandom, conociendo su modo de uso y entrada al sitio para suplementar la observación etnográfica. Las tres posiciones fueron: productor, siendo esta posición fans que crean fanworks y los comparten en Tumblr o AO3, compilador, refiriéndose a fans que organizan los fanworks en categorías para facilitar su lectura y acceso, y *lurker* fans que observan/consumen/interactúan sin producir.

6.4. Técnica de Producción de Información

La producción de información etnográfica se realizó desde una aproximación a la etnografía aplicada en el campo de investigación, donde se destacan guías generales respecto a las técnicas de producción de datos en etnografía, que según el campo y lo que se encuentre en éste, se adaptan, cambian o especifican (Pelto, 2016). Se cuenta con observación participante, entrevistas -etnográficas, de caso (Pelto, 2016), preguntas tipo encuesta, preguntas específicas (abiertas o cerradas), cuestionarios, informante clave (Fetterman, 2010)- técnicas proyectivas u otras estrategias de elicitación (foto-elicitación, música, etc.); donde cada una de estas técnicas requiere sustento material de escritura/grabaciones para poder ser utilizado, produciendo así representaciones de lo que se experiencia-observa (Denzin y Lincoln, 2011). De estas técnicas, se realizó una observación participante (inmersión en el campo, desde una panorámica a un close-up, con relaciones cercanas y largas con los sujetos del campo), y entrevistas virtuales informales (conversaciones casuales que surgen-se buscan en el campo), junto con entrevistas

etnográficas virtuales (entrevistas que comienzan informales para después profundizar en aspectos más focalizados-pertinentes a la investigación) (Fetterman, 2010). Éstas abordaron una contextualización de la historia personales de los fans y su historia y actividades diarias en Stucky y otros fandoms, sus relaciones dentro del fandom y con gente fuera de éste, sus actividades no visibles para los investigadores dentro de la plataforma, y sus definiciones de términos de fandom y de Stucky en específico. Dentro de ellas, como ya se mencionó, se entrevistaron a 3 miembros de la comunidad en posiciones particulares que se identificaron en el trabajo de campo. Se utilizaron técnicas de etnografía aplicada por permitir producir datos de una manera flexible, adecuado con el campo virtual, a la vez que produce datos desde la comprensión e inmersión en el campo de producción de la subjetividad de fan, permitiendo analizar tanto las características de los sujetos dentro del fandom, como de los dispositivos y líneas de subjetividad presentes; además de permitir estas aproximaciones en un cronograma más reducido que una (ciber)etnografía propiamente tal. Estas líneas se siguieron desde la observación y seguimiento de diferentes perfiles dentro del fandom, las relaciones que se vislumbraban desde sus interacciones como blogs y usuarios, los posts con contenidos vinculados a normas o enunciados generales hacia el fandom, y otros contenidos e interacciones que permitiesen la interpretación sobre la posición y funcionamiento de la comunidad del fandom de Stucky.

6.5.Estrategia de Análisis

Para Hammersley y Atkinson (1994) el análisis de tipo etnográfico abarca desde la formulación del problema hasta la producción del texto final. Este trabajo de análisis se tomó como un proceso flexible que decanta en un foco particular a través de las categorías que emanan desde la reflexión y organización de la información de manera emergente y creativa, utilizando tanto la propia experiencia y conocimiento teórico-práctico del investigador como recurso interpretativo. Este proceso debiera ser parte de un diseño emergente y concurrente al trabajo de campo, por medio de notas, reflexiones, etc., permitiendo precisar y alterar el mismo diseño en respuesta a los focos analíticos que puedan surgir. Sin embargo, como regla general los tiempos de la

investigación sólo permiten la revisión exhaustiva del material tras el final del trabajo de campo, limitando esta superposición. Dentro del trabajo analítico aparecen como productos una reformulación constante del fenómeno que se estudia, así como categorías descriptivas o hipótesis inductivas respecto a éste. El análisis tiene como producto final y se realiza concurrentemente a la producción del texto narrativo, utilizando varios tropos narrativos para poder convertir el trabajo de campo y el análisis en un texto articulado desde categorías descriptivas e interpretativas pertinentes a los objetivos de la investigación.

6.6.Procedimientos

Las operaciones para la producción de información fueron:

-Ingreso al campo: se hizo una cuenta de usuario en Tumblr. Luego de tener la cuenta, se empezó a revisar los contenidos pertenecientes a Stucky en Tumblr y AO3, y revisar los usuarios (fans) que los producen y comentan. Esto fue el primer acercamiento al campo propiamente tal. Las primeras observaciones fueron una sesión de revisión de un sitio por día, las primeras 10 páginas según recencia y según popularidad. A partir de esto se analizó el material para proseguir con el trabajo de campo, utilizando tanto los ejes principales de este primer análisis para guiar los focos de atención y la navegación en el sitio.

-Trabajo de campo: Según lo que se observó, se escogieron cuentas de autores/usuarios que analizar más detenidamente, incluyendo interacciones en sus producciones, o comentarios sobre sus reacciones. Se seleccionaron por criterios de cantidad/tipo de productos, descripciones de las cuentas (fan de Stucky, o Avengers, etc.), por interacciones durante la etnografía y por características particulares de los productos (slash NSFW, slash SFW, universos mezclados, personajes que aparezcan, relaciones que aparezcan, etc.).

Se realizó una primera etapa de muestreo para entrevistas etnográficas, así como de los fanworks que se analizaron, para después según las categorías que emergieron como relevantes o

novedosas, proseguir con un segundo y tercer muestreo, con variación de criterios para observar blogs y cuentas según las posiciones que se elaboraron del fandom, y posteriormente para vincularse con *lados* e interacciones específicas de interés. Se finalizó cuando la cantidad de material permitía responder los objetivos de la investigación. Se habló por mensajes privados con los participantes que entrevistamos etnográficamente, para coordinar un espacio de chat instantáneo donde entrevistar, durante la etnografía participamos activamente en los sitios, como comentaristas y productores, según fue posible. Las observaciones se focalizaron según los objetivos de investigación y lo presente en el campo, apuntando a relaciones de poder, procesos de subjetivación particulares o producciones altamente densas/intertextuales/intermediales.

La observación se realizó en un principio con horarios fijos de 1 hora, para después pasar a ser actividad de background para otras, ya que la manera de navegar en Tumblr, como red social, no era una navegación activa y limitada en el tiempo sino una actividad concurrente a otros tipos de navegación u actividad y por lo tanto nuestra primera delimitación temporo-espacial constituía un ejercicio artificioso. Se establecieron criterios de tareas o actividades a realizar por día, más que lapsos de tiempo. La actividad se delimitó inicialmente sólo a este sitio, y luego se pasó a AO3 por los mismos vínculos ofrecidos en la red social. Se observó durante 4 meses aproximadamente, para luego dar paso a la fase final del análisis y la producción del texto final.

7. Análisis y Discusión

El presente análisis de la etnografía virtual realizada en Tumblr y AO3, junto con entrevistas etnográficas a participantes del fandom Stucky, se inicia caracterizando las plataformas y la búsqueda del fandom. En la indagación permanente del contenido surgen las formas en que los usuarios se muestran en la plataforma, cómo construyen sus cuentas (blogs) dentro de Tumblr y qué lógicas siguen.

El primer apartado, denominado “Un Camino a lo que amas”, aborda la construcción del espacio dentro de las plataformas, los mecanismos que éstas utilizan para dirigir el flujo de los usuarios y las consecuencias que tienen en el movimiento dentro del sitio, así como las prácticas que los fans ejecutan en la navegación del mismo. En esta categoría se trata la entrada a Tumblr, las demandas que pone en los investigadores y cómo estos negocian o reniegan de estas. Así mismo, utilizando la experiencia de las entrevistadas se explora el flujo de la navegación dentro de la página, la constitución como lugar y los quiebres en las delimitaciones de él, junto con las decisiones involucradas en su transitar. Se busca establecer la construcción del trayecto, sus límites y los lugares dentro del sitio, más los efectos que tienen en la navegación.

El segundo apartado, que llamamos “Tantos lados, que los demás no pueden comprender”, posiciona a los actores dentro de estos trayectos, con sus modos de relación dentro del sitio. Aquí se resaltan algunos de los roles que toman los miembros del fandom respecto al uso de la plataforma, poseyendo distintos grados de visibilidad y actividad, pasando desde los productores de contenido a compiladores del mismo, que se dedicarían a la difusión y compilación de estos trabajos para el resto de la comunidad. Por último, otros fans serían beneficiarios de estas actividades, expuestos con identidades definidas o anónimas (*lurkers* y *anons*). El anonimato en general sería un aspecto crucial de los vínculos dentro del fandom, en tanto la falta o presencia de información conformaría un elemento definitorio a la relación, siendo un aspecto

constantemente gestionado por el usuario. Se explora además la relación con miembros relacionados a la franquicia en general desde los actores a Marvel, marcando ciertos puntos de tensión respecto a cómo son interpretados, su asociación con el fandom, y con la representación LGBTIA+; siendo, en específico, Marvel homologado a alguien ajeno al fandom y cuyos intereses no necesariamente se alinean con éste.

El tercer apartado, identificado como “Disputas, apropiaciones y reglas: Canon, Fanon y etiqueta de fandom”, abarcaría varios de estos elementos para hablar sobre normas y disputas que surgen en el fandom. Utilizando el sistema de *tags* y la noción de *etiqueta de fandom* se analizan las estructuras con que los fans regulan algunas interacciones entre sí, junto con la visibilidad de ciertos tipos de contenido, variando desde cómo se establecen lugares puntuales a través de estas *tags*, a como se espera que los sujetos interactúen dentro y fuera de estos espacios. Esto es leído desde la teoría de ethopolítica de Rose (1999), ejemplificado con las disputas respecto a Hydra Trash Party (HTP¹⁸), que es considerado inferior respecto a otros *lados* del fandom por su contenido ‘inapropiado’ para estos. Posteriormente se continúa con esta línea, refiriéndose a las nociones de canon y fanon, y las transformaciones y apropiaciones que suceden a través de ellas como discursos de verdad.

El apartado siguiente, cuyo título es “Un niño queer de Brooklyn: Usos de la Producción en la Vida cotidiana”, separa al fandom de las plataformas y explora cómo se expande y ocupa espacios fuera de ellas, particularmente la vida cotidiana. Se busca recontextualizar parte del contenido de los apartados anteriores como prácticas que tienen efectos en el día a día de los usuarios. Refiriéndose tanto al uso que se le da a los *fanworks* como herramienta de confort, así como los usos políticos que toman ciertas interpretaciones de personajes. Estos usos marcan ciertas tensiones tanto en las interpretaciones de los personajes como en el posible rol del

¹⁸ Se refiere a un género de fanwork que se centra en el abuso sufrido por algunos personajes por parte de Hydra, en particular Bucky y Steve. Este abuso por lo general se presenta como violencia física, lavado cerebral y violación.

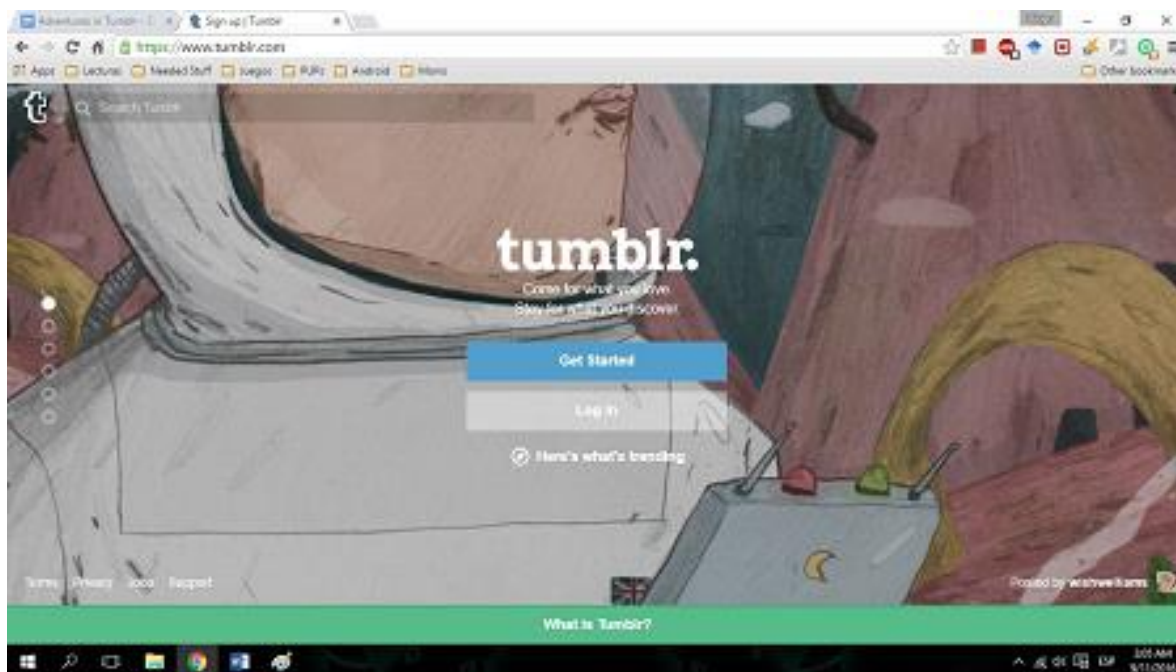
mercado en el fandom.

El apartado final, “With you till the end of the line: Subjetividad en Stucky”, unifica estas aristas profundizándolas respecto a su relación con la producción de subjetividad en el fandom de Stucky. Es entre las líneas de categorización de sujetos y construcción de espacio, constitución de comunidad y outsiders, juegos de verdad para la ship y el vínculo con el cotidiano, que la comunidad de Stucky se mueve: entre convenciones heredadas de fandoms anteriores, el diseño de las plataformas que utilizan, las relaciones que tienen con Marvel, y aquello que sucede en su vida cotidiana.

7.1.Un “Camino” a lo que amas

La entrada al campo se encuentra mediada por ciertas condiciones físicas que la vuelven posible, como el acceso a algún aparato que pueda conectarse a internet y permitir la entrada a Tumblr y AO3. Estos artefactos enmarcan la navegación en tanto la forma de entrar al sitio, su aspecto visual y circunstancias en que se accede a él difieren. Por ejemplo, cuando usamos un computador de escritorio la navegación está delimitada a una ubicación espacial específica, a diferencia de otros aparatos, como un smartphone o laptop, que no están necesariamente limitados a una sola localización. En este sentido, el cómo y dónde se navega ya inscribe a las plataformas de maneras particulares en el tiempo-espacio del usuario.

Al entrar a Tumblr a través de su página principal, éste muestra una imagen de fondo con contenido producido por los mismos usuarios. El dibujo en la primera ocasión de encuentro fue un astronauta.



La página se presenta con su nombre en el centro y una descripción breve: “*Ven por lo que amas, quédate por lo que descubres*”. De esta forma, se pone un foco en los contenidos de la plataforma, es decir, las producciones de los usuarios, y en el sitio cómo la manera de encontrarlas. Este énfasis tiene sentido considerando que las páginas de la web 2.0 obtienen su valor del uso que le dan sus usuarios (Fernández, 2013). De este modo, el valor de Tumblr como plataforma aparece dado no por el sitio mismo, sino por la capacidad de los usuarios de proporcionar lo que ‘*amas*’; su rol consiste en entregar las herramientas para que los usuarios puedan subir y encontrar el contenido e incentivarles a realizar ambas. Así, ciertas decisiones de la plataforma respecto a cómo se organiza a sí misma se modelan según estas directrices, utilizando un diseño para fomentar la producción de contenido en Tumblr, especialmente contenido “original”.

En el centro de la página se ubican dos botones principales, el primero es un botón para registrarse en el sitio y el segundo, para entrar si ya tienes cuenta. Tanto por los colores como por

la posición de los botones, se considera que el foco está en el registrarse a la plataforma, debido a que el primero es de un color vivo, y está por sobre el botón para iniciar sesión, que es opaco.

Al apretar el botón de registro emergen varios espacios en blanco que deben ser rellenados con un email, una contraseña y un nick. Las elecciones que tomemos tanto como usuarios e investigadores serán decisiones estratégicas de cuánta información queremos compartir con la plataforma junto con los elementos de nuestra identificación misma. Las nociones de autenticidad y la planificación en torno a la cuenta según aquello que se desea mostrar para otros aparecen como ideas mediadoras al momento seleccionar cómo registrarse.

Nuestras actividades dentro de la cuenta se verán tamizadas por las elecciones del perfil, en tanto son la manera en que otros te imaginan o tratan, además de las prácticas vinculadas al ejercicio de recorrer el fandom en Tumblr, pues la plataforma empezará a administrar el tipo de contenido que nos muestra alrededor de nuestra actividad, exponiendo temas similares a otros que hayamos explorado o buscado. De esta forma a través del uso de la plataforma se construyen dos áreas: el perfil o blog, que es el modo en que el usuario se constituye a sí mismo dentro de los parámetros delimitados por Tumblr y se remite principalmente a cómo se es visto por otros usuarios y su relación con ellos, y el dashboard¹⁹, que es como la plataforma constituye al usuario a través de su actividad, en la cual el usuario tendría cierto control según sus elecciones al suscribirse a blogs.

Es así como el flujo de navegación en la plataforma se transforma según las actividades en ella. Por ejemplo, una de las actividades de las entrevistadas es escoger qué observar y rebloguear desde búsquedas de cuentas o tags acordes a sus preferencias en Stucky, y al encontrar posts relevantes los rebloguean o se suscriben. Otra actividad realizada sería responder preguntas

¹⁹ Se refiere a la página de inicio de la cuenta en Tumblr, en la cual aparece contenido que el sitio considera relevante para el usuario, así como los post de blogs que ha seguido, etc.

(*asks*) o interactuar con la audiencia vía chats y asks. Este recorrido posteriormente cambia, ya que al tener las cuentas de interés en el dashboard no se sigue la tag de Stucky, pues desde el propio dashboard se encuentran y revisan los contenidos del fandom. El flujo también es matizado según la ocupación que se tenga en Tumblr, entregando la plataforma contenidos diferentes según cada instancia; por ejemplo, el administrar la cuenta de un blog compilador (*Library*), es decir, aquel blog que busca recopilar contenido o información relevante para el fandom, requiere de un trabajo de gestión y administración disímil a la navegación personal en la cuenta propia, punto ilustrado en la siguiente cita de una administradora de una *Library*:

IAY: (...) usualmente día a día, uhm, yo scrolleo²⁰ mucho a través de mi dash en Tumblr, reblogueo algunos posts, una pieza de arte que me gusta o [contenido] meta en el que estoy interesada. Reblogueo contenido relevante para el fandom (...) a veces hago, hago un post de mi propio, posteo fanart si hice alguno (...) Y entonces cuando estoy como lista con mi propio set de blogueo personal, voy a la *Library* y respondo algunas preguntas (...) Y leo...leo fanfics casi todos los días (...) y si leo un buen fic²¹ últimamente hago un rápido...uhm...post individualmente recomendarlo a gente en la *Library*, en mi blog personal... Yo como que solo estaré en él, como en el día, como ya sabes, lo que haces, tú abres-tú revisas cosas en tu celular, como Instagram o lo que sea, digo, lo que está sucediendo en Tumblr y reblogueando algunas cosas a mi blog o posteando algunas cosas, uhm, usualmente termino hablando, eh, con mis amigos en el fandom, bastante, uh, casi todos los días de la semana y termino hablando al menos o con un amigo del fandom o con un amigo que hice a través del fandom, a veces termino teniendo discusiones o con

²⁰ Scrolling es la actividad de revisar una página a través de bajar en ella con la función del mouse o pad de 'scroll' (rodar), para revisar sus contenidos. Un término semejante en otro medio es el 'zapping' en televisión, siendo ambas actividades el movimiento del usuario a través del medio para ver diferentes contenidos.

²¹ Fanfic, revisar glosario.

gente que estoy siguiendo o me está siguiendo, sobre el fandom, uh, (...) me aseguro de leer las tags en los post de la gente, más que todo es solo una cosa organizacional, ya sabes, como taggear, ‘fanarts’ ‘yeps’, ‘primer vengador’, cosas como ésas, como solo el tipo de cosa organizacional (...), si, ése, ése es el día promedio como para un fan (IAV, p.25-26. Cita traducida del inglés, para leer la original ver anexo, C.1)

Estos flujos implican un tránsito de cuenta en cuenta y para la administradora de la Library, una rutina alrededor de ellas, ilustrándose en la cita varios puntos que lo conforman, desde una perspectiva de recopilador y productor: señala cómo en un día normal primero revisa su blog personal desde el dashboard, rebloguea piezas que le interesen de escritura o arte, o sean relevantes para el fandom desde su perspectiva, y después de eso pasa al sitio de compilación para responder preguntas y catalogar fanfics que le lleguen o haya leído; y además de eso se dedica a taggear los posts con las etiquetas que sean pertinentes. Estas mismas acciones de revisar el dashboard y rebloguear contenido interesante para el usuario, son realizadas por lurkers²² y productores, siendo la diferencia el postear contenido propio entre productores y lurkers o recopiladores. Y estas mismas maneras de transitar por el entorno del fandom fueron realizadas por los investigadores, donde observamos posts desde nuestro dashboard y reblogueamos aquel contenido de interés personal, así como también tuvimos desplazamientos a plataformas que se linkeaban desde Tumblr, en particular AO3, pues es en AO3 donde actualmente se postea la mayoría de los fanfics de Stucky.

Otra idea presente en la cita plantea a Tumblr como un lugar de interacción con amigos personales que se hacen a través del fandom, con amigos del fandom, o en discusiones con otros usuarios respecto a elementos del fandom de Stucky. Las interacciones en Tumblr suceden tanto

²² Usuarios que no producen contenido original, sino que se mantienen revisando y/o repostando contenido de otros.

de forma pública como en sitios privados, siendo por ello imposible que el fandom mismo tenga acceso a todas sus aristas. Incluso lo público puede ser inabarcable, por ejemplo, las discusiones vía comentarios de reblogs son públicas, pero complejas de seguir como conversación. Esto es destacado por una de la administradora de la Library “Como que prefiero hacerlo [responder] de uno a uno, como a través del chat de Tumblr, o a través del fan mail, asks²³ o lo que sea, que hacerlo a través de reblogs, sólo porque hacerlo a través de reblogs puede ponerse desordenado muy rápido” (IAV, p.6. Ver anexo, C.2), donde establece que prefiere la interacción uno a uno antes que por medio de reblogs, pues se desordenan rápidamente debido a que las respuestas se acumulan infinitamente en un mismo hilo de discusión sin que aludan necesariamente a quien se le está respondiendo, lo cual entorpece el espacio de interacción según la misma entrevistada:

Es en parte por el formato Tumblr, como uh, si tú haces un comentario permanente en un post, supuestamente lo debería recibir como en las tags, como que cada post puede volverse muy muy largo, muy rápido y...yo creo que un montón de gente no quiere hacer eso en realidad porque tú sabes que incomodo es ir bajando en tu dash y tener, como que habría este post increíblemente largo con un montón de comentarios que tú no estabas personalmente interesada en leer (IAV, p.6. Ver anexo, C.3)

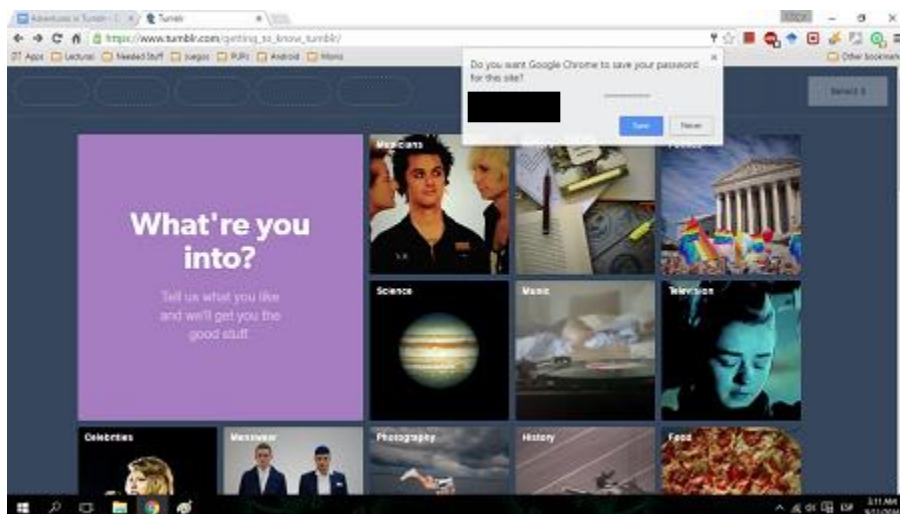
Por otro lado, dentro de la navegación del sitio también hay otras interrupciones de su flujo, desestabilizando su continuidad temática en tanto ciertos tópicos no buscados surgen de manera constante. En una de estas irrupciones, por ejemplo, una de las cuentas a las que nos suscribimos por su rol nominativo de rebloguear fanworks de Stucky, posteó contenido referente a la(s) persona(s) detrás de la cuenta, sin conexión con el fandom, en esa ocasión, manifestando que era alguien “fácilmente manipulado por perros”.

²³ Mensajes privados que se envían al blog para preguntar o comentar algo con el usuario del blog.

De esta manera, otros espacios perturban la navegación, llevando a redes distintas en la plataforma. Esta irrupción puede ser gestionada por los usuarios a través de varios mecanismos, como el ya mencionado de mantener cuentas separadas. Estos quiebres surgen en tanto Tumblr como plataforma puede cumplir varias funciones: ha sido estudiada principalmente como una plataforma de manejo de microblogs (Marquart, 2010), dentro de los cuales existe una fuerte presencia de activismo (Bury, Deller, Greenwood y Jones , 2013), así como posibilidades de ser un archivo bibliotecario con acceso a materiales que no suelen poseer bibliotecas, y contacto con redes de apoyo profesional más amplias (Hricko, 2010), o espacio de porno e identidades no hegemónicas (Fink y Miller, 2013; Cho, 2015) y como hemos explorado, comunidades de fandom (Hillman, Prodyk y Neudstaedter, 2014). Su funcionalidad multifacética es favorecida por sus características como plataforma de microblogging, donde las cuentas pueden comentar sus cotidianos en posts rápidos, mostrar y construir identidades con sus perfiles, y participar de blogs comunitarios, fandoms u otros grupos desde sus posteos. Estos modos de uso buscan construir espacios exclusivos en tanto apuntan a ser relevantes para otros usuarios interesados en estos tópicos específicos, siendo esta delimitación contraria a la facilidad de posteo y al cómo la plataforma y otros usuarios demandan más información del sujeto, como tocaremos más adelante.

Como ya se ha mencionado, a través de la navegación en el sitio, la búsqueda de contenido y la suscripción a otros blogs, el contenido del dashboard se va delimitando; el sitio se vuelve más preciso en determinar aquello que éste considera relevante para el usuario entre más activo sea, y, por lo tanto, más información éste le proporcione. De esta manera el espacio del dashboard, aquello que aparece en él y las posibilidades de tránsito que se manifiestan en el mismo son producidos por la misma actividad del usuario y como la plataforma las interpreta, delimitando y dirigiendo posteriormente las posibles alternativas del usuario. Por lo mismo, y para comenzar el proceso de la creación de cuenta, Tumblr incentiva al usuario a seguir varios blogs, proponer

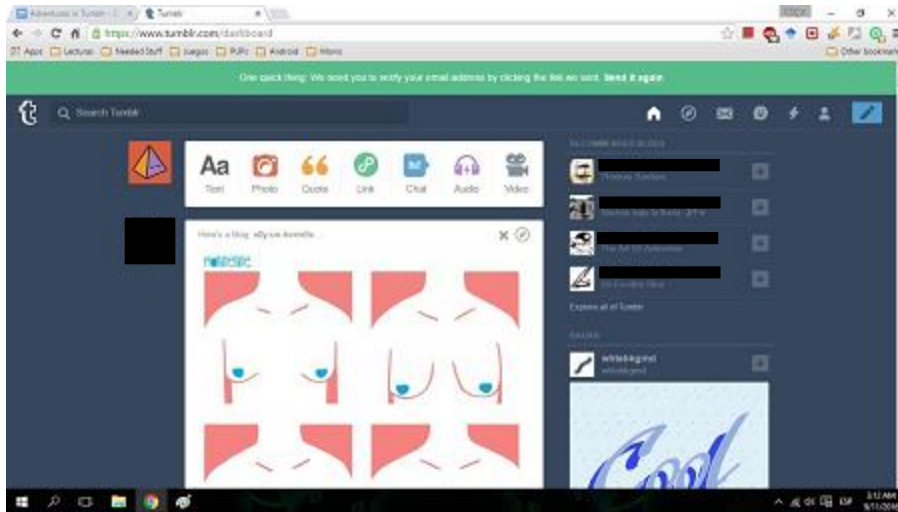
temas de interés y explorar contenidos que ya existen en la plataforma, para poder así clasificarlo y comenzar a curar el contenido del usuario incluso antes de que haya entrado por primera vez a su dashboard.



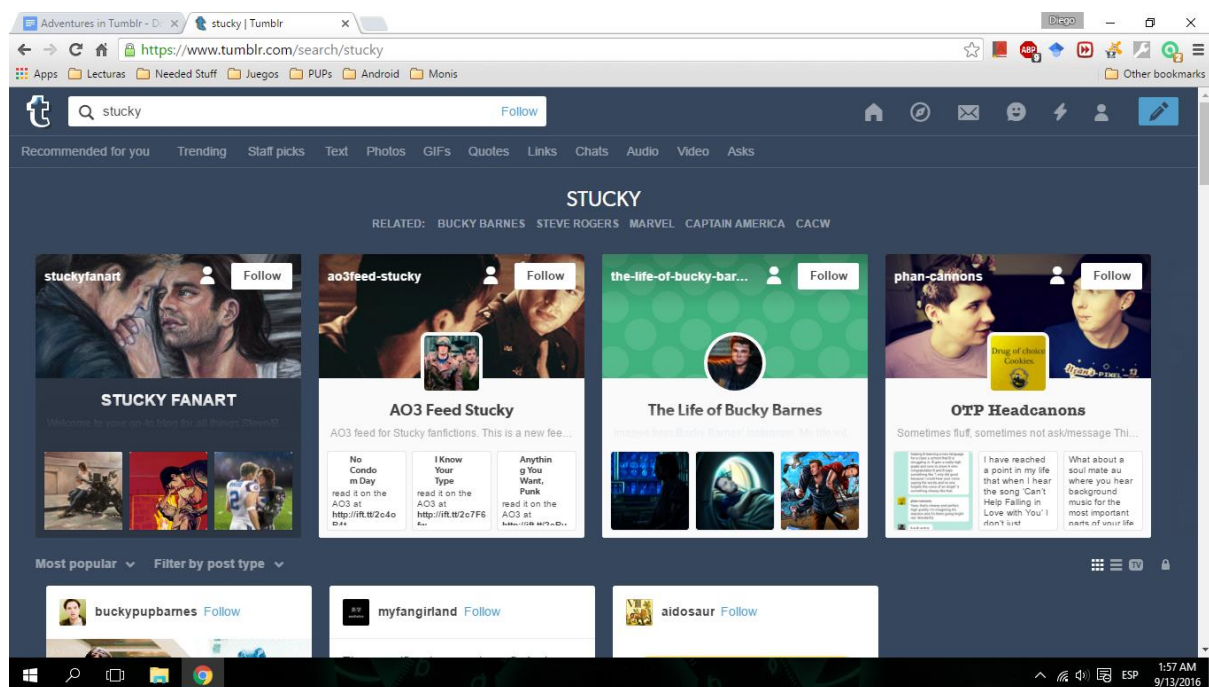
La selección de intereses ocurre a través de tópicos e imágenes elegidos por la plataforma previamente (imagen de arriba), con el fin explícito de mostrarnos contenido de ese tipo. Uno de los elementos recurrentes de nuestra inmersión en Tumblr es la interpretación de varias de las ventanas de diálogo, que son resaltadas en el diseño de la página, como intentos de incitar al usuario a darle información al sitio y producir un perfil. Como reflexión inmediata por parte de ambos ante ello, y como lógica de resistencia casi instantánea, decidimos ignorar las instrucciones que nos entregó Tumblr y no escoger nada, cosa que el sitio permite. Esto, para no entregar más datos de los necesarios a las plataformas que explotan y monetizan esta información. Esta resistencia no está ligada con la plataforma de Tumblr en particular, sino con nuestras experiencias en Internet en general, en tanto esta petición de información está en conjunción con el ascenso de la red 2.0, con la cual se unifica la experiencia de navegación en Internet a través del uso del email como identidad personal en las páginas. Ello permite una navegación unificada en la red, junto con una disminución del anonimato, pues las cuentas dejan

de ser una herramienta para navegar en Internet y en vez de eso se transforman en un perfil del mismo usuario.

El párrafo anterior puede ser leído desde el terreno de la táctica en De Certeau (2000) en tanto se enmarca dentro del territorio de la plataforma y sus decisiones estratégicas alrededor de cómo guiar al usuario a modos que permitan que éste genere valor, teniendo entonces los usuarios un terreno de acción limitado en lo que pueden hacer y enunciar dentro de la misma plataforma. Dentro de este terreno limitado pueden actuar para subvertir las directrices en la misma plataforma, ya sea poniendo información falsa, o creando modos de uso nuevos dentro de los márgenes de acción posibles, como tener más de una cuenta, añadir códigos al perfil, etc. Estas prácticas son efímeras en tanto no tienen un efecto tangible ni en la misma plataforma ni en el modo de uso de los usuarios en general, siendo ocasiones inmanentes de resistencia. Si bien varios de estos temas serán abordados más adelante, en particular en lo que respecta a la constitución de los actores dentro de la plataforma, estos cálculos y disputas emergen como transversales a nuestra navegación en el sitio, siendo parte constituyente de cómo leemos las herramientas proporcionadas por éste, así como nuestras acciones dentro de él. Es así como se vuelven parte de la conformación del espacio mismo, coordenadas necesarias para la navegación en la plataforma.

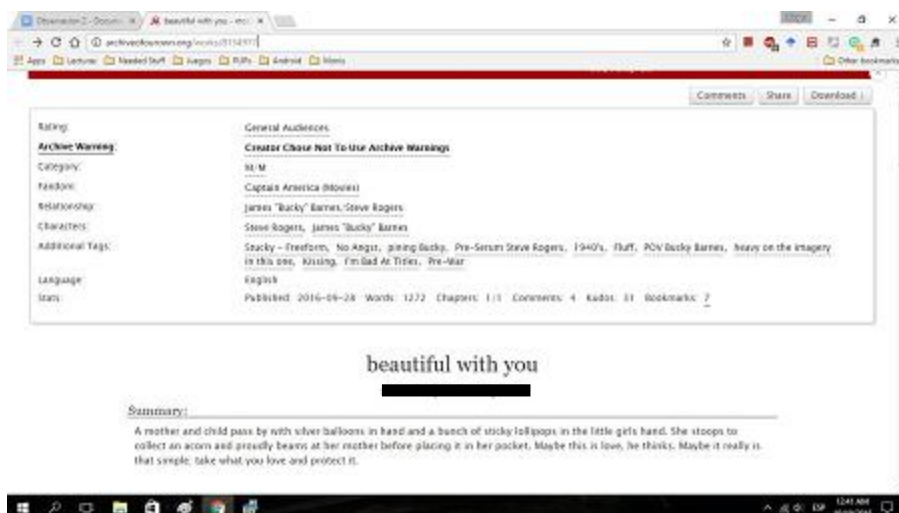


Luego de omitir el paso de enunciar contenidos para añadirlos a la cuenta, la plataforma te lleva al dashboard, en el cual se muestra contenido recomendado o notificaciones de blogs o usuarios que sigas. Dentro de éste, aparece la barra de búsqueda en la esquina superior izquierda, herramientas para subir contenido en el sector superior y un grupo de blogs recomendados según la actividad en el sitio, transformándose en nuestro caso en recomendaciones vinculadas a Stucky de manera casi exclusiva.



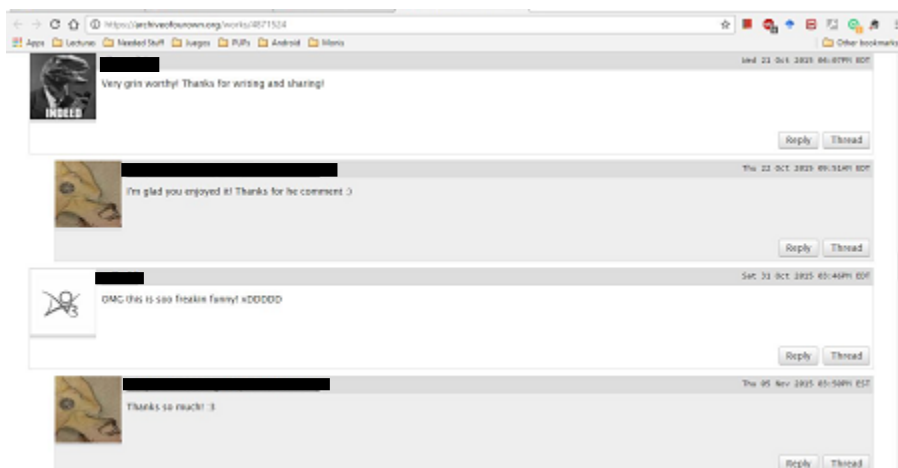
Al comenzar a buscar contenido/cuentas/usuarios que fueran parte del fandom, con los cuales ‘llenar’ nuestro dashboard, las primeras búsquedas son realizadas a través de palabras claves, como Stucky. Tumblr nos muestra varios usuarios que utilizan el nombre, y múltiples posts con la tag de Stucky (imagen superior).

A través de los movimientos y de la exploración del espacio de Tumblr y la convivencia de usuarios, nos desplazamos intermitentemente, con el fandom, hacia AO3.



Sobre la plataforma, al seguir los vínculos hacia fics, se abre una ventana con el fanfic que se publicó. En AO3, las cuentas postean contenido propio (fanworks) o guardan contenido de otros, siendo los actores en esta plataforma, cuentas que producen, almacenan o interactúan con nicks únicos.

El fanfic en sí aparece en una página con un cuadrado donde se enuncian diferentes características del fanwork que se está viendo, como el rating (sobre quién puede leerlo, para audiencias generales, mayores de 13, etc.), advertencias del Archivo, 'tags' sobre el contenido del fic y varios metadatos más con los que se 'archivan' y 'clasifican' los fanworks. Además de esto también presenta información respecto a las interacciones que se producen alrededor del texto, como comentarios y kudos (similar a los likes ("*me gusta*") de otras plataformas). Bajo esta información están el título de la obra y el nick del autor, seguido por un resumen de la obra y algunas notas de autor, las cuales son un espacio donde aquel puede comentar algunos aspectos de su obra antes de que el lector la lea. Suelen ser usadas para orientar el feedback o hacer peticiones particulares, así como advertencias sobre el tipo de contenido u otros comentarios que enmarcan la manera en que la audiencia se aproxima a la obra.



Respecto a los sujetos no autores, se individualizan y visibilizan bajo el fic, en la sección de kudos (“me gusta”) o comentarios, separándose en árboles de discusión desde cada comentario. La identidad de quien comenta es sólo distinguible por el nombre de usuario, y muchas veces, en la experiencia de navegación de uno de los investigadores, por la cantidad de veces que el usuario responde comentarios. También se les identifica con la posesión de avatares²⁴, su recurrencia permitiendo cierta personalización. Esta distinción tiene sentido en tanto AO3 permite comentar sin cuenta, poniendo un nick y un email al que lleguen notificaciones en caso de respuestas. Para una de las investigadoras que poseía una cuenta, ésta era considerada necesaria para relacionarse con los autores, y volver estable una identidad dentro de la plataforma, en tanto tenía su historia en ella; el no usarla la ponía en el mismo estatuto de indefinición del resto de los usuarios y por lo tanto se perdía la posibilidad de relacionarse de manera regular con los autores.

Además de la constante relación entre plataformas se construía un espacio que, aunque estuviese diseñado para ser parte del fandom de Stucky, era ‘infiltrado’ por contenidos no vinculados con esta ship, o con este fandom, apareciendo en el dash tanto contenido personal de las cuentas,





²⁴ En esta caso, avatar refiere a la imagen que se utilizará para representar la cuenta propia.





como el ya señalado de la cuenta recopiladora, como contenido de otras ships, como sucede en este fic recomendado y popular dentro de Stucky:

Not Easily Conquered

Series Subscribe Bookmark Series

Creators: [redacted]
 Series Begun: 2014-06-17
 Series Updated: 2015-07-07
 Stats: Words: 117,692 Works: 3 Complete: Yes Bookmarks: [2801](#)


  [A Long Winter](#) by [redacted] 17 Jun 2014
 [Captain America \(Movies\)](#), [The Avengers \(Marvel Movies\)](#)
 **No Archive Warnings Apply**, [James "Bucky" Barnes/Steve Rogers](#), [Peggy Carter/Steve Rogers](#), [Steve Rogers](#), [Peggy Carter](#), [Howard Stark](#), [James "Bucky" Barnes](#), [Jim Morita](#), [Timothy "Dum Dum" Dugan](#), [Historical Characteris](#), [Tony Stark](#), [Steve Rogers: The Bisexual America Deserves](#), [Cold War](#), [September 11 Attacks](#)
 In 1945, Steve Rogers jumps from a nosediving plane and swims through miles of Arctic Ocean to a frozen shore.
 In 1947, Steve Rogers marries Peggy Carter.
 In 1966, the New York Times finds the lost letters of Sergeant James Buchanan Barnes.
 Part 1 of [Not Easily Conquered](#)
 Language: English Words: 35,754 Chapters: 2/2 Comments: [569](#) Kudos: [5317](#) Bookmarks: [2057](#) Hits: [150763](#)

  [The Thirteen Letters](#) by [redacted] 30 Nov 2014
 [Captain America \(Movies\)](#), [Marvel Cinematic Universe](#)
 **Graphic Depictions Of Violence**, [James "Bucky" Barnes/Steve Rogers](#), [Peggy Carter/Steve Rogers](#), [James "Bucky" Barnes/Other\(s\)](#), [James "Bucky" Barnes](#), [Steve Rogers](#), [Peggy Carter](#),
 [redacted] 19-61

En el cual además de Stucky, está la ship de Peggy²⁵/Steve (también de CA). Aun así, los universos pueden coalescer no sólo en las narrativas de los fanworks, sino desde los mismos usuarios, que crean contenidos de diversos fandoms al mismo tiempo que Stucky, como sucedió con esta cuenta:

²⁵ Agente militar británico, interés romántico de Steve Rogers en Capitán América: The First Avenger

Recent works

 **Gasoline** by [redacted] 16 Oct 2016
 Star Trek: Alternate Original Series (Movies)


Creator Chose Not To Use Archive Warnings, Graphic Depictions Of Violence, James T. Kirk/Spock, Spock (Star Trek), James T. Kirk, Leonard "Bones" McCoy, Jim has PTSD, Post-Traumatic Stress Disorder - PTSD, Ghosts, Paranormal, Jim sees the ghosts, Past Child Abuse, Past Sexual Assault, Past Sexual Abuse, Anal Sex, Oral Sex, Multiple Orgasms, Self-Hatred, Budding Love, Top Spock, Spock takes care of Jim, Post-Star Trek: Into Darkness

The next time that jim woke, he could smell eggs.
 He sat up, alarmed, and bounded to the kitchen.
 "Spock!" The man in question turned as though surprised, and stared at him.
 "Good morning, Jim." Spock replied, and turned back to the eggs as though it weren't the strangest thing in the world.'

After the 5 year mission, Jim goes to Riverside to wait for the 8 months until the Enterprise is ready to go into space again. Spock comes to see him.

Part 1 of [Spirk Songfics](#)

Language: English Words: 8,856 Chapters: 1/2 Comments: 1 Kudos: 24 Hits: 504

 **You're the Origin of Love** by [redacted] 16 Oct 2016
 Star Trek: Alternate Original Series (Movies)

No Archive Warnings Apply, James T. Kirk/Spock, Spock, James T. Kirk, Nyota Uhura, Pavel Chekov, Hikaru Sulu, Montgomery "Scotty" Scott, Leonard McCoy, Alternate Universe - High School, Alternate Universe - College/University

"There was a list of new things that Spock knew at the end of 1st period: 1. Jim was absolutely stunning. 2. Jim was absolutely brilliant. 3. Jim looked really good walking away from him. And 4. He was intrigued."

Spock spends his senior year on Earth attending a widely renowned Terran high school, where he meets an intriguing young man. A young man who might change the course of his life.

Este usuario, al que llegamos por su blog de Stucky, no sólo crea contenido de Stucky, sino que los fanworks más recientes eran fanfics de otra serie, un universo totalmente diferente a CA y Marvel. Estas mismas obras son compartidas en sus Tumblr, que después nos aparecen en el dashboard, y cambian el eje exclusivamente Stucky a algo más intermedial e intertextual, gracias a la misma actividad de los fans. La constante referencia y involucramiento con otros fandoms y ships fue vivida también por el investigador más familiarizado con la plataforma, quien desde un inicio tuvo dificultades de mantenerse ajeno a otros fandoms, dado que aparecían en el dashboard, o eran buscados activamente por él, y la posibilidad de tener los contenidos de su interés reunidos y fácilmente accesibles le parecía bastante atrayente y coherente con su generalidad al navegar: nunca en una sola cosa, siempre en más de una narración, más de un blog, más de un problema, más de una pestaña en el navegador.

Dentro de estos componentes, y tanto desde la historia en fandoms de las entrevistadas como desde la observación, se denotan distintos '*lados*' en el fandom de Stucky, según los intereses, contenidos y estilos que posean los fanworks y las dinámicas entre usuarios que los producen-consumen.

Estos *lados* se unen en distintos aspectos, y construyen un espacio común entre la comunidad (tanto para ella misma como para nosotros como espectadores), con elementos propios de esta relación y personajes, como lo es la reiterada mención o muestra del escudo de Capitán América, la pérdida de brazo de Bucky, las menciones a eventos que suceden en los cómics de CA, el reblog y edición de escenas de las películas, las discusiones y teorías que dan apoyo a la idea de Steve como queer o bisexual, y de la relación con Bucky como posible o de hecho parte del canon como subtexto, entre otros.

En otra arista, hay aspectos que visiblemente les diferencian, y que los mismos fans definen como componentes separados unos de otro. Estas distinciones generan diversos modos de hacer experiencia que constituyen a los sujetos (Foucault, en Tassin, 2012); dentro de Stucky se plantean diferentes experiencias, con distinto status y círculos, según los gustos de cada parte del fandom, que serían denominados '*sides of the fandom*' ('*lados del fandom*'), aspectos distintos, que no están divididos según las relaciones que tengan los usuarios entre sí, o los roles de compilador, productor o lurker, sino por la categoría de contenido que se produzca, consuma, rebloguee o siga. Entre ellos, habrían infinitas variaciones, con algunas más reiteradas y grandes en cantidad y presencia, cómo sería *pre-serum Steve*, *A/O/B dynamics* (universos con lógicas de comportamiento animalizado), *fic*s históricos (pre segunda guerra mundial o en *AUs*), *Steve o activist!Bucky*, *post recovery!Bucky*, *mental illness!Steve o Bucky* (personajes lidiando con depresión, ansiedad, trauma, etc.), romance, supernatural *fic*s, *polyamorous!Steve*, y *dark fic*s (desenlaces e historias oscuras, con malos finales, malos tratos, vejaciones, etc.), y varios *camps* o *lados* más. Dentro de estas distinciones, en el discurso todos parecen estar en el mismo plano, en tanto se respeta el gusto, son considerados parte del fandom, y en general pueden o no toparse en las plataformas, pero no conflictúan, con excepción de los dark *fic*s, en particular Hydra Trash Party (HTP). HTP está constituida desde todas las entrevistadas como *basura*, como el lado oscuro del fandom, como producción, productores y fans mal catalogados y/o no elogiados,

como en esta cita de la fan productora:

IAL: de hecho, está la gente de Hydra Trash Party, así que tal vez eso es un lado, no sé. No me acerco a ello.

Creo que en general no están bien considerados.

Entrevistador 2: ¿por qué?

(...)

IAL: No leo violaciones o non-con [*N.T.: no consensual*], nunca, y esto es el epítome de eso -sin juicios a la gente que quiere leerlo o escribirlo, simplemente yo no lo hago. Lo último, solo juzgando por comentarios y tags que he visto en HTP posts.

Onda había un post de la biblioteca de Stucky preguntando por HTP y algunas de las respuestas eran no-halagadoras (IAL, p.51-52. Ver Anexo, C.4).

De esta manera tanto los miembros del fandom como el sitio generan taxonomías en las cuales se insertan los usuarios y el contenido que éstos consumen y producen, modos particulares de experimentar que aparecen fuertemente asociados a la construcción de ‘ubicaciones’ particulares y diferenciadas entre sí. La clasificación del usuario, entonces, no sería sólo exclusiva de Tumblr, sino que a través de la actividad en el fandom el fan entraría a ciertos ‘*lados*’, se ubicaría en lugares específicos del fandom, se interesaría en aspectos particulares de éste y así mismo, como con HTP, se le atribuirían ciertas características por entrar a él.

Debido al ritmo constante de consumo dentro del fandom, las maneras de clasificar la producción se expanden, mezclan y pierden relevancia de forma acelerada: se crean producciones intermediales, se toman elementos de otros productos dentro del mismo Stucky, se mezclan escenarios o dinámicas de personajes específicas, que luego serían mezcladas con otras

o alteradas por la influencia de otro producto o en respuesta al mismo. La actividad productiva constante de los fans, así como el consumo constante de la audiencia impiden la definición estable de perfil que exigen las plataformas para delimitar sus intereses. En este sentido la categorización de los fans y los espacios que ocupan puede tomarse solo como una generalidad difusa, como una tendencia particular que puede ser desafiada por la aparición de elementos que no necesariamente le serían propios.

Respecto a este flujo, podemos utilizar las ideas de De Certeau (2000) sobre cómo el espacio era pensado en la ciudad entre el arquitecto y el transeúnte: el primero organiza el tránsito de la ciudad a través de posibilidades, dirige aquellos caminos posibles para la masa, mientras que el segundo lo transita, convirtiendo el espacio en una serie de lugares, ubicaciones particulares con algún significado. El tránsito en la red de nuestro trabajo de campo tendría una forma similar pues el flujo entre los sitios estaría medido y dominado por los algoritmos y diseños de las plataformas, gestionado a través del perfil que la plataforma genera de los usuarios, seleccionando aquellos espacios que el transeúnte probablemente transitará. Sin embargo, estas directivas no serían relevantes en el trayecto a través de éstas, los espacios se vuelven lugares tanto por su contenido particular, así como el uso mismo que se les da a éstos como marca de intersecciones que guían a otros destinos. Los *lados* del fandom, los tópicos particulares, sus límites y sus quiebres serían una producción narrativa en el tránsito de los usuarios, no por romper con la gestión del sitio, sino por cortar con las expectativas del usuario sobre aquello en lo que estaba navegando, siendo un desvío inesperado en el trayecto. De manera similar a la ciudad, la red está compuesta de caminos potenciales que sólo toman sentido en el mismo tránsito, no obstante, la red no posee la misma estabilidad de ésta, los lugares que se han constituido aparecen como modos de uso y redes semánticas similares más que por la constitución de éstos como un lugar fijo. Así, la cartografía del trayecto conformaría un mapa difuso, donde los límites se generan en el mismo tránsito de forma permanente y deben ser constantemente reexaminados y redibujados.

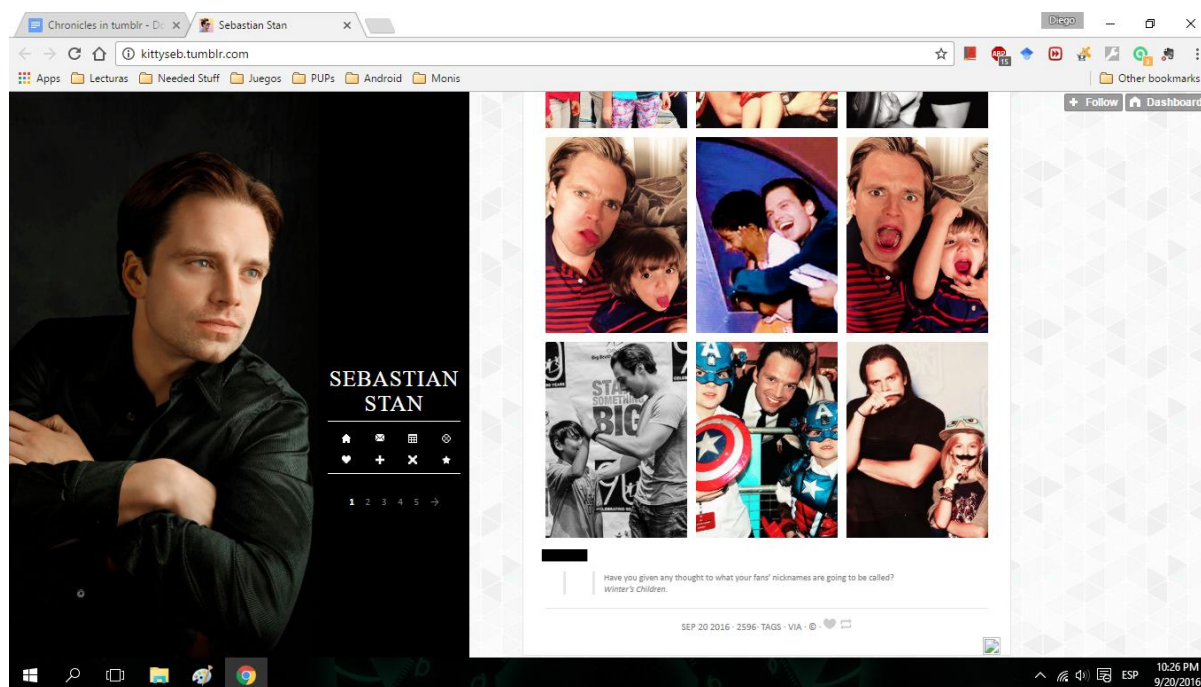
Tomando algunos elementos mencionados en este apartado la constitución del espacio en la plataforma estaría mediada constantemente por sus incentivos para definir al usuario y controlar su flujo a través de la información que le proporciona, utilizando varios elementos en el diseño de la plataforma para alentar al usuario a producirse, clasificarse y utilizar la plataforma. Estas directrices pueden ser desafiadas de formas particulares, desde rehusarse a responder a algunas de las preguntas de la plataforma hasta proporcionarle información falsa. Estos quiebres en el modo de uso esperado en la plataforma generan formas de moverse dentro de la misma plataforma, formas de gestión que guían su flujo, así como límites y espacios propios dentro de ella. Uno de los modos en que Tumblr trata de guiar el flujo de la navegación es a través del dashboard, siendo éste construido a través de la actividad de los mismos usuarios. En nuestro caso, el dashboard se construyó exclusivamente dedicado a Stucky, delimitando nuestro flujo a un espacio específico y constituyéndonos de manera casi exclusiva como fans de éste. Estos espacios se escinden en tanto elementos aledaños a Stucky se inmiscuyen y expanden el territorio de navegación, desde el contenido dedicado a otras ships. Esta expansión del territorio no se limita solo a las ships, sino que también añade otros sitios al espacio de navegación, en este caso en específico AO3, repositorio de la mayoría de los fanfics del fandom. El flujo dentro de la plataforma entonces deja de ser solo la guía de contenido inmerso en ella, sino que es una navegación particular, parte de ciertos modos de uso y trayectos que los fans hilvanan dentro del sitio, conectándolo con otros sitios y abandonándolos más tarde, envueltos en un trayecto.

De esta manera, dentro del fandom surgen *lados*, límites aparentes que más que solo estar delimitados por la categorización del sitio, son lugares separados en los cuales ciertos tipos de fans transitan, volviéndose indisociables de ellos. De igual modo, este flujo no solo se remite a la navegación en el sitio, sino que también como parte de las relaciones con otros usuarios y la gestión de aquello que se comparte dentro de éste. Es así como el espacio dentro de Tumblr sería un espacio gestionado por los algoritmos de la plataforma y las elecciones del usuario en sus

búsquedas y seguimientos, a su vez administrado en la constitución de una narrativa respecto a este tránsito, el establecimiento de lugares y sus habitantes.

7.2. “Tantos lados, que los demás no pueden comprender”

Los lugares generados por la actividad del fandom están habitados por diferentes actores, desde los parámetros de las plataformas: en Tumblr existen los blogs como entidades subjetivadas; en AO3, las cuentas personales. Ambas modalidades, enmarcadas en sus respectivas posibilidades, pueden convertirse en lo que el usuario desee, los perfiles contruidos como se quiera, con las finalidades que se busquen, siempre ceñidos a la producción. Dentro de los blogs, por ejemplo, se pueden establecer ejes temáticos, reblogueando y produciendo contenido específico, sea de Marvel en general, contenido homoerótico en general, Stucky, discusiones sobre el canon, contenido humorístico u otras formas particulares. Por lo mismo, los sujetos referentes a Stucky varían, pasando por blogs inmersos en estéticas del canon o fanon, a algunos que aparecen solo interesados en la sexualidad/romanticismo de la ship, sin mucho énfasis en los personajes o historias. Estos criterios de categorización no son, sin embargo, estáticos, ya que la misma actividad en las plataformas los conforma, y ésta es dinámica, como se expondrá posteriormente.

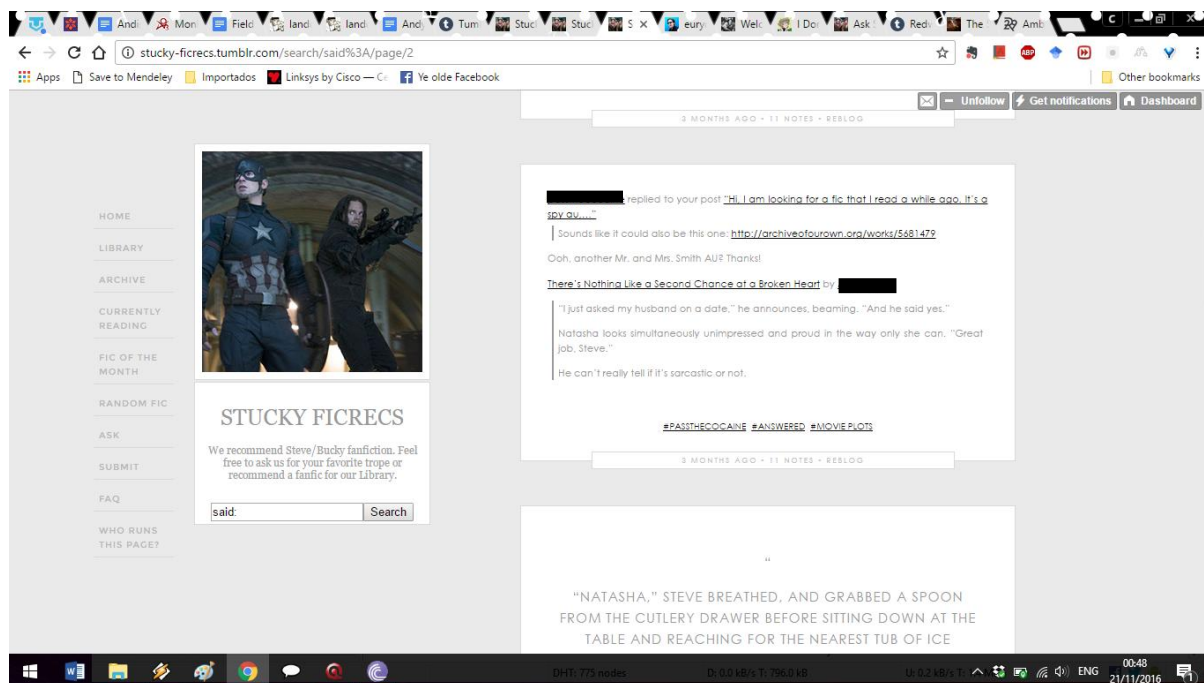


Un tipo de blog posible serían aquellos dedicados a los actores que encarnan los personajes de Stucky. En la imagen superior se observa un blog dedicado a Sebastian Stan (intérprete de James Buchanan ‘Bucky’ Barnes), en el costado izquierdo aparece una imagen del autor, mientras que en el lado derecho se ve el contenido del blog, que consistiría principalmente de imágenes y gifs del actor, así como comentarios del administrador del blog respecto a sus tours y relaciones con los fans. De forma similar, varios blogs se dedicarían a recopilar contenido asociado a los actores de las películas de CA, ligándolos a la ship de Stucky en el fandom desde sus interacciones como actores, interponiéndolas a las de sus personajes, o mezclándoles con su ship (*Evanstan*²⁶). Se puede observar una especie de una superposición entre actores y su vínculo con sus fans, siendo esta mixtura el modo principal en que estos blogs se enlazan con el resto del contenido sobre Stucky.

Otros blogs, con un enfoque más personal, difuminarían la línea entre productor y recopilador,

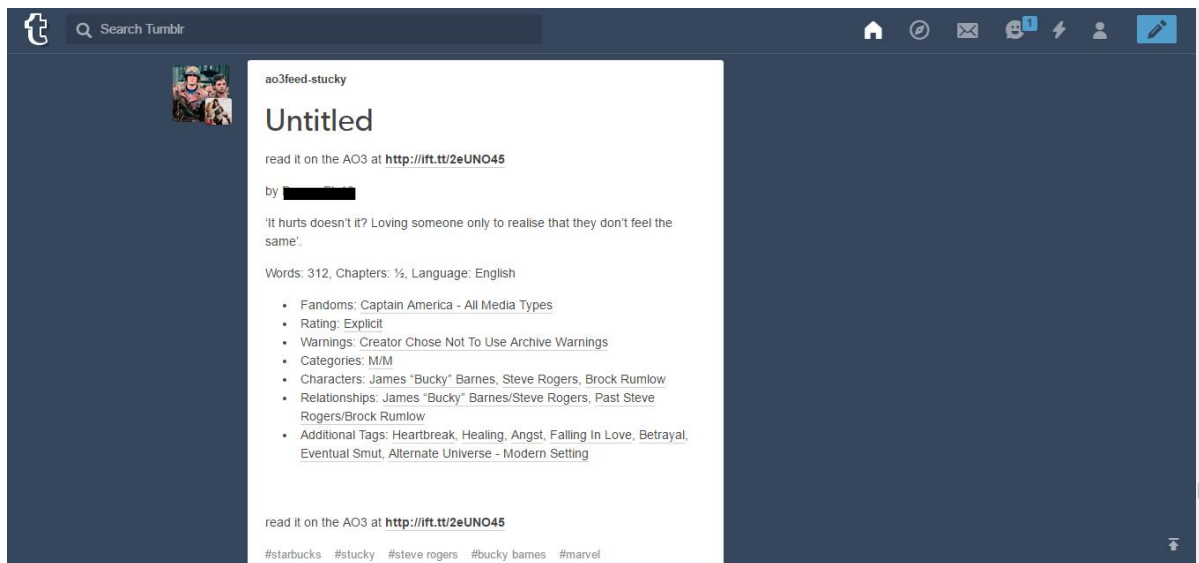
²⁶ Nombre de la ship entre Chris Evans (actor de Capitán América) y Sebastian Stan (actor de James “Bucky” Barnes)

en tanto se produciría una mezcla constante de contenido propio y comentarios con contenido reblogueado o posteando contenido de otras plataformas para archivarlo en su Tumblr. Esta mezcla, como se tratará en otra categoría, permea la norma sobre el ‘respeto a los autores’ que mantienen algunos blogs, los cuales proponen re-subir contenido porque es del fandom, pero con el permiso de sus autores, tanto por respetar sus derechos sobre las obras como para darles más crédito y conexión con el fandom (y dar claves de lugares donde buscar contenido parecido, por ejemplo).

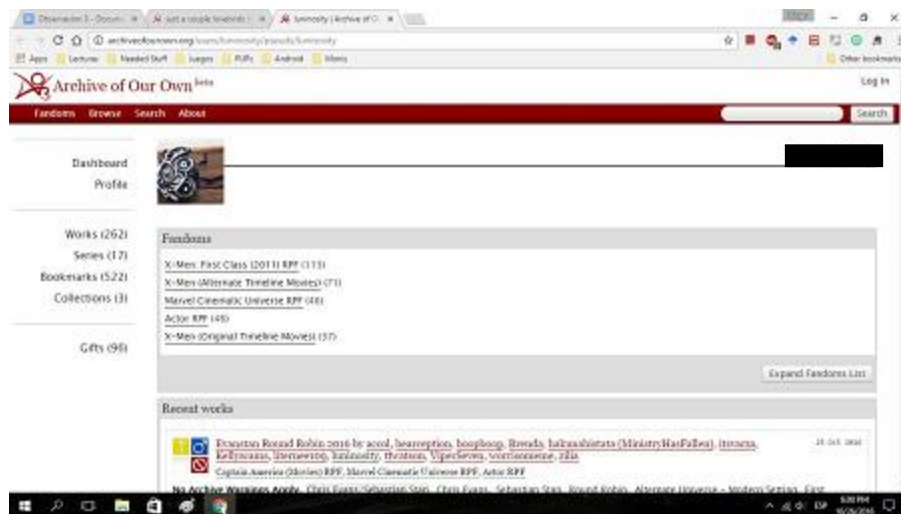


Por otro lado, otros actores se centrarían, en palabras de la administradora de la Library, en funcionar como ‘servicios’ respondiendo a necesidades particulares del fandom, como la compilación y difusión de obras. Manejar como servicio estos espacios se convierte en una manera posible de administrar páginas ‘no propias’, pasando desde la formación de un equipo estable de usuarios que se hagan cargo de ésta, a tener ciertas guías para organizar cómo responder a las peticiones de otros usuarios y mantener cierta noción de profesionalismo y

despersonalización del equipo. Esta noción de distancia y burocracia, no obstante, no es constante, y han pasado épocas en que se abandona, pues depende de quiénes sean parte del equipo, y sus disposiciones en el momento, siendo un acuerdo más que una exigencia en la administración de la Library.

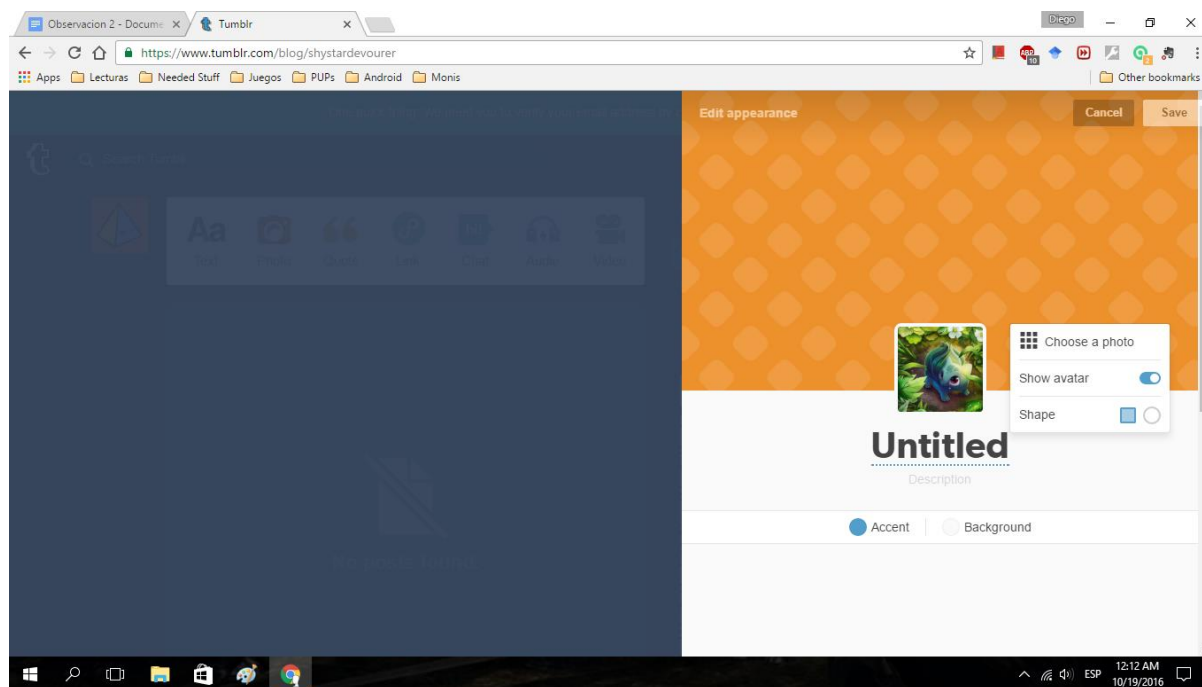


Respecto a las Libraries o blogs de recomendaciones de fics, es usual encontrar posts que proporcionen links fuera de Tumblr, y envíen al usuario a otras páginas, siendo uno de los más frecuentes Archive of Our Own (AO3), durante nuestra observación. AO3 es un archivo donde se pueden escribir y respaldar fanworks tanto escritos (fanfics) o como imágenes (fanart). En la imagen se puede observar una reseña de un fic con un vínculo a la página de este en el sitio, incorporando la reseña que aparece en la misma y algunas de sus tags.



Al ir al perfil del autor, como se ve en la imagen, está el nick en el costado derecho superior, con el avatar seleccionado por éste en el otro extremo. En el costado izquierdo se pueden encontrar diversas opciones para ver en la cuenta, el dashboard, el perfil, los trabajos, las series, los *bookmarks* (marcadores de fanworks), las colecciones y *regalos* (*gift*). Dentro del mismo perfil también se puede ver un cuadro donde se enuncia en qué fandoms produce o guarda producciones.

En *regalos* se ven los fanworks que otros autores le han obsequiado a este perfil, apareciendo éstos como formas de intercambio o dedicatorias a otros fans o conocidos, muchas veces siendo inspirados o pedidos por aquellos que los reciben. En *colecciones* están las compilaciones de fanworks en las que ha participado o creado el usuario. Ambas secciones son parte de las interacciones posibles en AO3, y requieren elementos individualizadores y distintivos para la vinculación como autor. Esta manera de establecer la presencia dentro de la navegación es compleja y comienza por la creación de un nick, siendo aquel lo que permite la identificación del usuario, luego de esta elección se abren otras elecciones posibles respecto a cómo se ve la cuenta, por ejemplo, la selección de avatar, de banner y de los colores del blog personal, así como una frase particular para éste.



Además, se da la posibilidad de escoger cómo se presentan los contenidos en las cuentas de Tumblr. En la imagen superior se ven las herramientas de edición del perfil, específicamente, la selección de un avatar que aparecerá en cada post y los colores presentes cuando alguien visite el blog. Dentro de estas elecciones surge la necesidad de balancear los criterios estratégicos que surgen respecto a la identificación, así como una cierta necesidad de autenticidad de éstas. Algunos criterios considerados son tanto la información que se da respecto a actividades fuera de la plataforma (o incluso dentro de ésta), siendo posible vincular nicks de varias plataformas para ser reconocible en el flujo dentro de éstas, así como el no atraer ciertas formas de acoso o reacciones negativas de parte de otros usuarios por alguno de los elementos, o manejar el perfil para tener más seguidores (*followers*), consiguiendo así mayor alcance del propio contenido en Internet. En este sentido la elección de avatar es una muestra de pertenencia a algún grupo particular, sea un fandom, un país, etc. Por otro lado, esta muestra de filiación también puede ser escogida para obtener reacciones positivas y ser identificado con grupos que el usuario valora.

Existe una yuxtaposición entre lo auténtico que se quiera ser con el propósito del blog, con la persona que lo administre, con el fandom y las relaciones que se tengan, u otras condicionantes que afectan la fidelidad de los datos construidos y entregados a la plataforma y a la audiencia, siendo la moderación de la ‘verdad’ propia algo constante en estos sitios públicos de internet, cuestión que se tratará más adelante en otro apartado.



Por otro lado, la elección de qué contenido bloguear también aparece como otra de las decisiones posibles respecto a cómo los sujetos son percibidos por otros. Para ejemplificar, tomaremos un post reblogueado por uno de los investigadores. Es un fanart de Steve y Bucky en tiempos modernos, con ropas comunes, sin señales de su condición de superhéroes, donde están frente al capitolio en USA, protestando con un letrero que dice ‘Cap no fue congelado por esta mierda’. Este post fue reblogueado el 9 de noviembre, cuando Trump fue electo como próximo presidente de USA, y el fanart postado se dirige explícitamente a este resultado, tanto por el escenario de la Casa Blanca, como por la apariencia de unión entre Steve y Bucky, ambos personajes caracterizados como bio-hombres, considerándose la posición de Trump respecto a los derechos

LGBTIA+. El investigador reblogueó este contenido porque le pareció interesante la producción de fanworks como respuesta a un suceso tan reciente, le gustó el mensaje del letrero y la expresión de los personajes, y le pareció que era una de las posibles reacciones que tendrían ambos personajes ante el contexto, quizá más esperable de Steve que de Bucky, en un universo donde sus poderes de superhéroes no les permiten reaccionar de otras maneras excepto como personas comunes y corrientes (ya que otro de los contenidos reblogueados ese día por ella tenían reacciones más canónicas o menos posibles para personas comunes). En este sentido, es ver a personajes que le gustan en un escenario que no le gusta, y con reacciones que le parecen apropiadas. El contenido en general de ese día lo reblogueó como señal de apoyo a mensajes descontentos con el resultado de las elecciones, para perfilar más su cuenta como parte del fandom y parte de una comunidad crítica que no apoya lo sucedido; también fue una señal de acompañamiento a quienes les perturbó la elección de Trump. Además, al investigador le molesta y preocupa su elección, pudiendo expresarlo con este contenido, y no sólo como decisión estratégica de perfil, sino personal. Esta forma de producción puede ser leída desde la noción de producción enunciativa de Fiske (2001), que consistiría en la discusión alrededor de la obra, pero también de aquellos elementos identitarios que se pueden expresar a través de ésta, sea con tatuajes, poleras, avatares, etc. Esta producción estaría fuertemente asociada al sentimiento de pertenencia a comunidades de fans, pero en este caso toma un significado más allá de una filiación al fandom, ya que es utilizada para expresar otras filiaciones e interpretar otros tópicos de sus vidas.

La descripción anterior, si bien abarca cómo, por qué y para qué se construyen y añaden contenidos a los blogs, sólo sirve como ejercicio de análisis respecto a puntos relevantes al investigador, pues la reflexión cambia rotundamente según el contenido reblogueado en sus pormenores, aunque mantenga sus ejes argumentales, ya que depende mucho de otros factores dentro de la virtualidad. El blog del investigador, por ejemplo, es una mezcla de contenido de varios tipos, mientras que hay otros con líneas editoriales o ejes temáticos; el blog expuesto no

está enfocado a nada desde su descripción ni desde el contenido, por lo cual las razones que están detrás de cada post pueden variar mucho más que en otros.

Además de la producción de las cuentas ya mencionada, tanto por la plataforma a través de las actividades de los usuarios, como de la constitución personal del perfil, éste también depende de la consideración de la audiencia para la cual se performa, en tanto que los perfiles en Tumblr y AO3 son públicos, con la posibilidad de una audiencia anónima (denominados como *anon*) o identificada con sus blogs. Esto implica que, como la administradora de la Library menciona, se piense en el acto de postear como una enunciación frente a una audiencia infinita, desconocida y que puede manifestarse ante el enunciante sin consecuencias personales. En esto se señala la anécdota de tener un *anon* que constantemente pregunta respecto a la sexualidad de los usuarios de una cuenta, ante lo cual se distingue además que, al crear el perfil de la cuenta en la performance de mantener el blog, los administradores se convirtieron en una *masa sin cara* (“*faceless mass*”) “y entonces ambos más o menos nos dimos cuenta que para la gente, por muchos meses, estábamos esencialmente organizándonos como este tipo de ¿masa sin rostro?” (IAV, p. 10. Ver Anexo C.5). De esta manera, la construcción del interlocutor, sea un *anon* o algún miembro de la library, se construye como una masa amorfa de posibilidades, siendo más una serie de probabilidades que un interlocutor concreto; en este sentido, se podría entender que el interlocutor es una figura virtual (Levy, 1999), en tanto aparece como una presencia que puede tomar la forma de múltiples interlocutores, estando en un estado de fusión e indefinición permanente donde se carecen detalles que puedan coalescer en una imagen particular. Siguiendo esta línea la misma entrevistada menciona:

Cuando estás en un espacio como Tumblr o AO3, cuando estás mirando a otra gente alrededor tuyo, y ves pedazos de sus vidas personales y a ellos como gente junto con todo esto es como me gusta porque estoy y esto y esto y esto y es interesante para mí, como poder ver porqué es

interesante para ellos, porque les interesa uhm... tienes una imagen de mí, de mi familia desde lo que hice hoy junto con como ellos hablando acerca de la cosa que les gusta y definitivamente terminas como, yo definitivamente hice un montón de amigxs a través del fandom (...) (IAV, p.23. Ver Anexo C.6)

A través de la interacción con otros usuarios, observando detalles de su vida personal, sus intereses o producción enunciativa (Fiske, 2001) se empieza a producir una imagen concreta del interlocutor, éste se actualiza del orden virtual (Levy, 1999) y se vuelve una presencia concreta.

Por otro lado, la publicidad de los perfiles no parece ser una preocupación de las entrevistadas, no importa su posición, ya sea porque no comparten datos propios, como menciona la *lurker* “No me importa si es un blog público, porque no pongo nada sobre mi misma ahí” (IAB, p. 68. Ver Anexo, C.7), o porque el formato de Tumblr impide que se produzcan muchos cruces entre usuarios y por tanto la audiencia concreta percibida vs la imaginaria sea menor. La construcción de perfil aparece más asociada a funcionalidades prácticas, como poder encontrar contenido, como se ve en la siguiente cita, donde la fan lurker aclara que su preocupación por la organización del blog es para poder buscar contenido sin ‘dolores de cabeza’:

Para la estética, de vez en cuando me preocupo del tema porque de vez en cuando sé que tendré que revisar mi propio blog para buscar algo y realmente quiero hacerlo fácilmente y sin dolor de cabeza (IAB, p.66. Ver Anexo, C.8)

También se construye en torno al carácter público del perfil, usando esta característica a favor, como la fan productora que menciona utilizar su blog para presentar explicaciones de comportamientos dentro de su participación del fandom, comentando que no responde a

comentarios en sus fanfics, pero sí tiene un ‘gracias’ general en su perfil en AO3: “Creo que si la gente lee perfiles en AO3 podría no importarle tanto que no responda a comentarios (ya que tengo un gracias general y apreciación ahí)” (IAL, p. 42. Ver Anexo, C.9).

Por otro lado, al volverse una presencia estable para la audiencia no solo implica que ésta pueda posicionar e interpretar al interlocutor de una manera particular, sino que posibilita ciertas formas de relación con ella, en este sentido, una de las administradoras de la Library menciona:

O, uh, no quiero realmente ser una fuente de eso para la gente tanto como pueda, así que, sabes, como que pongo tanta investigación a responder como puedo, pero, sabes, hay un montón de gente leyéndolo, todos tienen sus opiniones, lo cual es mayoritariamente genial, ¿Pero en la misma comunidad? Es estresante, sabes, escribir, tratar de escribir tu opinión en una pieza de fan media y (risa) tener como una audiencia como setenta mil, ¿o algo así? Como, un montón de gente leyéndolo y teniendo su propia opinión, y la mayoría de la gente tiene opiniones muy fuertes (risa), acerca de quién está bien y quién está mal y etc. Y eso puede ser un poco estresante a veces, o sea, hemos tenido gente que viene a la Biblioteca como un blog al que atacan, atacando mods por ser bisexuales, o asexuales en mi caso, o no cis-genero, o no suficientemente gay, lo cual es una cosa, como un montón de gente que viene hoy a los blogs y con una bifobia muy intensa, y es como ‘solo eres una chica hetero confundida’ blablablá. Lo cual es, sabes, muy molesto realmente. Uhm, no recibimos esto muy seguido, lo cual es agradable, es de hecho bastante raro que lo recibamos en la inbox en realidad, pero ha pasado y ¿no ha sido un momento agradable? (IAV, p.9. Ver Anexo, C.10)

Por lo mismo, se gestionan algunos comentarios respecto al canon o sobre su vida personal

debido a que la audiencia está compuesta de miles de personas, dentro de las cuales algunas tienen opiniones fuertes que se pueden traducir a acoso a los miembros de la ‘Library’.



Otro sujeto que compone al fandom de Stucky son los actores y miembros del equipo a cargo de las películas de CA, ya sea cómo se vinculan entre sí y con los fans, o cómo el fandom los aprehende. La relación con los actores del MCU oscila en tanto éstos se ubican en una superposición donde se los ‘conoce’ en base a sus interacciones con el fandom, así como a través de entrevistas y post en redes sociales. En esta imagen por ejemplo aparece Sebastian Stan recreando una pose con una fan; subsecuentemente, a través de estas interacciones, se construye una persona de Sebastian Stan que luego se reitera en otros lugares, apareciendo como un personaje en fics sobre los mismos actores, los cuales pretenden poseer cierta verosimilitud en tanto el escritor ‘entendería’ profundamente a los actores y por lo tanto podría escribirlos mejor, más fidedignamente.

En los comentarios de un fic donde se shippea a Sebastian Stan y a Chris Evans (ship denominada *Evanstan*), se menciona la forma en que una autora entiende a los actores y por lo mismo puede escribirlos. En estos comentarios un usuario y la autora hablan respecto a cómo la caracterización que realiza de Sebastian es fiel a como creen que es “de verdad” el actor. La

autora luego elabora un ensayo breve sobre su construcción de personaje y lo justifica con sus intercambios con Seb en convenciones, o su presencia en redes sociales, exponiendo que es cómo es “realmente”, a diferencia de como ella o el fandom lo entendían. Otro usuario también le menciona que es una gran escritora y que se puede ver esa caracterización en entrevistas de Seb, por lo cual lee bien a la gente.

Sin embargo, éste “conocer” a los actores se complejiza en tanto ellos aparecen mezclados con sus personajes; la presentación de Sebastian Stan está envuelta en clichés respecto a la representación de Bucky, la relación o posible relación amorosa entre Stan y Evans se presenta como prueba de la posible canonicidad de Stucky. Aquello es exacerbado en tanto los paralelos entre los personajes y los actores se exageran hasta un punto donde los actores comienzan a encarnar a sus personajes, como se ve en la siguiente imagen:



En este post se compara la reacción de Evans por la elección de Trump a la reacción que tendría Capitán América a ella, se explicitan y producen similitudes que mezclan y difuminan los límites entre personaje y actor y se lo introduce en las redes de interpretaciones de los mismos personajes y canonicidad.

Por otro lado, la relación con los hermanos Russo (directores de Winter Soldier (CA:WS) y Civil War (CA:CW)) también es asociada a la posible canonicidad de la misma ship, a posibles pistas o frases que puedan probar cómo se sostiene dentro del mismo canon, de dilucidar cierta intencionalidad por parte de los directores y de Marvel, en tanto se insinúa una relación romántica y sin embargo no se concreta, llegando a sugerir que la presencia de Sharon Carter en CA:CW aparece sólo para negar la posible canonicidad de la ship y enunciaciones de posibilidades de homosexualidad de los personajes. De esta manera se acusa principalmente a Marvel de queerbaiting -que como ya se explicó, implica aludir a la presencia de elementos LGBTIA+ sólo para atraer consumidores, sin concretar estos elementos- como en esta cita:

Uhm. El queerbait es un asunto complicado. Porque uhm, es... particularmente sobre Civil War, o sea, tienes al creador diciendo simultáneamente que se enfocarán en la relación entre ellos dos, y luego diciendo que no es gay (risa) (...) y creo que eso, eso realmente molestó a un montón de gente, o sea definitivamente me molesto a mí, y entonces estaban como consistentemente haciendo esto, no es como que, omg gente por favor solo, solo deténganse. Cálmense (risas). Uhm, y un montón de gente que estuvo molesta en el fandom, o sea, yo terminé teniendo una discusión al respecto en el blog, y hay definitivamente un montón de gente iracunda, porque en una mano la gente realmente quería, realmente solo querían una película, como con ellos---- y un montón de gente no esperaba realmente mucho de que fuera canon, sólo una película en que, que... les permitiera, y cosas como una base canónica fuerte que les permitiera crear libremente (...) y duh, cuando Civil War salió, y no había mucha base, como hablar de problemas en la relación de Steve y Bucky, un montón de gente estaban esperando eso, y hasta cierto punto espectándolo, la gente estuvo realmente decepcionada. (IAV, p.12. Ver Anexo, C.11)

En este sentido la entrevistada enmarca las nociones de queerbaiting, no como la esperanza de que sea canon -lo cual considera no realista debido a las características de Marvel como empresa-, sino que ésta cree un terreno fértil donde explorar la misma ship, de este modo, los fans de Stucky funcionan como prosumidores pues no tienen mucho interés en la canonicidad del producto oficial sino en aquello que éste les permite producir e interpretar.

Por lo mismo, en cuanto a la subjetivación en torno al mercado, cabe destacar que no se genera la posición de branding que se espera desde las corporaciones: en el fandom, los fans se constituyen como sujetos conscientes de la tensión con el mercado, de la imposibilidad de escape como individuo, pero con la fuerza como fandom de aprobación o reprobación de un producto. En el trabajo de campo al observar lo sucedido con el estreno de una película nueva de MCU pudimos apreciar como el contenido meta del fandom MCU/Marvel se consignó fuertemente a desaprobación de la película por la elección de casting considerada racista y/o xenófoba de parte de la corporación. De la misma manera, en las entrevistas Marvel se enuncia como la corporación que retiene las historias del fandom, “es donde nuestros mitos viven hoy: encerrados en corporaciones y compañías y detrás de leyes de derecho de autor que NUNCA estuvieron supuestas a hacer lo que hacen ahora” (IAL, p.30. Ver Anexo, C.12), o como una empresa que se siente, como mínimo, incómoda con la comunidad LGBTIA+, aunque insta lógicas de apropiación del contenido apelando a este grupo con queerbaiting. Los fans de Stucky no funcionan como prosumidores de la marca, en tanto no les interesa la marca per se, sino los personajes, y lo que pueden hacer con ellos, y su relación con la corporación de hecho es más de odio-enojo-molestia que de admiración o interés comercial por el logo o empresa. Se muestra un descontento con Marvel, con sus ejecutivos, y una gran molestia cuando el contenido no funciona como parece más adecuado para los personajes-relación entre éstos.

El sujeto corporación Marvel, como ya se mencionó, se constituye una relación compleja donde

por un lado se resiste su posición, se relata la vinculación con la corporación como distante y molesta por el queerbaiting y cambios de los personajes como Capitán Hydra,²⁷ pero por otro como fans e individuos que gustan de Capitán América, se vinculan comercialmente con la empresa, y aunque se boicoteen ciertos eventos o productos, como lo sucedido con la película estrenada, se sigue consumiendo ya que no se considera parte de la actividad de fandom, sino de fan, y entonces individual e irrelevante al fandom, o que el fandom en general es un porcentaje bajo de la audiencia de Marvel, por lo cual tampoco importarían, como mencionan estas citas de lurker y productora:

Ver una película de la cosa o comprar cosas Marvel no se hace a través de la comunidad. Eso pasa por la persona individual si ven o compran cosas (IAB, p.66. Ver Anexo, C.13)

Sospecho que no piensan mucho de nosotros (...) Pero no estoy segura, en el gran esquema de las cosas, incluso si cada fan acérrimo de Stucky dejara de comprar merchandise licenciada no tendríamos un impacto significativo para ellos. Simplemente no somos un gran porcentaje del mercado (...) (IAL, p.52. Ver Anexo, C.14)

Aun así, también se vive una distancia de Marvel por considerar que la misma empresa los aleja, los ve como extraños y no como un público a satisfacer, sólo atraer con premisas que no se cumplirían (como el caso de queerbaiting) “Supongo que es increíblemente estresante para nosotros que la corporación Marvel todavía vea nuestra sexualidad como algo que es inaceptable, como algo que nunca pondríamos en películas, y uhm, algo que es inapropiado de alguna manera” (IAV, p.11. Ver Anexo, C.15), y esto es un hecho que se menciona como estresante, ya que no sólo son aislados, sino que son reprobados y considerados inapropiados e inaceptables, esta vez desde la corporación hacia el fandom.

²⁷ Marvel reveló en “Capitán América: Steve Rogers” que Steve Rogers fue modificado para que desde sus orígenes fuera un agente de HYDRA, una sociedad secreta ficticia asociada al Nazismo. Esto generó controversia en tanto Capitán América fue un personaje creado por escritores judíos y tiene una historia de oposición a la Alemania Nazi.

Además, se constituye a Marvel como un *outsider* (otros externos), grupos fuera del ambiente de fandoms, por lo cual no pueden ni les importa entenderles en su sentido de comunidad o actividad, pues a menos que se pertenezca a un fandom, se aparece como un sujeto ininteligible para otros. En esta cita de la administradora de la library, se remarca que Marvel no comprende el fandom al no pertenecer, pues la participación es crucial para entender el fandom, un pequeño mundo que se construyen para sí y que no se puede ver a menos que se esté en él, sin el cual sólo se puede observar a los fans como personas interesadas en productos que otros hacen:

Creo que Marvel como una compañía no entiende realmente el aspecto comunitario del fandom creo que ellos... mayormente ven a los fans como personas interesadas en los productos que ellos están haciendo... uhm en el material que ellos hacen uhm creo que... por la mayor parte la gente que no está activamente en el fandom como que no entiende realmente el uhm sentido de comunidad que hay uhm... entero, porque realmente no ves que gente de fuera del fandom lo traigan a colación y hable sobre ser fans como que generalmente no hay una conciencia de la uhm comunidad que tenemos como fans, más como que piensas sobre ella en general a menos que estés en un fandom, así que o sea, creo que es como una dicotomía extraña porque en una mano tienes un montón de gente ahí afuera en el mundo que son fans y están en fandom así que entienden esa comunidad, pero como la otra mitad están completamente excluidos de este pequeño mundo que hemos construido para nosotros dentro del fandom, y no lo ven realmente, sabes, hay una extraña parte de ser parte de él que a menos que estés interesadx en parte del fandom es realmente difícil de verlos al punto de ser como una comunidad, contrario a ser solo gente entusiasmada con cosas...(risa) (IAV, p. 22-23. Ver Anexo, C.16)

En esta cita, además, se menciona que es una circunstancia extraña el no saber ni comprender los fandoms, ya que gran parte del mundo es parte de ellos desde sus intereses, pero sin la participación y el acceso al aspecto comunitario e interactivo de ellos, y no sólo *brandom*, no lo ven ni entienden como una comunidad, sólo como personas interesadas en cosas. Esto se repite en otras entrevistas, donde se ve a los *'outsiders'* como personas que no sólo no les entienden, sino que además se burlan de ellos, porque se les estereotipa dentro de roles minoritarios, en posición de poder oprimidos, como mujeres o nerds, y porque es la posición que se percibe de la mayoría respecto al fandom (“lo que la gente en tv hace”):

Entrevistadora 1: Okay, para seguir, queríamos retomar el punto de vista de los outsiders. ¿Por qué crees que hay gente fuera de los fandoms que se burla de ellos?

IAB: ¿Es lo que la gente en la TV hace? Fandom/fanfiction es o vista como una cosa nerd o como “una cosa que sólo mujeres hacen”, y la gente ama burlarse de cosas que las mujeres aman /los nerds aman (IAB, p.65. Ver Anexo, C.17)

Además de esto, los *outsider* en general, al igual que Marvel, no entenderían lo que es un fandom, y por ello se burlarían, pues sólo pueden ver lo producido, no cómo encaja con las personas, el canon, el fanon, ni entenderían el objetivo de hacer productos que no son comerciales, que construyen relaciones entre personajes, además del eje de asociarlo a minorías con lo cual queda deslegitimado como actividad y comunidad en su existencia.

Creo que ellos simplemente no entienden qué es. Sólo ven las cosas producidas y piensan que okay, eso es todo. No pueden o les es imposible entender cómo encaja con un montón de gente, el canon original, fandom. Y tal vez no entienden el punto de hacer cosas o compartir cosas o

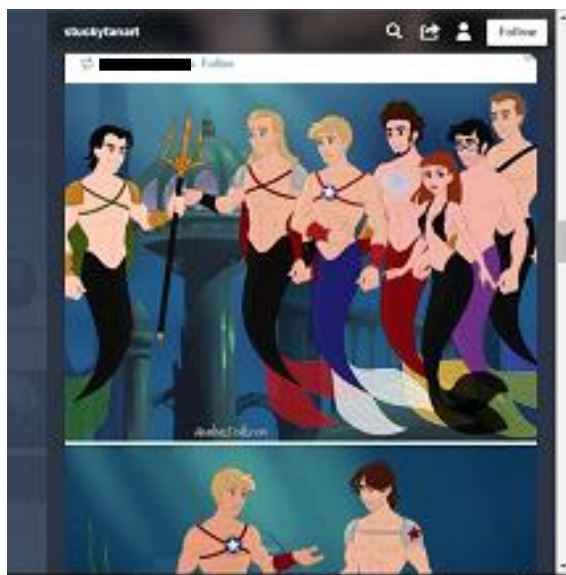
construir relaciones basadas en una cosa cuando no te da dinero. Así que no entienden cómo funciona y cómo encaja en la sociedad -ya sea sociológicamente o económicamente- y sólo... se burlan de ello para que puedan verse superiores o algo.

También puede ser una cosa sexista. Las mujeres están asociadas a ser fans/fandom más que los hombres así que no importa lo que sea, si les gusta a las mujeres las personas se van a burlar (IAB p.65. Ver Anexo, C.18)

El fandom aparece como un lugar y una comunidad difícil de explorar y de ver, no sólo para *outsiders*, sino para gente dentro también, en tanto casi ningún fan puede explorar y conocer todo el fandom del que es parte. Por ejemplo, esta cita alude a que navegar el fandom es complicado desde una posición externa en tanto pide estar envuelto en lógicas que suceden de manera privada y demanda cierta familiaridad con el material pero que esta dificultad de explorarlo también continúa dentro del mismo fandom, siendo posible, por su amplitud, no tener información sobre ciertos sectores de éste.

No sé, creo que es difícil, sí, es definitivamente difícil explorarlo como un outsider. Es incluso difícil explorarlo como un insider, como, o sea, ¿cuándo yo estoy yendo a través del fandom? No tengo idea de lo que está pasando en un montón de rincones de él (IAV, p.23. Ver Anexo, C.19).

Esta situación nos sucedió como investigadores, en tanto la vastedad de la producción y territorio excedía cualquier observación posible; de los *lados* del fandom, sólo podemos observar algunos, sólo podemos acceder a algunos fans, sólo podemos alcanzar algunas subjetividades del fandom, ya que las mismas plataformas las ocultan, las relaciones se entretrejen sin distinciones posibles volviendo sujetos masas indistintas de las cuales no podemos comprender toda su composición, y, en general, la complejidad del fandom es infinita.



Por otro lado, también aparecen distinciones dentro de los fans en tanto pertenezcan a algún sector del fandom de Stucky y a otro fandom, ya que se ve a otros fandoms como sujetos ajenos. Algunos se topan, como Avengers, MCU en general, y otros populares como Harry Potter o La Sirenita (como se ve en la imagen), pero en las entrevistas no parecen ser relevantes para el quehacer, en particular por la construcción de perfil ya mencionada, donde, si no hay interés en aspectos intertextuales del fandom, no se siguen y no se ven en las plataformas. La ship, sin embargo, se explicita como algo importante al momento de relacionarse con otros fandoms, y se piensa en estos otros como alguien en quien no preocuparse, es decir, la posición es inmediatamente defensiva, también ligado a la relación romántica que se siga, ya que muchos personajes, se entrometen en Stucky al anularlo por unir a uno de los personajes con otro (Steve y Tony²⁸ -*Stony*-, por ejemplo), o cambian las dinámicas a relaciones poliamorosas, imposibles, o similares. En ese sentido la entrevistada menciona que mientras el fandom de Stucky no se inmiscuya en las relaciones de otros fandoms, no se preocuparían de ellos:

²⁸ Tony Stark, identidad del superhéroe Iron Man, parte del grupo de superhéroes Avengers.

¿Cómo somos vistos por otros fans? Supongo que depende de si estamos metiéndonos en el camino de su ship o no :D (...) Sospecho que un pequeño porcentaje de Stucky que es rabioso (y estoy segura que hay uno) hace que todos hagan muecas, sin importar quiénes sean, pero además de eso los fans probablemente no se preocupan mucho de nosotros (IAL, p.51. Ver Anexo, C.20)

Aun así, en el trabajo de campo se observan constantemente las uniones a otros universos y personajes, los fics únicamente vinculados a personajes de Capitán América son escasos, aunque la relación de Steve y Bucky suele mantenerse como un dúo, también aparecen las relaciones con Loki²⁹, Tony, Peggy, Natasha³⁰, u otros personajes fuera de MCU. El poder, en este sentido, y su resistencia, se juegan en la mantención o no del vínculo amoroso entre los personajes pertenecientes al fandom en que se participe, ya que la mezcla de fandoms desafía la ‘verdad’ de la relación al co-existir simultáneamente como historias paralelas o intersectadas, por ejemplo, teniendo Stucky y Stony como imposibles de convivir cuando se les expone como relaciones exclusivas.

En el fandom de Stucky se encuentran, entonces, diferentes formas de ser blog, entre las cuales está el ser recopilador, como las Library, o ser lurker, donde sólo se observa sin interactuar con otros, blogs enfocados a Evanston y Stucky, u otros enmarcados en Bucky en específico. Además, se hacen visibles diversos sujetos en los contenidos de los blogs, algunos englobando y generando a los actores, mientras que otros crean *lados* del fandom, lugares y sujetos abocados al *fluff* (contenido ligero, tierno y romántico). O al contenido no consensual, como HTP.

Por otro lado, se delinean las distintas posibilidades para hacer sujeto, según la relación con la audiencia, el manejo de la publicidad, plataforma y otras condicionantes al momento de

²⁹ Hermano del dios y superhéroe Thor, villano en The Avengers.

³⁰ Superhéroe Black Widow, parte del grupo de superhéroes Avengers, entrenada por un programa ruso desde su infancia, donde desarrolló sus habilidades como espía.

presentarse y administrar un blog o cuenta de AO3, las interacciones con otros sujetos pertenecientes al fandom, y las interacciones con sujetos *outsiders*, dentro de los cuales se topa con otros regímenes de verdad que se sitúan y perpetúan, siguiendo la idea de la interacción y relaciones entre los usuarios de las plataformas en el siguiente apartado.

7.3. Disputas, apropiaciones y reglas: Canon, Fanon y etiqueta de fandom

Como ya se ha dejado entrever, desde la constitución del espacio y actores/sujetos en el fandom de Stucky surgen las interacciones, relaciones y apropiaciones de los contenidos, de los usos, y de las plataformas, tanto propias como del fandom. Entre ellas está el modo de hacer en torno a las posibilidades que proveen las páginas, como las tags o comentarios, las reglas alrededor de éstos u otros términos de convivencia que emergen en el fandom y que se perpetúan, y las tensiones que emanan de la disposición a acatar, remodelar y/o colaborar.

Sobre las tags y comentarios, dado que AO3 se dedica exclusivamente a la producción, sus lógicas aparecen como decisiones y selecciones que mueven el flujo en esta plataforma; las tags para las advertencias, resumen, contenido y comunicación del autor hacia el lector, así como selección y atracción hacia el fic para el lector, y los comentarios como la instancia donde los lectores pueden opinar tanto del contenido, como del estilo, autor, personajes u otras experiencias e ideas que se quieran hacer públicas para otros lectores o el mismo autor, y se da la posibilidad de interacción entre fans productores y fans lectores.

Dentro de AO3, el uso de tags es el modo principal en que se clasifican los fics y por lo tanto la manera de buscarlos. Para utilizarlas se tienen varios criterios formados desde el mismo uso cotidiano reiterado individual, como general de la plataforma o el fandom, entre ellos se encuentra la edad que el autor considera apropiada para los fics, así como el fandom y ships que contiene, o comentarios y promesas sobre la misma obra. En particular, las advertencias sobre el contenido son relevadas por la plataforma, y se destacan por el fandom, ya que informan a

posibles lectores de contenido que pueden no querer leer o pueda recordarles experiencias traumáticas (*triggers*); aun así, estos avisos a veces son ignorados por los autores para no dar *spoilers* (develamientos) de la obra, o se producen según la relación con los lectores, solicitando que ellos les digan cómo taggear los fanworks. Las tags, además, actúan como una forma de unificar ciertos tópicos que surgen en el fandom, sean AUs (*Alternative Universe*, Universo Alternativo, que serán explicados más adelante), interpretaciones de los personajes o elementos fanónicos como mascotas de cada personaje, etc.

En Tumblr, por otro lado, las tags se establecen principalmente de dos maneras, además de su función clasificadora: una, como la apropiación y cercanía con componentes del fandom y otra, como establecimiento de las relaciones entre usuarios en tanto conocimiento y manejo de referencias comunes, pues se enlazan los productos, y es el fandom quien descifra y comprende esto, ligándose así los usuarios tanto al productor que referencia como acercándose al contenido posteado. Así, las tags funcionan como una muestra de conocimiento sobre ciertos códigos dentro del fandom, sea el nombre de las ships o género particular del fic, el uso de memes o formas de comunicarse con la audiencia a través de los tags. En este sentido las etiquetas no solo cumplen un rol de categorización o advertencia, sino que aparecen como parte de la gestión de la visibilidad al estar asociadas a cómo el contenido es visto, y por quién. Por medio de su categorización se delimita una audiencia esperada para el post, volviéndose parte de las herramientas posibles para ubicarlo o evadirlo, según sea el caso, así como para entregarle información a la plataforma, para que ésta lo muestre según sea apropiado.


Siguiendo esta línea, otro modo de uso de las tags en Tumblr es parte de la constitución directa del fandom, siendo utilizadas para tener contenidos pertinentes a Stucky dentro de los resultados al buscar Stucky en Tumblr, en vez de tener contenidos cruzados por universos, relaciones o coincidencias. En este sentido se delimita y se posiciona al contenido dentro de ciertas taxonomías particulares del fandom, y, como consecuencia, se tipifica a aquel que los consume,

las tags aparecen entonces como marcadores de *lados* del fandom, así como de quienes se espera que los transiten, como ya se mencionó. Sin embargo, este uso de los tags está en tensión permanente dentro del fandom a través de la normalización de este horizonte de etiquetar para componer una forma de fandom con contenidos ‘pertinentes’. Esta moderación es una auto modelación de conductas, desde la constitución de la norma como un decreto que está desde los inicios de los fandoms ‘*old fandom rule*’ (‘regla del viejo fandom’), que ‘todos debiesen conocer’ y que contribuye a una mejor convivencia, a servicio de los intereses de todo aquél interesado en Stucky. Este conocimiento normalizado se encuentra decantado en el concepto de *fandom etiquette* (*código de etiqueta del fandom*), a modo de una recopilación de normas ‘aceptadas’, imprescindibles y comunes a los fandoms en general.

thefandometiquette.tumblr.com

Apps Save to Mendeley Importados Linksys by Cisco Ye olde Facebook

This is Kat



And she is a part of *insert fandom here* and she saw a post with one of her favorite characters in it. She thought it was so good that she would tag anything that has to do with that fandom in the post, to insure that people will see it. She does not realize that this action is annoying to some that they would want to commit triple homicide. She knows this now and promptly apologizes. Kids, learn from her mistake and do not do this to avoid annoyance in your fandom.

Maybe one day you won't be the dunce of the fandom, Kat, maybe one day!

Fandom Etiquette, it's that easy.

August 16, 2012 1 note

Como se menciona en el post de arriba, referente al *código de etiqueta de fandom*, taggear contenido que no pertenece al fandom, o que puede molestar a personas, es algo que no se debería hacer, porque no toda la gente quiere verlo. Lo mismo se menciona con los posts de *odio*

que se crean desde los blogs, no es necesario y no se debería etiquetar contenido de odio a una ship en la misma ship. Se dice que es innecesario, malintencionado, que rompe una de las reglas de oro del fandom, pues puedes tener tu opinión, pero no debieras forzar a otros, y este forzar se traduciría en etiquetar la ship o elemento que se odia, permitiendo que cualquier persona que busque esa tag la tenga que ver, además de los blogs pro-ship/elementos, posts anti-ship/elementos.

Con la idea subyacente respecto a que nadie quiere ver contenido que no le parece, que no es de su interés o que no involucra lo que desea ver (como taggear *odio* en búsqueda de ships, o ships diferentes a la ship buscada), se prefiere evitar facilitar tensiones, odios y contenidos que no gustan, estando la convivencia entre ships basada en auto-censura, lógicas ethopolíticas (Rose, 1999) de autocontrol, de modo que los mismos individuos, tras internalizar y validar estas normas, las vean como lo más deseable, “lo mejor”, y el paso para ser buena persona (y es así cómo se refuerzan, “querido hater no hagas esto, no quieren verlo”, “querido fan principiante, no seas como [nombre], sé mejor”). Estas reglas normalizadas tienen como consecuencia una invisibilización de las diferencias, ya que no se topan, ni se observan mutuamente, dejando sin conocer los motivos de estas separaciones, o sin aceptar críticas respecto a lo que no se gusta u odia. Esta invisibilización implica la producción de lugares, actores y sujetos aislados, junto con la creación de un consenso de canon/fanon en base a la omisión de ciertas opiniones, debido al mismo funcionamiento de Tumblr, donde el contenido que se les muestra a los usuarios es aquel contenido por el que han mostrado interés y que han podido ver. Al quitar ciertas opiniones y conflictos de la mirada pública, desaparecen como posibilidad de búsqueda dentro del tópico general, presentes solo para aquellos involucrados en el conflicto o cuando éste adquiere mucha prominencia. Este aislamiento no es absoluto, no obstante, y cada vez que se cruzan posts que no siguen la etiqueta o *lado*, se realzan los quiebres del ‘consenso’ de manera notoria, al convertirse en la fisión de una hegemonía que hasta ese momento parecía sin disputa. Esto produce una diferencia entre lógicas de fandoms anteriores o fandoms más jóvenes/más pequeños, donde

habrían espacios comunes en los cuales los usuarios no pueden segregarse.

Como alternativa, para dialogar con aquellos sectores ‘contrarios’ al propio fandom, estarían los posts y chats que contraargumentan, pero con *cortesía (modales)*. No obstante, no sería posible dialogar con posts de odio referentes meramente a otras emocionalidades, o profundamente emotivos, sólo con posts de información o debates. Así, se vigila la tonalidad afectiva, sin permitirse demasiada cercanía con lo negativo al momento de usar la plataforma, eliminando bastante, sino casi todo contacto con *haters* y críticos del fandom, modelando un tipo de sujeto visible, que será discutido más adelante.

Entendemos la moderación como un aporte a la estructura del fandom, que no le sirve a la plataforma de Tumblr ni entes ajenos al fandom interesados en públicos objetivos; son los mismos fans quienes necesitan lógicas de convivencia para no tener más *wars* (guerras, *the fandom wars*³¹), o no sentirse odiados o rechazados en el fandom (como le pasa a HTP, que sí son rechazados y exiliados).

De la misma manera que con las tags, los comentarios y posts también son considerados dentro un tipo de ‘modales de fandom’, especialmente cuando las normas provienen de productores de fanworks, quienes apuntan a que estas reglas respecto qué comentar y cómo hacerlo existen hace tiempo, siendo viejas, básicas, conocidas, y necesarias, ya que cuando no se siguen, les interrumpen o destruyen sus trabajos, o afecta su elaboración de fanworks.

Esto no siempre se sigue, no obstante. Algunas críticas y reposteos no están influidos por la moderación colectiva de las normas, y por ello debieran ser vigilados por la comunidad para advertirlos o castigarlos, porque no se automoderan. Esto es posible al habitar burbujas en el

³¹ Las guerras del fandom han sido eventos donde fans o shippers de una ship/personajes/series han generado contenido y discusiones sobre las ships/personajes/series que se le oponen o que no son las propias, creando ambientes tensos y relaciones de enemistad con otros fans (Hennedy, 2016.)

fandom donde sólo te topes con los blogs que te gustan, por la misma manera en que Tumblr está diseñado, pudiendo configurar una situación donde no te encuentres con las directrices de *etiqueta de fandom*, o consideres posible ignorarlas. Como advertencia para estas audiencias, por ejemplo, los autores escriben posts de *etiqueta de fandom* sobre la crítica constructiva (*concrit*), explicando cómo dar comentarios de *concrit*, concretizando cuándo es necesario darlo o cuándo no, mencionando que ‘ser constructivo significa señalar lo bueno y lo malo, y también significa explicar qué objetivo tiene tu texto’. Esto implica que se prefiere que fans lectores no siempre entreguen su opinión respecto a los fanworks que leen u observan.

De esta forma, el espacio se disuelve y modifica, así como la comprensión del fandom; la presencia de las emocionalidades y tonalidades que genera, las formas de expresarlas, y otras reacciones son controladas, especialmente si son contrarias a lo que les reúne, por lo cual, como se enfatizó, se les invisibiliza desde el mismo fandom.

Dentro de las disputas sobre el espacio y las comunidades en él, algunas aparecen como inaceptables en tanto tocan tópicos considerados problemáticos. Por ejemplo, HTP (*Hydra Trash Party*) se conceptualiza como el epítome de las relaciones-acciones no consensuales: “No leo violaciones o escenas sin consentimiento, nunca, y esto es el epítome de ello” (IAL, p.51. Ver Anexo, C.21), y en general se muestra a HTP como una comunidad que disfruta de acciones, tramas, personajes y situaciones moralmente consideradas negativas, dañinas y tóxicas. Esto, debido a que HTP se centra en relaciones tóxicas con objetificación, abuso y violaciones a personajes. Estas narrativas tienen un amplio énfasis en Bucky y su historia con Hydra y ‘propietarios’ del Soldado, pues su relación y manejo del Soldado no se explicita en el canon, proporcionando el espacio para narrativas de tortura, degradación, violación, asesinato, *body horror*, entre otros. HTP no sólo es mal vista dentro del fandom, sino que además es activamente acosado por existir. Esto, sin embargo, no es una norma estática, y la actitud negativa y persecutoria observada durante el 2016 ha disminuido durante el 2017, según un blog dedicado a

HTP.

Nosotros mismos, como investigadores nos encontramos en una situación donde tuvimos que dirimir qué hacer para explorar y seguir estas cuentas, considerando que los blogs que seguimos y nos siguen son parte de otros *lados*, que desde las entrevistas sabíamos que reprobaban el contenido. Necesitábamos poder seguir viéndoles y hablarles, a la vez que queríamos explorar este *lado*, que además era de interés de uno de los investigadores. Sin embargo, no podía seguir blogs públicamente por temor a que otras personas del fandom decidieran aislarle, sacarle, o evitar la comunicación con su blog. Esta sensación de opresión y desapruebo ante las acciones vinculadas a los temas de HTP aparece mencionado en blogs de HTP, donde incluso han realizado FAQs³² para responder preguntas/afrentas que comúnmente se les hacen. Entre ellas, muchas refieren a temas de relaciones de poder, como cuestionar si producir y consumir este contenido fomenta su existencia en la vida fuera del fandom, o si por leer este tipo de contenido la persona tiene algo mal o está mal respecto su concepción de mundo y moralidad. Se acosa a fans productores que han sido víctimas de los mismos temas que tratan (violaciones, abuso, objetificación, etc), mencionando que es imposible que sea terapéutico para fans de HTP el crearlas, o cuestionando su status de víctimas, aun cuando establecen parte de su involucramiento con HTP como una forma de terapia y activismo sobre sus situaciones de vida.

En general, este *lado* es atacado, coartado y rechazado dentro del fandom, aunque constituyen parte del mismo, muy similar a lo que Rose (1999) propone como parte de la ethopolítica, esta duda sobre el sí mismo de otros que se sale del esquema de lo aceptado y normal en el fandom de Stucky, y la propia moderación al momento de asociarse o producir con este *lado* (en nuestro caso más vinculado a condiciones investigativas). Lo internalizado, en este caso, interactúa con las redes de significados en torno a las acciones no consensuadas, la tortura, juegos sexuales sádicos, mutilaciones, castigos y otras prácticas que no calzan con la moralidad del fandom, pues

³² Frequently Asked Questions, interrogantes frecuentemente preguntadas.

involucran dolor, sufrimiento y violaciones a la integridad corporal, emocional y mental, especialmente en estos escenarios. En este sentido, el resto del fandom esgrime un acercamiento a nociones más tradicionales y hegemónicas sobre moralidad, utilizando la posición de hegemonía para decirles a fans de HTP cómo deberían sentirse, qué les debería gustar y qué deberían hacer, envueltos en un entramado político respecto a la corrección e incorrección de trato hacia otros seres humanos, aunque en el mismo canon se dé el espacio de interpretación de escenas y situaciones, con una sociedad como Hydra que es fascista, totalitaria, deshumanizante y peligrosa. Por esto, no es el canon lo que importa en este rechazo, sino directrices morales sociales. Esta es una línea de subjetividad que se explorará más en la última categoría.

Entre los lugares, sujetos y normas, y sus respectivas interacciones explicadas, emergen las maneras en que el fandom, desde los fanworks, se apropia del canon, con diversas dinámicas para ello. Al vincularse con el canon, se recogen elementos de éste para reinterpretarlos, renarrarlos o rehacerlos en formatos diferentes, como fanarts o fanfics; se les deconstruye en partes a destacar, criticar o utilizar en otros trabajos. Cada apropiación tiene distintos efectos y usos tanto para los elementos canónicos como aquellos fanónicos.




En este post, por ejemplo, un blog se apropia de Steve Rogers, y lo posiciona contando parte del mismo cómic de Capitán América, comentando además detalles añadidos a los ejes canónicos, desde este personaje re-dibujado en otro estilo. Así, en este fanwork se toma el canon tanto desde el personaje como desde los cómics, pero se reinterpretan narrativa y estéticamente, y se les utiliza para señalar aspectos no contenidos necesariamente en la historia oficial, construyendo un paralelo con los elementos oficiales y convirtiéndolos en algo propio del fandom desde sus mismos componentes.

Dentro de la apropiación en la producción de fanworks, el uso que se lee respecto a la incorporación de elementos canónicos, y sus efectos, consiste en anexar comentarios de los eventos, emociones o personajes, elaborar teorías en torno al canon que apoyen las ships que sostiene el fandom, incorporarlo para sustentar o enriquecer narrativas particulares de la ship, o se estudian características de los personajes para relocalizarlos o reinterpretarlos en determinados roles. Por ejemplo, en algunos fanworks se escribe a Steve como posesivo dentro de su relación con Bucky por pedidos de fans o por decisión del escritor, lo cual no sólo se puede leer como un cliché de la posición y rol en la relación romántica, sino que también se asocia con la elaboración de un personaje desde lógicas asociadas al rol que coinciden o pueden leerse desde el canon, como por ejemplo, considerar la perseverancia de Steve, su firmeza ante sus decisiones, su pasado de pobreza y necesidad, y sus declaraciones de que ‘incluso cuando no tenía nada, tenía a Bucky’, todos elementos canónicos al servicio de la narración de un Steve posesivo. Este rol implica, no obstante, una aproximación a estereotipos que se dan en algunos fanworks respecto a las posiciones y actitudes dentro de una relación romántica, donde una de las partes es más posesivo, celoso, obsesivo o ‘poseedor’ de su contraparte, insinuando un trato cosificador hacia Bucky, sin que se le mire de esta manera al escribirse, pero claramente notada por algunos *lados* del fandom, ya sea por considerarla interesante o problemática. En estos posts, por ejemplo, *anons* solicitan en la Library fics con Steve posesivo.

thestuckylibrary.tumblr.com/search/possessive/page/3

THE STUCKY LIBRARY



Home
Message
The Library
The Masterlist
More SteveBucky
Mission Statement
Big Bang 2016 Masterlist

« previous next »
The Stucky Library is a blog for fic recs featuring your favorite 1940s Supersoldiers, and all other things Steve/Bucky.
Check the links to navigate through the blog.
Enjoy!
Library Link for Mobile
Stucky Big Bang 2016 AO3 Collection
Sidebar Art credit to maria-tries
Mobile Art credit to beardysteve
18 Punks

Anonymous said:
you guys know any possessive/steve hopefully with bottom/bucky? thank you<3

Be sure to give the blog a search, guys, because I answered this question yesterday as well.

We have "protectiveness" as one of our [tagged tropes](#) in the library, and he's a post from just a few months with a [list of protective/Steve fics](#)! We have so many of these common tropes tagged, so be sure to check the library and [search the asks](#)!

DECEMBER 5TH 19 C
thestuckylibrary asks anonymous

Anonymous said:
Do you guys know any fics involving Steve being very protective and/or possessive of Bucky?

We have "protectiveness" as one of our [tagged tropes](#) in the library, and he's a post from just a few months with a [list of protective/Steve fics](#)! We have so many of these common tropes tagged, so be sure to check the library and [search the asks](#)!

DECEMBER 6TH 22 C
thestuckylibrary asks anonymous

Otros énfasis del canon que se re-elaboran serían la relevancia o acciones de los personajes, como sucede con Peggy Carter, quien en algunos fics de Stucky aparece más minimizada en su rol de lo que está en el canon, o se le quita agenciamiento, lo cual se puede leer como una decisión estratégica y deliberada de quitarle protagonismo como afección romántica para Steve, dándole más lugar a la admiración y afecto por Bucky. Esto mismo lo notan las autoras de fics que introducen a Peggy, donde ellas mismas deciden mostrar a Peggy como un personaje fuerte y decidido, que sea o no pareja romántica de Steve, no le quita afección por Bucky, con relaciones exclusivas Stucky o giros más polirománticos añadiéndola a Stucky. Su adición romántica no es predominante en el slash analizado, aunque sí es una categoría dentro del Fandom, ajustando más Stucky con el canon al mantener a Peggy, además de quitar la necesidad de exclusividad en la relación romántica, y sostener la posibilidad de relaciones amorosas con más de una persona (rompiendo con la homonorma de varias de las producciones de fans). Estas apropiaciones en torno a Peggy cobran relevancia al estar directamente ligadas con la manera en que el fandom

lidia con la presencia de esta relación heterosexual que Marvel impone con Steve, pudiendo utilizarla como resistencia, ya sea cambiando el foco romántico de Peggy a otro personaje (en cualquier punto del sistema sexo-género), proponiendo a Steve como bisexual o pansexual, o impidiendo el romance con un refuerzo de la presunta homosexualidad de Steve. Todas éstas son decisiones que adhieren a un conflicto de poder al tener que ‘luchar’ con la heterosexualidad permanente de Steve y Bucky, un patrón regular en los grandes cómics de superhéroes. Sin lidiar con este personaje, la verificación de la ship como canónica es más complicada si el universo en que se ubica el fanwork incluye la presencia de Peggy.

Otros giros posibles, en tanto la apropiación como estudio de personaje, es decir, una profundización detallada y reflexiva del personaje que se quiera estudiar, incluyen tomar elementos canónicos menos populares o abandonados por Marvel o el fandom, como la fase de Steve como Nomad, un superhéroe traicionado del patriotismo característico en Capitán América. Estos fanworks producirían en torno a las premisas de ruptura, deambulación e identidad que se exploraron en esa faceta de Steve, con el objetivo de vincularlo con Bucky a través de esas características. El estudio del personaje involucra un esfuerzo por enriquecerlos y complejizarlos, aportando al fandom nuevas facetas, así como también contrariar visiones genéricas fanónicas sobre el personaje, logrando resaltar emocionalidades distintas, por ejemplo, la misma etapa de Nomad es usada para explorar temas de angustia (*angst*) con Steve, o cuestionamientos respecto a las cadenas de comando pro-patrióticas.

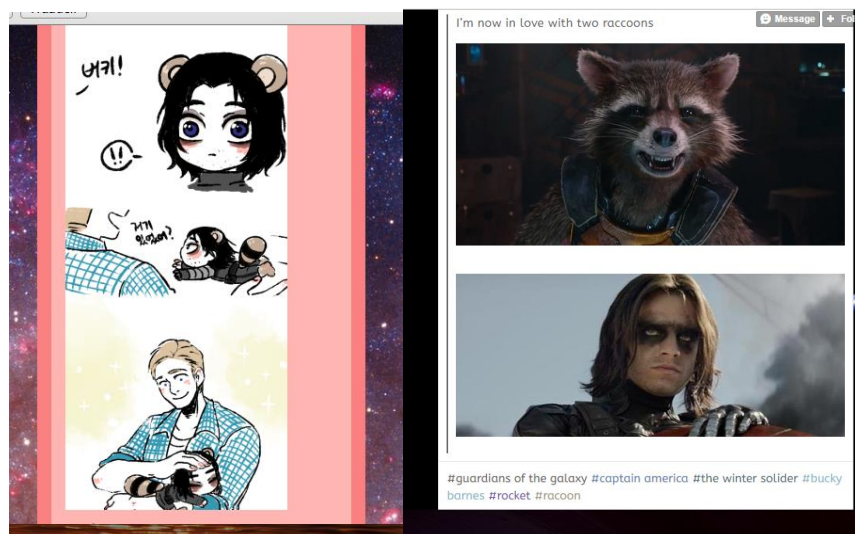
Las apropiaciones, por otro lado, no son sólo del productor con el producto o con el fandom, sino de fans con fans, ya que se producen conversaciones y observaciones del fanon entre los usuarios, que dan paso a una mayor vinculación y cercanía entre los fans, en las cuales se comparten opiniones sobre los fanworks y contenido canon, tejiéndole desde distintas aristas y sujetos que desde su lectura e interacciones van construyéndose diferentes ideas del canon/fanon.

Las mismas apropiaciones de arquetipos y posiciones dentro del fandom ya discutidas, como Steve posesivo o Nomad!Steve, pueden volverse fanon, según su reiteración y discusión, llevando a una mayor difusión y aceptación de la idea. Un ejemplo de fanon sería Bucky unido a las ideas angustiantes (*angst+Bucky*), pues son parte de los tópicos y nociones compartidas dentro del fandom sobre el personaje, tropos recurrentes y hablados entre los fans, ya sea en tanto acuerdos o desacuerdos.

Una de las apropiaciones, el estudio de personajes ya señalado, permite elaborarles en sus emociones, estructuras lógicas de enunciación, formas de moverse, pensar y expresarse, y éstas se convierten en una interpretación que se comparte con otros, apropiándose del canon de forma social. Este fanon está sometido a discusiones o apreciaciones varias, y las maneras de construir y representar a Bucky, por ejemplo, son sometidas a discusión dentro de los comentarios en fics, considerando claves que lo configuran según los fans, como el actor y nociones propias de cada lector, junto con las ideas del autor. Esta apertura y acción de comunicar las opiniones respecto a la forma de ser del personaje no es sólo un movimiento para tener concordancia en la caracterización dentro del fanwork, sino además converge en un eje argumental respecto a cómo se debe caracterizar al personaje, cómo se prefiere, y cómo es en sí desde las claves multimediales que lo enmarcan (tanto cómics, como el actor que lo encarna, como películas, por nombrar algunas), con nociones que confluyen a establecer una noción más tajante de cómo debiese ser Bucky en el fandom.



Otra forma de abarcar a los personajes, desde la actividad del fandom, es el transformarlos en otras figuras, como animales no humanos, según cuáles les parezcan más adecuados al productor y al fandom. Estas figuras, mientras más se reiteren y reproduzcan o utilicen como si fuesen canon, más se convierten en fanon, y entonces corresponden a la apropiación del fandom más general de los mismos, como sucede con el Steve perro (*Dog!Steve*) de la imagen, o con Bucky Mapache (*Raccoon!Bucky*). Esta adaptación de Bucky la verifican con su diseño en película *CA:WS* (*Winter Soldier*), donde se le oscurece el contorno de los ojos, asemejándolo a un mapache, como se ve en las siguientes imágenes:



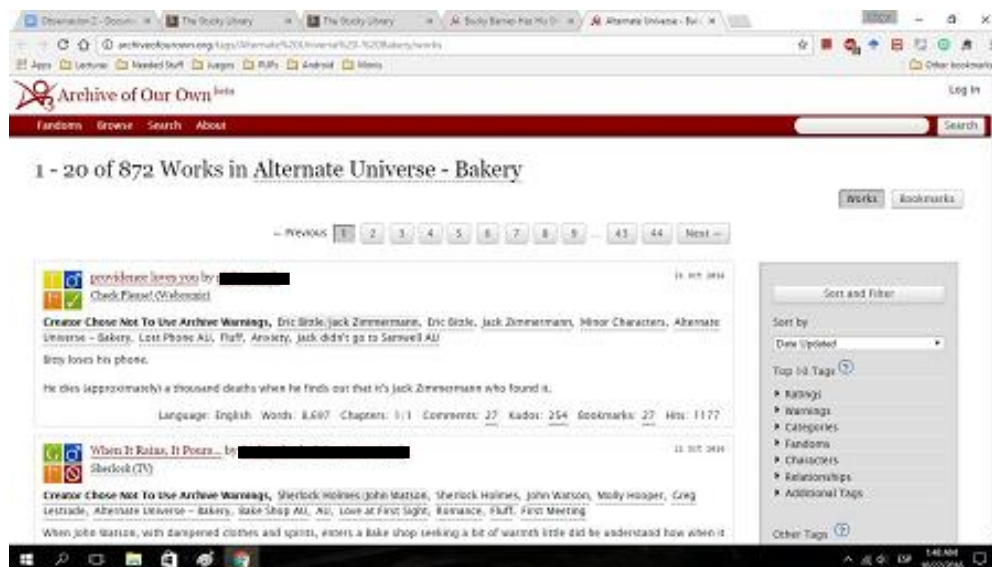


Como manera de apropiación, estos fanworks pertenecen a la categoría de *AU* (*Universo Alternativo*), pues no ocurren ni aluden a la misma dimensión y/o contexto que tienen los personajes de Steve y Bucky en Marvel, por ejemplo, el universo donde Steve y Bucky son animales no humanos como perros y mapaches no es una interpretación o posibilidad canónica.

Estos universos surgen repetitiva y constantemente en la exploración de Stucky, como diversas alternativas al universo canónico de los personajes, pero a diferencia de algunos elementos fanónicos que son argumentados como posibles, viables o correctos dentro del canon, los AU no son explicados o justificados en su generación, simplemente se les sitúa en lugares que, según las entrevistadas, les son familiares a los autores, y/o les gustan, pero no requieren ni buscan calzar con elementos canónicos del MCU. Aun así, sus lógicas se pueden convertir en fanon y regularidades dentro del fandom, como sería la idea de Bucky como veterano de guerra, o Steve como artista profesional, ambos conceptos que podrían superponerse al MCU, pero están apartados de éste, ya que son AU.

Otros AU van más allá de señas hacia el MCU, y se trasladan a universos donde lo único similar son los personajes y sus caracterizaciones, adaptándoles a parajes de fantasía o mitos, como

sirenas, ángeles o demonios. O AU más contemporáneos, sobre pastelerías o cafeterías, por ejemplo, como aparece en la imagen, y se han transformado en parte de los AU fanónicos. Este AU fue encontrado al ver dentro de las recomendaciones un fanfic situado en una pastelería, el cual era recurrente.



Cada AU puede considerarse un *lado* del fandom y los fans que gustan de AU de pastelería, por ejemplo, pueden no ver jamás HTP, porque generan su propio lugar, donde se regulan a sí mismos para revisar contenido inadecuado, evitando taggear contenido ‘impertinente’, y se mantiene un dash y elementos distintos a los encontrables en otros *lados*.



Por otra parte, la *etiqueta del fandom* y sus límites no son lo único apropiado o en tensión: también está el contenido meta, que se refiere a aquello externo al texto, vinculado a él. Estos contenidos se destacan por ofrecer rendiciones completamente dedicadas a puntos relevantes a la trama de CA para el autor y para los lectores y se enuncian como verdades sobre los personajes o situaciones sin demasiada duda, o duda alguna, como se ve en la imagen: alguien elabora un texto largo respecto a la importancia del primer nombre, cómo el uso de éste por Bucky y Steve hace que tengan una relación más profunda y significativa. Esta noción, que el uso del primer nombre es relevante e indica intimidad proviene de una noción social, donde los nombres de pila son escasamente nombrados, y se asemeja/generaliza este factor cultural a todo un fandom, universo y personajes. Construye una forma de veridicción que confirma ciertas suposiciones sobre el canon del MCU en base a estas 'verdades autoevidentes' de relaciones interpersonales: no se habla sólo de aquello que es 'cierto' en el MCU, sino que también implica una manera de entender las relaciones humanas. Este tipo de lecturas del canon aparece no solo en temas de la relación, sino en temas como trastornos mentales posibles de los personajes, opiniones que

históricamente debiesen sostener, etc.



Esta manera de sostener la canonicidad de Stucky no solo se restringe al canon del MCU o a conocimiento sobre el mundo 'real' sino que también a la intencionalidad de los autores y referencias intertextuales en los cómics. En esta imagen, por ejemplo, argumentan la noción de que Bucky estaba canónicamente en el closet en la guerra debido a que la historia de Bucky fue inspirada por la de un amigo de Steve que era gay, así como por la elección de ciertas canciones en algunas escenas de Steve y Bucky, y por el lenguaje utilizado por los personajes y sus significados en la época. Es así como una interpretación particular del canon es sostenida no solo por el texto o las opiniones de los mismos autores, sino de fragmentos, anécdotas y referencias posibles que pueden justificarlas.



Por ejemplo, en esta imagen se puede ver parte de una discusión respecto a que un escritor de cómics de Capitán América comentó en una entrevista que Bucky estaba enamorado de Steve, esto fue divulgado por redes sociales, a pesar de que no aparece en la entrevista propiamente tal. Esto es rechazado por el usuario, debido a que la opinión del autor es menos sólida y canónica que aquello publicado en los cómics y por lo mismo no es un verdadero compromiso con la representación. Este doble juego con Marvel de que Stucky es canon y al mismo tiempo no lo es, cae en un terreno donde los fans leen que Marvel realiza acciones como la creación de la relación con Sharon Carter para decanonizar aquello que en secreto es canon, sea por homofobia o por miedo de alienar al mercado. En este sentido, Jenkins (2005) menciona que parte de la actividad de los fans se traduce en la escritura alrededor del canon, hilvanando elementos de la franquicia y produciendo interpretaciones propias que luego son socializadas dentro del fandom, a través de estas actividades los fans se sienten poseedores del canon frente a los dueños de la propiedad intelectual o los autores en tanto los fans trabajan y conocen el texto mejor. Sin embargo, respecto a Stucky la distinción no solo se enmarca en una diferencia de conocimiento, sino en

que ésta aparece como una lectura apropiada del texto que es bloqueada por Marvel debido a lo controversial que ésta pudiese ser, realizando ciertos artilugios a través del canon para ocultarla.

En síntesis, dentro de las interacciones y prácticas en el fandom, surgen variadas formas para el fandom de apropiarse del canon, y para que fans generen su propio fanon. Las tags y comentarios funcionan tanto como notas al pie de página para orientar lecturas, moldear audiencias o fanworks, o para que se dialogue en torno a aspectos de los fanworks que se quiera comentar, produciendo tanto mayor concordancia sobre el fanon como tensión respecto a normas o producciones entre autores y fans. Además, se cierran las posibilidades de encuentro y conflicto con algunos *lados* del fandom aislados o ignorados, como HTP, y se provocan disputas entre *insiders* por este tipo de contenido. La apropiación es interactiva, a través de la comunicación se verifican factores de las ships, o de las perspectivas que se le dan. Esto es principalmente relevante para los trabajos de AU, donde es necesario tener a los personajes en ambientes familiares al autor, cotidiano y conocido, requiriendo moderaciones de los otros para ver las fallas que se omiten.

7.4.Un niño queer de Brooklyn: Usos de la Producción en la Vida cotidiana

La apropiación del canon además de estar asociada a su producción, aparece unida a la vida cotidiana de los usuarios, teniendo un uso en ésta. La siguiente categoría se referirá a los espacios que toma esta producción en la vida cotidiana, sea en el proceso de realizarla o los usos que se le dan de manera posterior, en particular con respecto a ciertas interpretaciones del canon y fanon que obtienen sentido en tanto se vinculan con las experiencias de los mismos usuarios.

Dentro de los espacios que toma el fandom, la producción escritural se ubica en espacios de la vida cotidiana, por ejemplo, la fan productora menciona sobre su proceso de escritura:

Tiendo a ir con cualquier cosa que surja en mi cabeza: a veces conseguiré una idea de un post de

Tumblr o algo que pasa en el trabajo, o una idea sólo aparecerá en mi cabeza de la nada mientras estoy consiguiendo café (literalmente pasó mientras estaba consiguiendo almuerzo: me llegó la idea para un fic de Navidad que voy a escribir), así que vienen de todos lados. Cuando sea que consigo una idea la tiró en un documento word y sigo corriendo una lista de lo que estoy trabajando en un orden más o menos prioritario. Mayormente no importa qué orden tome a menos que tenga un plazo, como para el cumpleaños de alguien o algo así, así que sólo vería lo que me está atando. Tengo una caminata de 2 kilómetros desde casa hasta el tren las mañanas y las tardes, así que consigo realizar un montón de “escritura” entonces (trabajando cosas en las historias que puedo de hecho escribir en el tren), así que actualmente lo que escriba cerca de cualquier tiempo dado depende de lo que piense en la caminata al tren (IAL, p. 38. Ver Anexo, C.22)

Tanto los tópicos como el acto escritural aparecen unidos a su rutina diaria, toman un lugar y tiempo propio dentro del trayecto al trabajo, se incorporan en listas que luego se inmiscuyen en el tiempo libre según deseo y prioridad. En este sentido, la producción de Stucky para la fan productora no se construye como un espacio distinto, sino que está unido a ciertos eventos cotidianos. Así mismo los AUs también están unidos a la vida de los escritores en tanto la misma fan refiere: “Creo que, aparte de los clichés comunes, la gente probablemente escoge AUs con los cuales son familiares: por eso tengo dos que involucran la ley, al menos, porque sabía que podía escribirlos y lograrlos correctamente” (IAL, p.46. Ver Anexo, C.23)

De esta manera, el insertar a los personajes en vidas con los que se es familiar garantiza cierta autenticidad en los mismos relatos. Por otro lado, la fan compiladora menciona que gran parte de los AUs tienen que ver con los intereses de los autores:

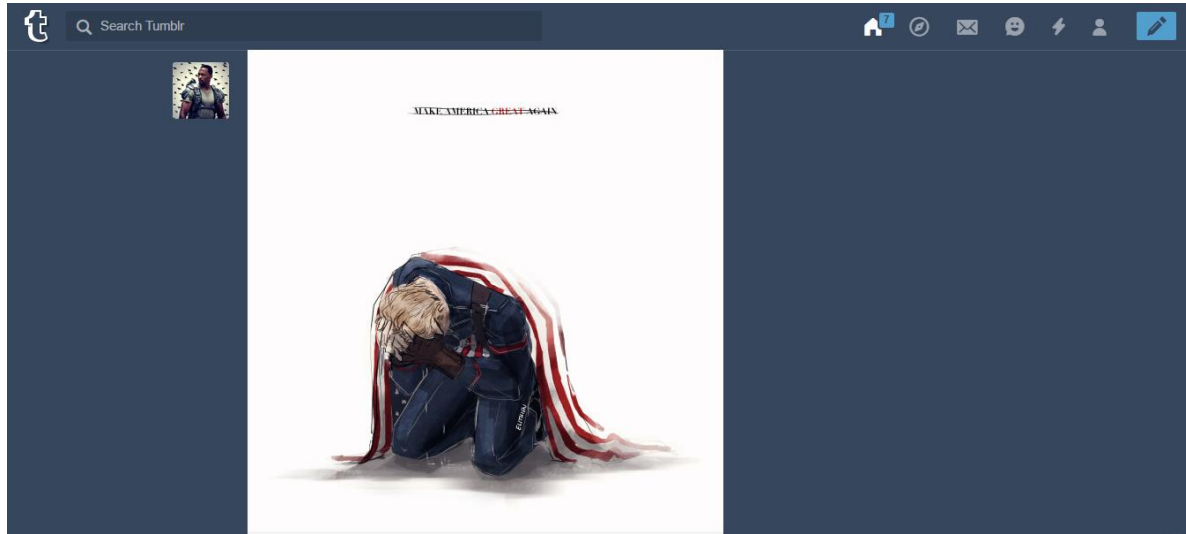
Déjame ver, creo que eso uhm, creo que un montón de eso emana de gente que le gusta combinar

las cosas que les gusta (risa) uhm, como, probablemente con la gente que escribe en La Propuesta, ambos autores dejaron notas en sus comentarios, de que es una película que ambos disfrutaron y esto... Ellos pensaron que era, pensaron que funcionaría bien añadiéndole la ship que disfrutaban en ella, uhm... Así que creo que un montón de ello se juega en la opción personal (...) (Risas) es... uhm... sí, creo que es... uhm... Creo que el proceso de pensamiento es muy como que la gente sale con una cosa que les gusta y la combinan con otra cosa que les gusta, como yo realmente creo que eso es en el nivel más básico lo que está ocurriendo, es sólo gente haciendo lo que disfrutan pensar, lo que disfrutan (IAV, p.17. Ver Anexo, C.24)

La creación de los AUs aparece como parte de una mezcla entre aquello que el autor disfruta, Stucky pasaría a ser parte de la lectura de otras obras, tanto en cómo puede mezclarse como en la interpretación misma de la obra. El acto de interpretación de la obra, la escritura al margen de De Certeau (2000), no solo se limita al mismo texto, sino que se extiende y se envuelve con otros textos, enmarañándose y produciendo textos nuevos. En este sentido, tomando a Jenkins (2005), el texto se extiende, se vuelve su propio ente, se mezcla con otros y toma un rol en la vida misma, existe en el cotidiano, en los espacios donde se consume, en una negociación constante, y se vuelve propio en tanto se interpreta, se encuentran agujeros y se llenan, se dialoga y obtiene valor en el uso. En este caso el uso se extiende más allá del texto y el cotidiano, se une con otros contextos que también aparecen ligados al último.

La interpretación fanónica de los personajes no solo aparece circunscrita a la escritura, sino que éstas tienen un uso en la vida de los usuarios. Parte de la apropiación del canon es descontextualizar del MCU, y reposicionarlo en otros contextos, como el momento en que varias cuentas Stucky rebloguean el fanart de un artista que, ante el resultado de las elecciones de USA, tomó la frase de Donald Trump “Make América Great Again” y la reelabora en un fanart donde

Steve esta encogido y ocultando su cara, cubierto por la bandera de USA en tanto la victoria de Trump figuraría como una traición a los ideales que Steve supuestamente encarna.



Aquello es una interpretación que involucra elementos canónicos -Capitán América como un personaje de la nación, preocupado por USA- y elementos políticos-históricos-contextuales del momento, apropiándose del personaje para expresar un mensaje particular al fandom en esa instancia. Hubo varios posts relativos a las elecciones donde se tomaron elementos de esta ship y sus reacciones interpretadas por el fandom respecto a la victoria de Trump.

aggressively queer steve rogers thou

steve rogers getting in fights even before he knew what it meant when the other kids called him 'queer' and 'fairy' and getting in even more fights once he finds out.

steve stepping out with boys and girls and not giving a single flying fuck who knows it. steve hanging out with drag queens and trans women and strange fey artists in all the wrong parts of town.

steve kissing bucky like a challenge and bucky kissing him back like a victory.

bucky's parents no longer speak to them and their apartment has more holes than walls but steve proudly introduces bucky as his fella and no one in their neighbourhood blinks because everyone's always known about that rogers boy.

the priest gave up long ago.

steve rogers getting his face smashed in and his arm broken in a police raid and grinning at bucky through the blood. "I had them on the ropes"

steve rogers lying on his enlistment forms to hide his sickness and multiple applications but also to hide his arrest record. steve outing himself to everyone once they've given him the serum. philips is horrified and carter smirks and steve just sticks his chin out, stubborn as ever and really, what can they do about it now?

Asimismo, las interpretaciones pueden cumplir un rol político, posicionando a los personajes en puntos nuevos que contrastan con sus historias, como, por ejemplo, la posición de Steve y Bucky frente al activismo LGBTIA+ (como aparece en la imagen superior), pasando por un Steve y Bucky que viven con culpa y ocultos, a otros que aceptan un futuro en el que pueden tener una relación abiertamente a interpretaciones que llegan a enfrentarse al canon con un Steve Rogers que sería activista LGBTIA+ en los años 30. Estos cambios, por ejemplo, se enmarcan dentro de maneras particulares de entender el activismo, surgiendo en respuesta al rol pasivo que toman en interpretaciones anteriores. Aun así, es importante notar que éste no es un proceso lineal: las interpretaciones pueden no tener, perder o ganar prominencia en tanto son retomadas, recreadas, releídas y/o redescubiertas por otros fans.

Al respecto la fan administradora menciona:

Soy también una gran parte del fandom que mira a los dos, sabes, como nosotros, como personas muy enojadas que son queer y han tenido, sabes, han tenido problemas al crecer y gente que no los aceptan y han estado más o menos enojados respecto a eso y... uhm... sí... sí... definitivamente... definitivamente afecta mis actividades en el fandom, como uhm... eso es absolutamente como, o sea, yo leo casi todos los fics como con Steve como un activista que está ahí afuera y fics que lidian con uhm Sam en un modo que es como uhm en un modo que está realmente bien manejado y lo tiene como un personaje verdaderamente completo (IAV, p.18. Ver Anexo, C.25)

En esta cita se interpreta a los personajes similarmente a lo anterior, pero poniendo énfasis en las similitudes que puedan tener los personajes con la vida actual de la entrevistada; es ésta semejanza la que haría que algunos tópicos fuesen más interesantes. Esto podría leerse desde las nociones de producción de Fiske (2001) para quien la producción de los fans es posible a través del encuentro del producto comercial con su vida cotidiana, usado y mezclado con elementos de ésta: se vuelve charla en reuniones de vecinos, se incorpora al cuerpo al pintarse para algún evento deportivo o se utiliza como una forma de enfrentarse a ciertos valores hegemónicos. Fiske propone una taxonomía de estos tipos de producción del fandom, planteando un primer tipo de producción que denomina semiótica, la cual consistiría en la producción de sentido alrededor del texto y la capacidad de incorporar ese sentido en su vida cotidiana. Esta sería una dimensión interior que, al ser expresada de manera externa, se transformaría en producción enunciativa, que como ya hemos mencionado, tiene que ver con la discusión alrededor de la obra, con aquello que se puede expresar a través de ella, sea términos identitarios, políticos, etc. Por último, estaría la producción textual, que sería la producción de obras artísticas, cuya diferencia principal sería la

capacidad de ser comercializadas. Para Fiske (2001) esta es una taxonomía analítica y por lo tanto ciertas superposiciones son posibles; en este caso, el rol de la producción textual para la entrevistada es parte de la circulación de sentido alrededor del texto y cómo éste es usado en la vida cotidiana y por lo tanto se superpone con producción semiótica. Leer a los personajes en estas posiciones permite desafiar y elaborar sentido alrededor del conflicto con una sociedad homofóbica, así como con el activismo dentro de ella.

Sin embargo, estos elementos para la misma fan también son utilizados por otros fans con otros propósitos:

(...) Tiendo a uhm... fans, usualmente porque no lo ven muy usualmente de hecho, tiende a llamar a la gente que fetichiza el aspecto del mismo sexo de la relación en vez de, sólo, disfrutar la relación, definitivamente siendo como, uhm, hay definitivamente un lado del fandom que yo honestamente intentó rehuir mucho, es como sabes, como oh mis sucios bebés basura gay (*nasty gay trash babies*), y yo estoy como oh hueón, oh hueón... (risas)... espera, como o sea, como, sabes, como la gente que estaban en ese lado del fandom son honestamente mayormente mujeres hetero que están ahí como, sabes, porque es kinky o equivocado u opuesto a, eso no está bien para mí... así que yo realmente trato de evitar ese lado del fandom, uhm, y cuando lo veo generalmente lo etiqueto como ser homofóbico (...) (IAV, p.17. Ver Anexo, C.26)

En esta cita, primero, se marcan ciertas tipologías respecto a cómo se aborda la relación, refiriéndose en particular a la distinción entre disfrutar la relación por sus aspectos emocionales frente a la fetichización de ésta. Ello se enmarca dentro de los variados tipos de interés que pueden aparecer en la entrada a Stucky y cómo se conforman en distintos *lados* dentro del fandom. En este sentido, uno de los *lados* del fandom estaría constituido desde esta fetichización,

con un subtexto homofóbico que construye lo queer como un fetiche para sujetos en una posición hegemónica. De este modo, se crea una distinción entre los tipos de shipping y la manera de pertenecer a Stucky, marcándose una tensión entre elementos del fandom de shipping general como ‘*nasty gay trash babies*’.

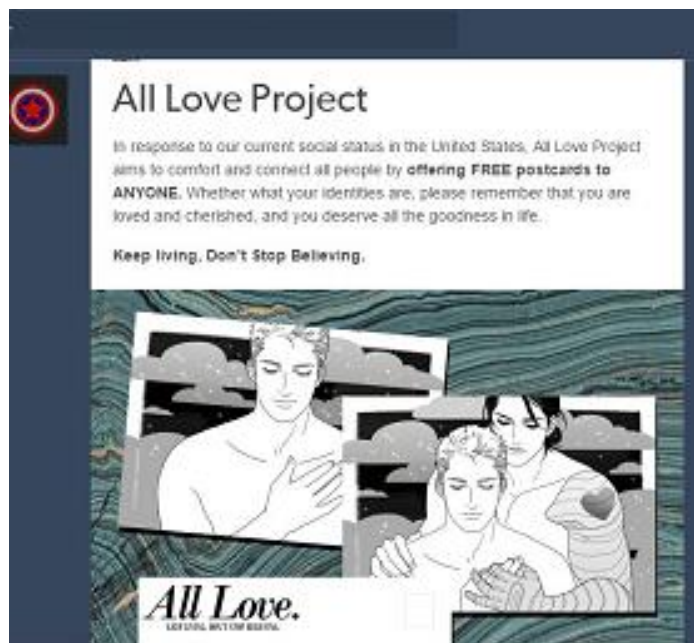
Por último, algunos tipos de fics también conformarían herramientas para lidiar con emociones o problemas. Respecto a esto, la administradora de la Library menciona el rol de este servicio para el fandom ante las elecciones presidenciales de USA:

Y uhm, cómo conseguir como-- definitivamente hemos dado nuestra opinión a un montón de personas realmente emocionales, incluso hemos tenido un montón de gente escribiendo sobre las elecciones que pasaron la semana pasada. Y duh, como, me gusta más o menos---el medio en que nos hemos sostenido ante, se ha mantenido por sí mismo como un blog de recomendaciones de fanfics así que no, más o menos tratamos de ayudar a [ininteligible], no estaba realmente online esa noche, y estaba tratando de ayudar en la mejor manera que podía, que era como a través de privados del blog que terminó siendo como, proveer como uhm, suicidio uhm, líneas de ayuda, y llamar, comentar, y como uhm, fluff, como o sea estaba entregando como un gran post de fluff. Me gusta el fandom de fluff³³, y otras cosas (IAV, p. 10. Ver Anexo, C.27)

En esta cita, la entrevistada menciona actividades realizadas tras las elecciones de EE.UU. para confortar a *anons* u otra gente que los contactaba. Una de las actividades que se realizó fue compilar un post de fluff para que los lectores se sintieran mejor, usando ciertos géneros dentro

³³ Esto se refiere a un género particular de fanworks en el cual el contenido se centra en resaltar situaciones con emociones de ternura, amor, dulzura y consuelo. Se asocia a finales felices y evitar abordar tópicos que produzcan angustia, predominando tonalidades emocionales positivas y reconfortantes para personajes y/o fans.

de los fics para realizar tareas específicas dentro del fandom.



De forma similar, tras la elección de Trump se organizó una entrega de cartas con ilustraciones de Steve y Bucky para ‘confortar y conectar a toda la gente’, siendo un evento gratuito, con la petición de que también fueran repartidas a gente que las necesitara. Estas iniciativas aparecen como parte de relaciones de servicio y solidaridad dentro del fandom, estableciendo una red de soporte e intercambio material dentro de él. Así, entonces, los fans construyen redes de reciprocidad, donde los miembros entregan bienes y servicios a otros miembros de la comunidad. Esta entrega no solo se remite a regalos anónimas o a servicios dados a anons, sino que también se extiende a relaciones personales entre fans, en las cuales se ofrecen regalos en la forma de producción, sea fics, arte u otro tipo de productos.

Siguiendo esta línea, podemos hablar de una economía del don en el fandom, desde la noción de Fiske (2001) sobre la misma, pues así como menciona que en el fandom se entregan dones (fanworks) pública y rutinariamente, a toda la comunidad, en la inmersión en el fandom de

Stucky también vimos cómo los autores y los fans interactúan y cambian de roles dador-receptor constantemente, pudiendo pedir a autores que produzcan contenidos específicos y lo hagan, o proponerles ideas para inspirar historias. También se vinculan con la economía de mercado al utilizar las figuras de colección lanzadas como material para producir fanworks, o al introducir la idea de comisionar artistas para producirlos, por ejemplo. No obstante, esto no se ve muy resaltado o visible como para explorar la relación con el mercado que presentan, sino más bien se destacó la relación subordinada que se muestra en los blogs de los artistas hacia sus productos de parte de fans que solicitan fanworks, o la lógica de interacción constante con estos dones que una vez entregados se difunden por toda la red sin mayores vínculos o alusiones a su autoría (que sigue presente la mayor parte del tiempo, no obstante, al ser el blog originario del mismo).

La posible comercialización de los productos del fandom sería un territorio en disputa para las entrevistadas, ya que si bien estaría naturalizado para algunos productos como la ilustración, al momento de entrar a la producción escrita surge una resistencia importante por parte de algunos miembros de la comunidad, en tanto es considerado como un trabajo sin valor que no debe ser comercializado. En este sentido, esta resistencia puede leerse, como lo hace Fiske (2001), desde el modo en que los fanfics pertenecen a una dimensión subordinada dentro de la esfera cultural, entendiendo ésta como parte de la cultura popular (Bourdieu en Fiske, 2001), donde una de las distinciones cruciales que la separan de la “alta cultura” sería que no puede generar o tener valor por sí misma. Si bien el fandom difumina esta distinción en tanto le otorga valor a su parafernalia y se producen relaciones comerciales dentro de éste, podría entenderse que la escritura en particular aparece como subordinada y esta tensión se produce debido a la ruptura con aquel estatus. Sin embargo, esta interpretación obvia los vínculos de reciprocidad que constituyen al fandom, lo que podría explicar parte de la resistencia a la comercialización de los fics, en tanto la venta podría no solo leerse desde la venta de aquello que no tiene valor, sino como la venta de aquello que no debiese tener valor comercial en tanto le pertenece a una comunidad e introduce lógicas que le son supuestamente ajenas. La producción, como una parte fundamental del

fandom, estaría dada por los fans a otros fans de manera permanente, como un producto de su afición por Stucky que se les otorga a otros fans para poder compartirla. En esta línea, insertar las lógicas comerciales transformaría la relación de fan a fan a una relación de patronaje similar a la que se tiene con la misma compañía.

Otras maneras de generar fanon está en la apropiación de los personajes desde el cosplay, el tomar las apariencias, ropas y performances de los personajes y encarnarles en sus cuerpos, reinterpretando ciertos espacios urbanos a través de su relación con los personajes. Este reinterpretar los espacios y encarnar a los personajes en aquellos lugares aparece como algo que no necesita ser explicitado, en tanto para aquellos fans interesados el significado de la imagen sería aparente y no requeriría explicación, mientras que para un observador casual la imagen no sería relevante y por lo tanto tampoco necesitaría ser explicada.

En resumen, la producción del fandom no sería una esfera delimitada a espacios específicos, sino que se mezcla con la vida cotidiana y toma espacios en ella, y así mismo se ve formada por ésta, dándole cierta autenticidad a través de la misma experiencia. Esta asociación con la experiencia permite utilizar ciertas interpretaciones fanónicas como un lugar común, tópicos con los cuales los lectores pueden identificarse con los mismos personajes. Sin embargo, este terreno estaría en disputa con aquello que aparece como impropio, sean tópicos como la HTP o la fetichización de la relación de los personajes y por lo tanto de los mismos lectores que se identifican con esto, tomando regímenes ethopolíticos particulares. Esto junto con otros factores permite utilizar la producción del fandom tanto como herramienta para ayudar a los fans a lidiar con algunas situaciones a través de ciertos géneros de producción, así como volverse una manera de recontextualizar y enmarcar ciertas formas de protesta política.

En este sentido, la actividad del fandom se inmiscuye en los espacios fuera del mismo fandom y

se hibrida con ellos, alterando y siendo alterado por estas situaciones. Asimismo, este cambio permite dar espacio a redes particulares para satisfacer las demandas y posibilidades que esto genera. De esta forma, las prácticas dentro de la plataforma no sólo se quedan dentro de ella, sino que se hibridan, se extienden y mezclan con otros espacios, los efectos de producción de un sujeto no están limitados sólo al sujeto como fan o consumidor, sino que se entremezclan con otros dispositivos, toman espacios específicos en la rutina diaria. Así mismo, aquello que aparece como producto comercial es cooptado y toma dimensiones de utilidad en tanto herramienta de apoyo a otros sujetos dentro de la comunidad. Esto y otras tensiones sobre el estatuto de las obras serían un terreno ambiguo y disputado como arte, la posibilidad de su comercialización y el impacto que cualquier resolución de estas tensiones podría tener en las relaciones del mismo fandom y el carácter de éste.

7.5. With you till' the end of the line³⁴: Subjetividad en Stucky

En todas estas categorías se perfilan líneas que tienen como efecto la producción de una subjetividad que, como se expuso en el marco teórico, se entenderá como la manera del sujeto de relacionarse consigo mismo (Foucault, citado en Tassin, 2012), cómo éste se enmarca en ciertos regímenes particulares de verdad y las prácticas que los sostienen. Poniéndolo de otra forma, los procesos de subjetivación aparecen como extensiones y “pliegues interiores” de las líneas de poder (Díaz, 2005).

Siguiendo esta idea, la producción de la subjetividad consiste en la formación de ciertas líneas que funcionan como extensión de otras exteriores en un continuo “interno”; esto no quiere decir que surjan como un producto dado, pues la producción de un sujeto está envuelta en distintas redes con líneas contradictorias y mutuamente excluyentes, creando lo que Deleuze (1990) denomina puntos de fuga, espacios donde la producción de subjetividad se puede escapar de estas directrices.

³⁴ Contigo hasta el final de la línea, cita de CA:WS.

Estas directrices surgen como parte de dispositivos, redes complejas de elementos dispares tanto discursivos como no discursivos. Es importante notar que los dispositivos serían parte de racionalidades de gobierno y por lo mismo su análisis requiere acceso a elementos que están fuera del alcance de esta etnografía. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, tienen efectos particulares que se traducen en prácticas y formas de organizar el saber, y, en este sentido, es posible dilucidar los contornos de estos dispositivos y los efectos concretos que tienen en la producción de subjetividad a través ellos y por extensión las relaciones de fuerza y posiciones de los actores involucrados.

Dado, esto podemos explorar ciertas prácticas respecto al cómo los fans aparecen y construyen una presencia dentro de la plataforma y los efectos que éstas tendrían en el proceso de subjetivación. Comenzando con la misma entrada a Tumblr, la plataforma demanda una definición del usuario, que éste se enuncie de una manera particular y se constituya en la misma plataforma, partiendo desde la creación de un nick y una contraseña a la definición de sus intereses. La plataforma le pide al sujeto que se delimite, que se inserte dentro de una taxonomía específica. Esta clasificación luego será usada para guiar el contenido que se le mostrará al usuario, que al verlo generará información que la plataforma utilizará para refinar las categorías y el contenido que le muestra. Sin embargo, la categorización no se limita a la creación de un perfil o la navegación de la cuenta, sino que a través del sistema de tags se le demanda al creador del contenido una clasificación específica, que escoja las categorías con las cuales su post podrá ser encontrado. El sitio obliga al usuario a definir y clasificarse de forma permanente, en tanto debe gestionar la visibilidad de aquello que enuncia. Estas prácticas podrían enmarcarse desde la noción de Remondino (2012) sobre la demanda de la red 2.0 de que el usuario otorgue toda la información sobre sí mismo, que se constituya en la red. Sin embargo, la demanda no se acepta de manera pasiva, los mismos investigadores obvian otorgar cierta información, como indican algunos fans, que también gestionan el cómo los construye la plataforma y los flujos dentro de

ésta a través de múltiples cuentas o el re-modelamiento de éstas por su publicidad, cooptando los sistemas de clasificación para volverlos espacios de interacción

A través de esta gestión del flujo coalescen espacios particulares dentro de la navegación, tópicos comunes que a través de los algoritmos del sitio y el sistema de tags tienden a aparecer juntos y habitar el dashboard del usuario. Se delimitan *lados*, ubicaciones específicas al navegar, lugares que se recorren para encontrar algo. Estos lugares se vuelven sinónimos de los fans que los ocupan en tanto los usuarios y el contenido que consumen y producen son siempre concurrentes. Las relaciones interpersonales a través de la plataforma son definidas alrededor de la información que es visible por el otro. Siguiendo esta línea, las relaciones interpersonales entre fans se encuentran envueltas en una dicotomía frente a la posibilidad ambigua del anonimato y la solidez de cierta información que se posea del otro, que procede a darle forma y separarlo del mar de usuarios anónimos. Esto puede ser ilustrado mejor en el uso de AO3. Esta plataforma a diferencia de Tumblr no tiene como objetivo clasificar a los usuarios para entregarles contenido, sino que busca ser un repositorio para fics y un espacio de interacción entre autores y lectores. En este sentido, las herramientas sociales que entrega tienen que ver con estabilizar la presencia del autor, con marcar que ha producido y que está leyendo. Así mismo la posibilidad de anonimato de los lectores los ubica en un terreno difuso, donde para poder ser reconocidos como un otro estable por el autor deben poseer una cuenta, un nick para anclarlos y volverlos una presencia diferenciada. De esta forma, la demanda de información no pasa solo por el paradigma social de la red 2.0, sino que también como un elemento necesario de las relaciones entre usuarios. Esta demanda de información debe ser negociada, el modo que el fan se construye para el resto del fandom involucra una serie de decisiones, desde cómo presentarse como autor y como enmarcar las expectativas relacionales con los lectores, a como marcar cierto profesionalismo al momento de relacionarse con otros usuarios, o como invisibilizarse en el fandom, en los fans *lurkers*.

Es importante notar que gran parte de las etiquetas y el modo de usar ciertos elementos de la plataforma no aparecen dados, sino que son parte de las prácticas del fandom en general, siendo una figura que está armada de una forma relativamente sólida y con una historicidad propia. En este sentido, el sistema de tags y su uso se conforma como un compromiso entre aquello que la plataforma permite y las idiosincrasias particulares respecto al uso de ésta, volviéndose las tags un modo de relacionarse con otros usuarios. En esta línea tampoco podemos obviar que en la producción del perfil y el uso de elementos del fandom de Stucky en éste se pueden leer desde la tradición del fandom de producción enunciativa (Fiske, 2001), mostrando la filiación al mismo fandom a través de ellos.

Estas prácticas tienen como efecto que los lugares creados en la navegación se particularicen; a través de la demanda de categorización del fandom, clichés o géneros narrativos se vuelven tags, y la exigencia de información de otros fans implica posicionarse respecto a que fanon adhieren o cuáles son sus preferencias. Así, el sitio afina el contenido que muestra, buscando enfocarlo a uno en específico. De esta manera comienzan a aparecer *lados*, distinciones internas dentro del fandom en las cuales se busca posicionarse a un sujeto. Estas demandas son constantes y por lo tanto se requiere que el fan este clasificándose permanente frente al contenido y producción del fandom. Sin embargo, esas exigencias tienen el efecto de volver una identificación estable un acto complejo, en tanto el consumo constante del contenido proporcionado desestabiliza estas nociones, las mezclas intermediales marcan puentes entre fandoms e introducen franquicias nuevas, los tópicos que se trabajan en las obras evolucionan, se discuten, mezclan o refutan, transmutándose y tomando giros que luego se vuelven tópicos en su propio mérito. De este modo, la experiencia de los fans se inserta en su lectura y producción, añade aún más contenido e intereses, abre espacios y formas de producción. En este sentido se forma un quiebre, pues la identificación requerida estaría en contra de la naturaleza mutable del fandom y la inmediatez del consumo. Aquel consumo que esta identificación busca facilitar. Por ello, no es solo que la identificación se vuelva más precisa, sino que se altera por el mismo ejercicio de ser producida y

desafía una identificación única, complejizándose cada vez más.

Otra de las líneas de subjetividad se refiere a los sujetos que son constituidos desde las nociones de comunidad o colectivo que rondan y establecen el fandom. El que el fandom se enmarque y viva dentro de un concepto de comunidad ha sido notado por teóricos como Fiske (2001), donde el fandom está caracterizado por su producción y su difusión dentro de colectivos de fans, por Thebergé (2006) con la idea de ser un espacio compartido por fans o Stanfill (2013), donde fandom sería una comunidad que habla en el mismo universo de significados. Esto no sólo es una apreciación académica: aquellas involucradas en el fandom de Stucky también se refieren al fandom como aquello que es comunitario, colectivo, o dependiente de otros, lo cual se referencia en las siguientes citas de las tres entrevistadas:

Uhm, es, es de hecho incluso la parte más importante de estar en el fandom, es la, la comunidad, la comunidad que construyes en el sentido de uhm, del pertenecer que sientes cuando estás en uno. Uhm, y sí, diría que la mayoría de las personas, la mayoría de lxs fans, ven a otrxs fans como, como siendo como miembros de su comunidad... Definitivamente diría eso. (IAV, p.22. Ver Anexo, C.28)

“Tal vez fandom está hecho de productores y consumidores y todxs ellxs son parte del fandom, todxs participando en él (...)” (IAL, p.35. Ver Anexo, C.29)

El fandom es el aspecto comunitario de extender la vida de la cosa. Mirar una película o comprar cosas Marvel no se hace a través de la comunidad. Eso depende de cada persona si ven y compran cosas, o no. Y esta interacción está limitada a esa única persona, así que no cuenta realmente. No depende de otras personas a la manera que el fandom lo hace. (IAB, p.62. Ver Anexo, C.30)

En estas citas se enuncia que el fandom es el sentido de comunidad, de pertenecer, que es aquella colección de personas productoras y consumidoras, o como la comunidad que, alargando la vida de algo de lo cual son fans, se une en relaciones dependientes una de la otra. Así, el fandom se constituye según quiénes lo habiten y cómo se relacionen entre sí, ya sea para entregar apoyo a otros fans, crearles espacios, o para acosarles en sus intereses. También se hace la distinción entre un fan (la persona individual) versus el fandom (la comunidad), donde la dependencia y sentido de pertenencia se pueden elaborar como redes entre ellos, muchas veces generando redes de reciprocidad por los regalos entregados por parte de sus comunidades. O por las conexiones al compartir posts, y rebloggear el contenido de otros, reconociendo y conociendo a otros fans en el fandom.

Dentro de las redes y relaciones que esta comunidad engloba, uno de los puntos conflictivos es la relación comercial. El fandom, desde Fiske (2001), produce una economía del don, donde toda producción es un regalo público a individuos y/o al fandom. No obstante, esta lógica es rota por relaciones comerciales entre fan y fan, donde uno es el productor y otro el consumidor, donde el productor decide, en vez de regalar sus creaciones, comisionarlas a otras personas que las quieran. Esto casi nunca implica que se rompe por completo con el don; usualmente se sigue produciendo para el fandom de manera gratuita, y las comisiones pueden ser compartidas con todos de forma pública, por lo cual el intercambio de dinero intersecta la actividad de fan. Se critica, como ya se mencionó, que quiebra el vínculo de reciprocidad implícito del fandom, donde todos están por gusto e interés, y producen de forma gratuita y voluntaria, siendo ésta la expectativa de cómo se elaboran y surgen los fanworks, en un ambiente donde no hay valores económicos asociados a los productos creados. No obstante, esto tampoco se plantea como válido para todo fanwork, habrían tensiones en la producción de arte visual versus arte literaria, donde las comisiones de dibujos se entienden y aceptan más que las de escritura, con diversas justificaciones que en efecto le dan una valoración diferente al fanart que al fanfic. Este sujeto

comercial dentro del fandom, es, entonces parte de la comunidad que se acepta y rechaza en ciertos puntos, emergiendo conflictos en torno a la figura del fanwork con valor comercial. Aquella tensión no es exclusiva al fandom de Stucky, la misma OTW ³⁵(Amireal, 2008) plantea que los fanworks debiesen siempre mantener un valor comercial nulo, por motivos legales.

Por otro lado, las relaciones económicas con Marvel son un punto de tensión casi inexistente en el fandom de Stucky, en tanto no aparece dentro del campo como algo explícito, sólo como guiños desde la posesión de merchandise de la marca, y en tanto que las entrevistadas minimizan el impacto y relevancia de consumir productos de la corporación, ya que desde sus posturas es el *fan* quien consume, no el *fandom*, lo cual automáticamente implica que el comprarle a Marvel es un ejercicio personal, no de la comunidad, y no muestra adherencia alguna a las políticas o visiones de la empresa, sólo el gusto por los productos. En este sentido, los fans serían entidades pequeñas, minúsculas, irrelevantes para el gran panorama de la corporación o del fandom, y sólo los movimientos colectivos importarían en su efecto, aunque de hecho el fandom de Stucky termine consumiendo aquello que les enfada que Marvel lance como anzuelo. Disminuyen su poder en tanto fans, y potencian su poder como comunidad en esta lógica, por ejemplo, con el boicot a la película nueva de otro personaje de cómics que salió durante el 2016, donde se llamó a no verla en el cine para no entregarle dinero a la empresa por una cinematografía que criticaban por aspectos racistas que leían en ella. Sólo en esta ocasión pareciera que importaba la acción individual del fan, en un contexto de muchos otros haciendo lo mismo, y durante un punto clave para la película, su estreno.

El queerbaiting, en otra arista, configura un sujeto fan que es usado, incomprendido y rechazado por Marvel y otros *outsiders* pertenecientes a comunidades homofóbicas, heteronormadas y machistas, con poder y hegemonía en comparación a los fans de Stucky, quienes a su vez serían

³⁵ Organization for Transformative Fanworks, organización sin fines de lucro que busca preservar, facilitar y compartir la producción de fanworks, junto con investigarles. Son los fundadores y administradores de AO3.

parte, o serían tomados como parte de grupos sociales oprimidos, como mujeres, nerds o LGBTIA+, por lo cual los grupos sociales dominantes les invisibilizan en sus productos, los menosprecian en sus percepciones, y en general no les otorgan valor, ni a ellos como fandom ni a las ideas que plantean. Esta posición les fue muy potente con el estreno de CA: CW, ya que durante la promoción de la película los directores y actores insinuaron posibilidades de una relación más que amistosa entre Capitán América y Winter Soldier, e incluso después de la misma sostuvieron que la audiencia tenía la libertad de interpretar la relación como quisieran, a pesar de que en la película incluyesen material heterosexual romántico explícitamente entre Steve y otro personaje.

De la misma manera, las personas que no están dentro del fandom, los *outsiders*, no entenderían lo que significa para el fandom ni Stucky ni sus actividades. Se considera que un *outsider* disminuiría la relevancia de que entre Steve y Bucky nada romántico suceda, o aludiría a que el interés por esta pareja surge desde las mujeres, o desde personas ñoñas (nerds), estableciendo claramente una diferencia con los miembros del fandom, y se siente que lo mismo hace Marvel, pero con intereses económicos de por medio que les impiden derechamente excluirles o incurrir en pleitos o insultos. Aun así, se enuncia desde las fans que una vez que eres parte de un fandom puedes comprender parte de este mundo, se complejiza la mirada, el sujeto que se construye deja de ser un externo minoritario, vulnerable, invisible e inteligible, siendo posible la comprensión del fandom sólo desde la actividad en el mismo.

Es interesante notar que Tumblr también los utilizaría como un producto de venta, pero que no aparecen en las conversaciones o en la plataforma reflexiones que apunten a ello.

Entre las relaciones en la comunidad, emergen las directrices y normativas respecto al comportamiento dentro del fandom. Cómo un fan debiese etiquetar, comentar, dialogar y actuar mientras está siendo parte del mismo, enfatizando la relación con los fans productores, y los

mecanismos de búsqueda y clasificación de las plataformas. En cuanto a la relación con los productores, surge la necesidad de considerar lo que el autor pueda pensar o querer respecto a su trabajo, que, si bien se plantea como un don para el fandom, como ya se dijo, se consideran, a su vez, ‘propiedad’ del productor desde los *modales de fandom*, por lo cual se les otorga una posición de poder frente a otros fans que lean o vean su obra. Así, tendrían otros que moderarse antes de comentar o hablar sobre un fanfic o fanart para no molestar al autor si se le critica o desvía de sus temáticas u opiniones, o necesitarían solicitar permiso para distribuir obras ajenas, o se fomenta el castigo social a aquellos que utilicen fanworks sin permiso, o los comercialicen sin haberles creado. En general, si bien el productor no establece una distancia o superioridad explícita ante otros fans, se reconocen límites en la interacción, lugares y tópicos donde nadie excepto el autor puede inmiscuirse con el fanwork, y como *etiqueta* tampoco es aprobado por otros fans que ocurran eventos donde el fanwork deje de ‘pertenecer’ a su productor.

Un contraste a esta relación sería la vinculación con la corporación, contra quienes se establece una resistencia constante y permanente, se les considera “*dueños del mito*” que lo tiene encerrado y prisionero en vez de permitir y potenciar su transformación por otros sujetos, ante lo cual el fandom se rebela en sus acciones, imaginando y distribuyendo fanworks con las historias que ellos quieren leer y narrar, trazando escenas que prefieren por sobre el canon. La opinión y sentimientos de Marvel poco importan para los propósitos del fandom, posiblemente no podrían congregarse si los considerasen, además de estar en una posición precaria contra una empresa. El nivel de empatía hacia ella es muchísimo menor que hacia quienes comparten el interés por Stucky. Tampoco se aboga en demasía por el respeto de los derechos de autor de Marvel, usando sus personajes de maneras transformativas y así evitando problemas legales, apoyados en la normativa estadounidense sobre Derecho de Autor (OTW, 2014).

Otra de las moderaciones ethopolíticas que rondan el fandom de Stucky refieren al lugar, con alusión a la manera de etiquetar. Se pide que no se mezclen contenidos que no corresponden al

universo donde sucede Stucky sin motivo, por ejemplo, taggear posts como ‘Stucky’ sin que efectivamente el post concierna esta relación, o tener la etiqueta en posts que le conciernen, pero refieren a críticas negativas, de odio, consideradas innecesarias de conocer por aquellos que ya gustan de la ship, siendo calificado como un evento poco agradable estar revisando el fandom propio y encontrar contenido que es contrario al mismo.

Bajo la misma línea, se norma la interacción de odio hacia *lados* o usuarios particulares dentro del fandom, con el fin de evitar el acoso hacia ciertos sectores o intereses, lo cual sin embargo es más estrictamente seguido en la relación con los productores, pues hacia los *lados* sí se dan hostigamientos, como sucede con el caso ya mencionado de HTP. El contenido de este *lado* no sólo es aislado, sino que además está la constante necesidad y solicitud de etiquetarlo al referírsele, para evitar que cause daño a otros fans, bajo la premisa de que tratar con temas tan controversiales y horrorosos requiere conocimiento previo de lo que se verá o leerá. Esto también se haría con lados poco estimados, como el slash homonormado, por contener estereotipos considerados homofóbicos hacia las relaciones entre mismo sexo-género.

Las tags, sin embargo, intentan mantenerse dentro de los estándares presetteados, para evitar e invisibilizar el conflicto latente entre ships o *lados*, y así no caer nuevamente en el fantasma de las *guerras de ships*, a las cuales se alude como advertencia y lección sobre cómo manejar un fandom.

Cabe notar que las violaciones a las normas, o las situaciones de hostigamiento, no son extremadamente conocidas, pues pueden quedar en privado, con la figura del *anon* mimetizándose en una masa transitoria en un espacio con expectativas de las relaciones, cuyo castigo no es alcanzable o ejecutable cuando quien perpetró el ataque no es identificable, o bien la plataforma, por la selección de contenidos, no muestra al fandom las violaciones de normas, acoso o castigo, y pocos fans se enterarían de las situaciones sucedidas.

Dado que la subjetividad requiere de juegos de verdad donde objetivarse (Foucault, citado en Tassin, 2012), con discursos de verdad que van constituyendo el terreno posible de existencia para los participantes del fandom, en Stucky se instituyen verdades relativas al carácter de la relación entre Steve y Bucky, especialmente en cuanto a los vínculos con otros personajes relevantes al universo, o intereses románticos-sexuales canónicos de ambos. También circulan saberes y verdades sobre la misma composición de los personajes y las posibilidades de creación con ellos, y saberes sobre las plataformas en que se mueven, así como diferentes ponderaciones de los sujetos que las enuncian.

Los discursos de verdad sobre la ship consisten en la canonicidad de la relevancia de la relación entre Steve y Bucky, para ambos. En la inclinación romántica sexual o platónica entre ellos, más allá de la heterosexualidad mandatoria presente durante la mayoría de sus vidas. La conexión fácil y familiar del uno con el otro, tanto por sus pasados como sus presentes de nonagenarios viviendo en el siglo XXI. Estos hechos, junto con otros que existen para justificar y afianzar la ship, son verificados en su mayoría a través del canon de MCU o de los cómics de Marvel, la relación confirmada mientras más hechos se recaben de sus interacciones para sustentarla como verdad. Estas verdades, no obstante, son discutidas y complejizadas cuando entran en diálogo con las verdades que plantea Marvel, ya que la interpretación del canon puede verse obstruida si se decide, como ya se mencionó con Civil War, poner una escena de beso entre Steve y alguien que no sea Bucky. Con hechos así, por ejemplo, el fandom debe maniobrar y construir discursos de verdad lo suficientemente sólidos para ser sostenidos en un universo donde ambos eventos pasan, y entonces se debe considerar qué realizar, si incluirle en los fics como interés romántico no concretizado, escribir sobre relaciones poliamorosas, quitarla del universo, u otras varias soluciones dentro de los fanworks.

Esta tensión sobre la veracidad de los enunciados se diluye bastante cuando se trata de universos

alternativo (*AU*), en tanto que la necesidad de mantener episodios tal como son desaparece, y el énfasis de los enunciados cambia hacia la caracterización de los personajes. En torno a ello, el fandom en general mantiene a Bucky y Steve como personajes con temáticas de re-adaptación al mundo tras sus diversos pasados, con apariencias similares a las propuestas en el MCU, eficientes en sus trabajos, con versiones de un suero que potencia sus capacidades físicas. Bucky funciona como un sujeto angustiado, torturado; mientras que Steve es un bastión de principios y rectitud. Luego, en los rasgos en que no coinciden, el fandom, como ya se ha expuesto, converge en fanon según la reiteración y plausibilidad de lo que se plantee. En general, la veracidad de la *ship* apunta a ser autoevidente, o al menos, la posibilidad de la misma lo sería.

Otros saberes refieren al formato de construcción de fanworks, la forma de escribir o dibujar, los colores a usar, la forma de interactuar con el fandom en ellos, sobre ellos, los universos posibles en que se les puede configurar. Con Stucky en particular, los sujetos exploran líneas de activismo, política y tramas de crímenes o acción, por la misma manera en que se enmarcan y reconoce a los personajes, independiente de aquello que la corporación dueña de Capitán América plantee, siendo irreverentes con lo canónico en cuanto sus deseos, pero conservando varios aspectos de los personajes, porque contribuyen en su creación y comprensión, mientras que otros aspectos sólo serían homofóbicos y poco bienvenidos.

Por último, cabe denotar que Stucky, como discurso de verdad, promueve tanto relaciones exclusivas como poliamorosas, personajes asexuales como pansexuales, teniendo un amplio rango de cómo se suponen deben ser (o cómo pueden ser) las relaciones amorosas, aunque predomina cierta noción de las mismas, con búsquedas y peticiones frecuentes de ambos personajes en roles tradicionales sobre las relaciones, como posesividad, celos, paternidad, protección, etc., como se mostró en el apartado sobre los sujetos de los *lados* del fandom.

Todas estas líneas, además, no están meramente limitadas al uso de la plataforma o la presencia

en el fandom mismo, sino que las actividades que se realizan y la relación con el texto tienen efectos materiales en la vida cotidiana. Tanto Fiske (2001) como Jenkins (2005) entienden parte de la actividad del fandom como una actividad de resistencia, como un espacio donde formas culturales subordinadas proporcionan un espacio para cuestionar y reflexionar sobre algunas imposiciones hegemónicas y resistirlas en los márgenes, en espacios ininteligibles o sin valor para esa misma hegemonía. Siguiendo este punto, el uso de elementos de Stucky en la vida cotidiana no aparece solo como un acto de filiación con el fandom, sino como un ejercicio enunciativo de resistencia a una sociedad homofóbica, tanto en términos de representación en los medios como en la vida cotidiana. Sin embargo, los personajes de Steve Rogers, Bucky Barnes y en menor medida Sam Wilson³⁶ también toman relevancia en tanto la iconografía nacionalista a su alrededor, así como las historias de los personajes permiten repensar y enmarcar el activismo LGBTIA+ y su rol en USA.

Estos conflictos se manifiestan dentro de la plataforma, a través de pugnas con las prácticas de otros *lados* del fandom y como entienden y enmarcan la relación, sea fetichizándola como algo exótico y prohibido o enmarcándola en relaciones de abuso. En otra arista, dentro de la misma plataforma algunos fans reportan formas de abuso concretas por su orientación sexual. Es dentro de estos conflictos que se enmarca la necesidad no sólo de vigilar el comportamiento de otros usuarios, sino que de otorgar sistemas de apoyo para ellos y crear espacios donde puedan sentirse cómodos. A través de estas prácticas la ship toma utilidades pragmáticas y se vuelve un espacio explícito de disputa.

Por otro lado, el fandom no solo se extiende a la vida cotidiana a través de estos usos, sino que también se vuelve parte de las rutinas de los usuarios; su naturaleza virtual le permite hibridarse con otros espacios, sea a través de planificación de la actividad en el trayecto diario, o a través de

³⁶ Superhéroe 'Falcón' o 'Halcón', miembro de los Avengers y amigo personal de Capitán América. En MCU es también terapeuta en un centro para veteranos de guerra estadounidenses.

las conversaciones entre fans fuera o dentro de la plataforma. Las fans entrevistadas, por ejemplo, mencionan como desde su acercamiento al fandom, y por la importancia de diversos acontecimientos históricos para los personajes, ahora saben más sobre la segunda guerra mundial “He aprendido mucho sobre, la historia de la segunda guerra mundial y la depresión, New York histórico en particular, por mi interés en este *lado* del fandom [histórico]”(IAV, p.15. Ver anexo C.31), han establecido amistades con personas de sus ambientes educacionales por su introducción al fandom:

En escuela primaria y secundaria (...), durante la hora de lectura independiente, miré y vi que todxs en mi mesa estaban leyendo (...) Les pregunté que leían y me dijeron Twilight, pero no el libro. Fan fiction. (...) Lei un par y me gustaron. Hice amigxs y hablábamos y leíamos (...) (IAB, p.56. Ver anexo C.32)

Y también han tenido situaciones complicadas durante su vida que han afectado sus vidas dentro del fandom, y que otros han vinculado con su condición de fans, como una de las entrevistadas señala respecto a su ‘salida del clóset’ con su madre, que culpó sus fics como causa de su sexualidad “Entonces hubo (...) un incidente que involucró salir del clóset con mi mamá (...) y muchas acusaciones sobre mi escritura de fics como sustituto de interacción humana” (IAL, p. 34. Ver anexo C.33). De esta manera, las actividades como fans involucran fusiones desde el mundo online al actual, y del cotidiano al virtual, volviendo difícil dilucidar las fronteras de la plataforma, en particular cuando se vuelven sinónimos con ciertos lugares donde éstas suceden. Los espacios se vuelven ciborgs, entendiendo el concepto como lo exponen Teli et al. (2007), un híbrido que desdibuja los límites que se le puede poner, una mezcla entre aquello material y los artefactos culturales que lo componen.

8. Conclusiones

En esta investigación se estudió la producción de subjetividades de fan en el fandom de Stucky en internet, desde las aproximaciones de etnografía virtual y etnografía encarnada, a través de observación participante y entrevistas etnográficas virtuales. Los procesos de subjetivación se entienden como aquellas prácticas y enunciaciones que modelan maneras de ser sujeto a través de características históricas y cotidianas, tanto de las estructuras de gobierno con sus discursos de verdad como por el cotidiano de las personas, donde surgen las relaciones de dominación y resistencia en los encuentros sociales. Estos procesos devendrían en las subjetividades generadas, desde el estudio de los sujetos conformados.

Las prácticas en torno a Stucky enfatizan un sujeto prosumidor, pues produce fanworks y se organiza alrededor del texto que consume, que en el terreno de las tácticas (De Certeau, 2000) se encarga de crear y manejar productos que le interesen y aborden aspectos no presentes en el canon -tanto desde la representación de relaciones homorománticas como tensiones de los eventos históricos y personales en que se sitúa a los personajes-. Es así como serían una audiencia altamente creativa e involucrada con las historias que se venden, más distantes con la corporación que las patenta, contra quienes se establece una rivalidad y oposición casi intransable. Esto sucede puesto que se configura al sujeto de Marvel como acaparadores de las historias que se pueden contar con los personajes, a través de la posesión de los derechos intelectuales de éstos, limitando las narrativas posibles. Marvel no entendería a cabalidad las historias de Steve y Bucky, desviándolas de sus propósitos, y además contemplaría a los fans como un sujeto al que atraer, pero no al que aceptar o complacer al momento de presentar sus productos, existiendo para ellos sólo como consumidores que capturar. Esta resistencia a las acciones y conceptos de Marvel, no obstante, no se traducen en dejar de consumir productos de la compañía, sea las películas y cómics o mercancía asociada, ya que el fandom separa la acción de un individuo fan como consumidor versus el fandom como comunidad.

Esta comunidad, por otro lado, tendría roles establecidos dentro de su organización, con fans que producen (productores), que compilan lo producido (compiladores) y otros que observan o difunden lo producido (*lurkers*). Entre ellos, se dan diversas relaciones de poder, en general apuntando a la prioridad que tienen los productores por sobre otros fans alrededor de sus fanworks, que, si bien se estipulan como parte del fandom, son a su vez propiedad del creador, y se moderan las acciones posibles en torno a ellos, ya sea normando cómo comentar, o cuándo y cómo rebloggear, cómo adaptar estas historias o personajes, etc. También se subjetiva de manera distinta a un productor que vende sus fanworks, especialmente si comisiona arte visual o literaria, puesto que se separarían de la economía del don del fandom, y esto tendría repercusiones en la recepción de sus trabajos por parte de otros fans. Ello variaría, además, según se comisione arte, que es más aceptado como transacción comercial, o literatura, que recibe más críticas en su venta, por distintas nociones del valor del trabajo y función del fanwork en la comunidad.

El campo en el que desenvuelve el fandom de Stucky es un terreno delimitado por las herramientas que las plataformas proporcionan para desenvolverse en ellas, configurando sujetos que produzcan contenido en Tumblr, y se vinculen de determinadas maneras con los autores en AO3. Se tienen delimitadas posibilidades de navegación y creación de un perfil, entre las cuales existen varias divisiones y superposiciones que complejizan los lugares del fandom, por las constantes referencias intermediales y el flujo y vinculación de una plataforma a otra, tomando elementos de cada una en el otro. Así, serían hibridadas en el mismo uso, considerando la virtualización de Levy (1999), donde lo ‘actual’ da pie a múltiples órdenes ‘virtuales’ que luego son actualizados por prácticas del fandom, permitiendo recomenzar el ciclo de actualización; por ejemplo, lo ‘actual’ de la narrativa de la cinemática de CA da pie a múltiples interpretaciones y posibilidades para el fandom, que se actualizan al momento de escribir fanfics, los que a su vez dan pie a más órdenes virtuales. Esta hibridación aparece acompañada de una subversión de los

elementos de la plataforma para otros propósitos, por ejemplo, las herramientas de clasificación de contenido se vuelven formas de relacionarse con la audiencia, dándoles los usuarios un modo de uso particular a la plataforma de forma independiente a las direcciones de la misma. Estos lugares, además constituyen al fandom visible, y son clasificados por los mismos fans en sus movimientos y decisiones de categorización.

En torno a las relaciones de poder, otra arista para la subjetivación son los discursos de verdad que se enuncian (Íbañez, 2014). Si bien, como ya se explicó, existen conflictos con el canon de Marvel, se utiliza el mismo para verificar aspectos de la ship, o de los personajes, que validen o contribuyan a la veracidad de la relación entre Steve y Bucky, y que disminuyan factores que atenten contra la misma. Este punto confluye en la aceptación de ciertos aspectos propuestos por la corporación, tales como la iconografía y subtexto que envuelve a los personajes -sus participaciones en la guerra, los valores a los que adhieren, el estilo de sus ropas, etc.-, y la inclusión de otros generados desde el fandom como por ejemplo maneras particulares en que se piensa y escribe a los personajes -Bucky como mapache, Steve como un artista profesional, etc.-. Aquello que es verdad y, por tanto, que tiene mayor poder dentro del fandom, ya sea como popularidad, respeto o mayores probabilidades de comisiones, o de ser escuchado y leído en el fandom, es producir dentro de estos parámetros y regímenes. Marvel sólo sería un fin para ello, pues la relación negativa con la empresa se mantiene en tanto niegan la relación, y se empeñan en verificar afectos y sexualidades heteronormadas, rechazando otras como las homosexuales o asexuales.

De esta manera, en nuestra investigación se establece la subjetividad de fan de Stucky como siempre cambiante y constantemente normada, con alta resistencia ante las relaciones de poder con entidades comerciales, flexible en sus interpretaciones de historias y personajes, con múltiples puntos desde donde abarcarles. Aun así, siguiendo la línea ethopolítica de la subjetivación (Rose, 2003), presentan una auto-moderación compleja entre productores, otros

fans, y algunos *lados* del mismo fandom a través de la gestión de la disidencia y la visibilidad por medio de herramientas de la plataforma y moderación de las relaciones sociales posibles, generando así sujetos aislados dentro de la misma comunidad. Las auto-moderaciones, no obstante, no son estáticas, y van cambiando con el tiempo: durante nuestra investigación, por ejemplo, se observó cómo el ostracismo y acoso hacia HTP iba disminuyendo en frecuencia y relevancia. La idea de etiqueta de fandom, por otro lado, regula las interacciones, posiciona a los sujetos en consideración con otros fandoms y con los productores. Si bien el cotidiano es parte importante de cómo se moldea el fandom, y el activismo está dentro de ello, no existe o no se presenta una lucha permanente contra corporaciones o sujetos, sino más bien existe un malestar perseverante y omnipresente en las interacciones con ellos, expresado en tensiones como el “queerbaiting”, por ejemplo. Esto indicaría una resistencia que no siempre se ‘actualiza’, pero que está presente como potencialidad, en tanto activismo.

Se muestra cómo el fandom se caracteriza por ser una comunidad, una unión de sujetos conscientes de ello, por lo cual conocen su poder de acción frente ciertas afrentas que realicen *outsiders*. Esta coalición está siempre presente en sus vidas cotidianas, permeando tanto lo virtual como lo cotidiano con ideas y narrativas que los constituyen. Estos puntos son relevantes para la psicología social crítica (Balasch et al, 2005), en tanto componen subjetividades con una alta capacidad organizativa, relaciones afables y conflictivas entre sí que potencian su generación de narrativas y regalos hacia otros, y que a su vez pueden propiciar cambios en narrativas hegemónicas; mientras que simultáneamente, por estas mismas características, se les coopta como mercado por parte de las corporaciones

Debido al alcance de este estudio se encuentran ciertas dificultades inherentes al estudio etnográfico en tanto el ingreso al campo implica una alteridad del investigador con el mismo, a pesar de la posibilidad de volverse un miembro competente del fandom se vuelve difícil entrar a una comunidad principalmente basada en el interés por un objeto en particular, en tanto nuestra

entrada y el flujo al campo parecen mediados más por el interés en la comunidad que por el objeto en sí. En conjunto con esto, la entrada y aproximación al campo serían artificiosas al navegar siguiendo ciertos objetivos de la investigación y no por un interés en el canon del MCU. Por ello, se sugiere una aproximación auto etnográfica para profundizar aquellos aspectos de las prácticas de fan no recabados en el estudio, como los ya mencionados. También se recomienda una estancia más larga dentro de la observación participante para conseguir mayor comunión del investigador en la comunidad, o utilizar un enfoque biográfico para analizar la entrada y participación en el fandom. Por otro lado, a pesar de la aproximación de etnografía encarnada de la investigación, la corporalidad del uso no apareció demasiado, resultando interesante realizar otro estudio enfocado a estos espacios y cómo se imbrican en el espacio “real” el fandom.

Además, este estudio podría ser continuado con énfasis en ejes que no fueron particularmente abordados en el trabajo de campo, tales como la construcción del espacio en el fandom y en redes sociales y las metáforas utilizadas por los usuarios, las divisiones idiomáticas y las lógicas coloniales involucradas en una comunidad internacional que usa como lengua franca el inglés y se centra en propiedades intelectuales norteamericanas, así como un mayor énfasis en la dimensión política del activismo a través de actividades de fan. También podrían realizarse investigaciones similares con otros fandoms con condiciones distintas o en otras plataformas, como, por ejemplo, de anime o de música. Se podría ampliar el alcance del estudio al MCU o a Marvel en general, o enfatizar más la dimensión del slash y sexualidad, explorando por ejemplo cómo se construye una homonorma, o las relaciones entre las identidades que se manejan en los relatos y los fans.

Como punto de cierre, este texto se ha enmarcado en la idea de que la dominación hegemónica en las relaciones sociales no está dada, ya que cada espacio es un espacio en negociación y disputa. La gestión y capitalización de la vida privada se extienden día a día: la gestión del tiempo se vuelve crucial mientras las barreras hogar/trabajo se difuminan, los aparatajes de

análisis de datos se vuelven más grandes y precisos y, como hemos elaborado en el texto, los espacios de recreación se vuelven un terreno más que capitalizar. Sin embargo, se pueden construir bibliotecas en los márgenes, comunidades de apoyo y soporte, porque los usos no están determinados, las lecturas no están limitadas. Porque un par de personajes de historietas creados para generar soporte para la segunda guerra mundial pueden volverse niños queer enojados con la opresión de su época. Porque un par de personajes con décadas de historia y películas gestionadas por comité pueden ser imágenes de apoyo. Porque un par de soldados envueltos en banderas y spandex, pueden ser nuestros.

9.Referencias

- Amireal. (4 de Enero de 2008). Watch me get my soap box on. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://amireal.livejournal.com/696989.html?format=light>
- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0?: ideas, technologies and implications for education*. Presentado en JISC Technology and Standards Watch. Recuperado de <http://21stcenturywalton.pbworks.com/f/What%20is%20Web%202.0.pdf>
- AO3, cuentas usadas para capturas de pantallas y creadoras de fanworks: dropdeaddreams, WhatAreFears, Stella_Delilah, luninosity, mostlikelydefinitelymad.
- Ares, M. (2010). *Ley, subjetividad y adolescentes en el neoliberalismo*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza]. Recuperado de <http://www.repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/index.php/record/view/856687>
- Balasz, M., Bonet, J., Cállen, B., Guarderas, P., Gutiérrez, León, A., Montenegro, K., Montenegro, M., Pujol, J., Rivero, I. & Sanz, J. (2005). Investigación crítica: desafíos y posibilidades. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, 8, 129-144.
- Barsky, E., & Purdon, M. (2006). Introducing Web 2.0: social networking and social bookmarking for health librarians. *Journal of the Canadian Health Libraries Association/Journal de l'Association des bibliothèques de la santé du Canada*, 27(3), 65-67. Recuperado de <https://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/jchla/article/download/22472/16701>
- Berteaux, D. (2005). *Los relatos de vida. Perspectiva etnosociológica*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.

- Bertrand, N. (17 de Febrero de 2015). 'Fifty Shades of Grey' started out as 'Twilight' fan fiction before becoming an international phenomenon. *Business Insider*. Recuperado de <http://www.businessinsider.com/>
- Bird, E. (2011). ARE WE ALL PRODUSERS NOW?. *Cultural Studies*, 25(4-5), 502-516. DOI: 10.1080/09502386.2011.600532
- Britos, M. (2003). Michel Foucault: Del orden del discurso a una pragmática de lo múltiple. *Tópicos*, 11, 63-82. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/288/Resumenes/Resumen_28801104_1.pdf
- Brown, J. & Reingen, P. (1987). Social ties and word-of-mouth referral behavior. *Journal of Consumer research*, 14(3), 350-362. Recuperado de <http://jcr.oxfordjournals.org/content/14/3/350.abstract>
- Bucher, T. (2012). Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook. *New Media & Society*, 14(7), 1164-1180. Recuperado de http://www.learningorganisation.com/wp-content/uploads/2013/02/Taina_Bucher_NMS_2012.pdf
- Burgess, J. (2016). *OTW Legal Answers Your Fair Use Week Questions!* [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.transformativeworks.org/otw-legal-answers-your-fair-use-week-questions/>
- Burks, R. (5 de Mayo de 2016). Choose Your 'Captain America: Civil War' Side With Twitter Emojis. *Techtimes*. Recuperado de

<http://www.techtimes.com/articles/156292/20160505/choose-your-captain-america-civil-war-side-with-twitter-emojis.htm>

Bury, R., Deller, R., Greenwood, A., & Jones, B. (2013). From Usenet to Tumblr: The changing role of social media. *Participations*, 10(1), 299-318. Recuperado de <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/14%20Bury%20et%20al%2010.1.pdf>

Cabrera, T. & Cardona, J. (2014). La Etnografía: una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Revista Encuentros*, 12(2). Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582014000200007&lang=pt

Canales, J. (2012). *La arqueología del saber de Michel Foucault o la caja de herramientas: un análisis enunciativo de resistencia a los dispositivos*. [Tesis de Licenciatura, Santiago, Universidad de Chile]. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/111480>

Carmona, J. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra clave*, 11(1). Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v11n1/v11n01a03.pdf>

Chaney, K. & Liebler, R. (2007). Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture. En *Massachusetts Institute of Technology.-2007*. Recuperado de http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Chaney_Liebler_MIT5.pdf.

Chang, Y. (2014). *Research on the Identity Construction of Korean Pop Music's Fandom Groups on the Weibo Platform: Exemplified by G-Dragon (Kwon Ji-Yong)*. [Tesis de Magister,

- Uppsala, Uppsala University]. Recuperado de <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:725402/FULLTEXT01.pdf>
- Cho, A. (2015). Sensuous participation: queer youth of color, affect, and social media [Tesis de Doctorado, Texas, University of Texas]. Recuperado de <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/31667>
- Comscore. (2014). *Futuro Digital Chile*. Recuperado de <https://www.comscore.com/esl/Prensa-y-Eventos/Presentaciones-y-libros-blancos/2014/Chile-Digital-Future-in-Focus-2014>
- Dávila, A. (1995). Las perspectivas metodológicas cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales: Debate teórico e implicaciones praxeológicas. En J. Delgado y J. Gutiérrez (eds.), *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (pp. 69-86). Barcelona: Síntesis Psicología.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano: Artes de hacer. I* (Vol. 1). Pescador, A. (Trad). México d.f.: Universidad Iberoamericana. Originalmente publicado en 1990.
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo?. En B. Gots, H. Dreyfus, M. Frank, A. Glücksmann, y E. Balibar (eds.), *Michel Foucault, filósofo* (pp. 155-163). Buenos Aires: Gedisa.
- Denzin, N. & Lincoln, Y. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3era ed.). London: Sage.
- Denzin, N. & Lincoln, Y. (2011). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (4ta ed.). London: Sage.
- Díaz, E. (2005). *La filosofía de Michel Foucault* (3era ed.). Buenos Aires: Biblos.

- Domínguez, M. & Trybalski, I. (2011). Enseñanza, acción y práctica. Algunas conceptualizaciones. Ponencia presentada en el 9º Congreso Argentino y 4º Latinoamericano de Educación Física y Ciencias, La Plata, Argentina. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/34396/Documento_completo.Dominguez-Tribalsky.-M7.pdf?sequence=1
- Donio, A. (21 de Noviembre de 2014). The Curious Case of Dean and Cas: How Shipping has changed Fan Culture. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://tcnjwgs220.wordpress.com/2014/11/21/the-curious-case-of-dean-and-cas-how-shipping-has-changed-fan-culture/>
- Emily. (21 de Mayo de 2014). A brief history of fandom, for the teenagers on here who somehow think tumblr invented fandom [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.webcitation.org/6Q0tsZBfn>
- Fernández, F. (2013). Sobre Comercio electrónico en la WEB 2.0 y 3.0. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 7(3), 96-113. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2227-18992013000300009&script=sci_arttext
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2227-18992013000300009&script=sci_arttext
- Fernández, P. (1994). *La psicología colectiva un siglo más tarde. Su disciplina. Su conocimiento. Su realidad*. Barcelona: Anthropos.
- Fetterman, D. (2010). *Ethnography: Step-by-step* (3era ed.). California: Sage.

- Fink, M. & Miller, Q. (2014). Trans media moments: Tumblr, 2011–2013. *Television & New Media*, 15(7), 611-626. doi: <https://doi.org/10.1177/1527476413505002>
- Fiske, J. (2001) The Cultural Economy of Fandom. En Lewis, L. (Ed), *The adoring audience* (pp.30-48). Originalmente publicado en 1992.
- Foucault, M. (1984). El juego de Michel Foucault. En *Saber y verdad*. Madrid: Ediciones de la Piqueta. Recuperado de <http://www.con-versiones.com.ar/nota0564.htm>
- Foucault, M. (2006). Clase del 01 de Febrero de 1978. En *Seguridad, Territorio, Población. Curso en el Collège de France. (1977-1978)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Galuszka, P. (2015). New Economy of Fandom. *Popular Music and Society*, 38(1), 25-43. doi: <https://doi.org/10.1080/03007766.2014.974325>
- Giurgiu, L. & Barsan, G. (2008). The prosumer–core and consequence of the web 2.0 era. *Journal of Social Informatics*, 9, 53-59. Recuperado de <http://www.ris.uvt.ro/wp-content/uploads/2009/01/giurgiubirsan.pdf>
- Grinberg, S. (2007). Gubernamentalidad: estudios y perspectivas. *Revista argentina de sociología*, 5(8), 95-110. Recuperado de http://www.cps.org.ar/sites/default/files/pdf/ras_08.pdf#page=95
- Goodnight, G. & Green, S. (2010). Rhetoric, risk, and markets: The dot-com bubble. *Quarterly Journal of Speech*, 96(2), 115-140. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/00335631003796669>
- Guschwan, M. (2012). Fandom, brandom and the limits of participatory culture. *Journal of consumer culture*, 12(1), 19-40. doi:[10.1177/1469540512438154](https://doi.org/10.1177/1469540512438154)

- Hammersley, M. & Atkinson, P. (1994). *Etnografía: Metodos de investigación (2da edicion)*. (Aramburu, M. trad). Barcelona: Paidos.
- Hardt, M. & Negri, A. (2000). *Empire*. London: Harvard University Press.
- Hennedy, E (2016, 18 de Abril) Why Fandom wars are bad and need to stop. (Entrada de blog)
Recuperado de <http://templeofgeek.com/why-fandom-wars-are-bad-and-need-to-stop/>
- Hellekson, K. (2009). A fannish field of value: Online fan gift culture. *Cinema Journal*, 48(4), 113-118. Recuperado de <http://muse.jhu.edu/article/317408>
- Heyman, R. & Pierson, J. (2013). Blending mass self-communication with advertising in Facebook and LinkedIn: Challenges for social media and user empowerment. *International Journal of Media & Cultural Politics*, 9(3), 229-245. doi: http://dx.doi.org/10.1386/macp.9.3.229_1
- Hillman, S., Procyk, J., & Neustaedter, C. (2014, Junio). 'alksjdf; Lksfd': tumblr and the fandom user experience. En *Proceedings of the 2014 conference on Designing interactive systems* (pp. 775-784), ACM. Recuperado de <http://www.drinkthecoolaid.com/wp-content/uploads/tumblr-dis-paper-V8.pdf>
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. London: Psychology Press.
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: Sage.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury Publishing.
- Holtz, P., Kronberger, N., & Wagner, W. (2012). Analyzing internet forums. *Journal of Media*

- Psychology*, 24, 55-66. doi: <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000062>
- Hricko, M. (2010). Using microblogging tools for library services. *Journal of Library Administration*, 50(5-6), 684-692. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/01930826.2010.488951>
- Ibáñez, T. (1982). Elementos para una analítica del poder. En *Poder y Libertad*. (pp. 83-125). Barcelona: Hora
- Íbáñez, T. (2001). *Municipiones para disidentes*. Barcelona: Gedisa.
- Jenkins, H. (2003). Quentin Tarantino's Star Wars? Digital cinema, media convergence, and participatory culture. En D, Thornburn & H, Jenkins (Eds) *Rethinking media change: The aesthetics of transition*, 281-312. Recuperado de http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/Jenkins_Tarantinos_Star_Wars.pdf
- Jenkins, H. (2005). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Abingdon: Routledge.
- Johnson, D. (2012). Cinematic destiny: Marvel studios and the trade stories of industrial convergence. *Cinema Journal*, 52(1), 1-24. Recuperado de <http://muse.jhu.edu/article/489062>
- Jones, S. (1998). *Doing Internet Research*. California: SAGE
- Klein, J. (2015). Digital Audience Ratings (DAR)— Film. *Variety*. Recuperado de <http://variety.com/2015/digital/news/digital-audience-ratings-avengers-reign-black-mass-building-1201483982/>
- Lachenal, J. (22 de Marzo de 2016). Joe Russo Calls Captain America: Civil War a “Love Story”

- Between Cap and Bucky. *The Mary Sue*. Recuperado de <http://www.themarysue.com/stucky-lives-maybe/>
- Lee, J. & Kim, M. (2015). Online Brand Community Management for New Products: The Role of Consumer-Specific Social Network Topology. *International Telecommunications Policy Review*, 22(2), 67-92. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2635957
- Leiva, V., Ríos, C. & Rivera, D. (2014). *Manejo de la diversidad en Facebook desde la acumulación de información como lógica gubernamental*. Manuscrito sin publicar, Departamento de Psicología, Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Lévy, P. (1999). *¿Que es lo virtual?*. (D. Levis, trad). Recuperado de <http://www.hechohistorico.com.ar/Archivos/Taller/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.PDF>
- Marquart, E. (2010). Microblog sensation: The growing popularity of Tumblr. *3PM Journal of Digital Research and Publishing*, 2, 70-75. Recuperado de <http://free-academia.tumblr.com/post/80829335862/microblog-sensation-the-growing-popularity-of>
- Marvel Wikia. (s.f) Steven Rogers (Earth-199999). Recuperado de [http://marvel.wikia.com/wiki/Steven_Rogers_\(Earth-199999\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Steven_Rogers_(Earth-199999))
- Mercille, J. (2013). 7 Radical Geopolitics. *The Ashgate Research Companion to Critical Geopolitics*. Glasgow: Ashgate.
- Meyer, M. & Tucker, M. (2007). Textual poaching and beyond: Fan communities and fandoms in the age of the Internet. *The Review of Communication*, 7(1), 103-116.

- <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15358590701211357?journalCode=rroc20>
- Mikey. (s.f.). The Pitfalls of Relying on Brand Fandom: Part 1. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.qualitylogoproducts.com/blog/pitfalls-of-brand-fandom-part-1/>
- Morales, R. (2011). *Poder, subjetividad y psicoterapia: alcances y consideraciones desde la analítica foucaultiana hacia una política de la resistencia*. [Tesis de Grado, Universidad de Chile, Santiago]. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/108731>
- Morris, M. & Ogan, C. (1996), The Internet as Mass Medium. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1. doi: 10.1111/j.1083-6101.1996.tb00174.x
- Nikunen, K. (2007). The Intermedial Practises of Fandom. *Nordicom Review*, 28(2), 111-128. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Kaarina_Nikunen/publication/242366652_The_Intermedial_Practises_of_Fandom/links/53d50a5f0cf228d363e9dc55.pdf
- Ochoa, X., & Duval, E. (2008, April). Quantitative analysis of user-generated content on the web. In Proceedings of WebEvolve2008: web science workshop at WWW2008 (pp. 1-8). Recuperado de <http://journal.webscience.org/34/>
- Olesen, V. (2011). Feminist qualitative research in the millenium first' decade. En N. Denzin e Y. Lincoln (eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (4ta ed.), 129-146. London: Sage.
- OTW. (6 de Noviembre, 2014). The case against licensing Fanworks. [Entrada de Blog]. Recuperado de https://archiveofourown.org/admin_posts/1943

- Pelto, P. (2016). *Applied ethnography: guidelines for field research*. New York: Routledge.
- Piper, Isabel. (2007). Socio construccionismo y sus usos en psicología. En A. Kaulino y A. Stecher (edit.), *Materiales para una cartografía de la psicología contemporánea: Tradiciones teóricas*. Santiago: LOM.
- Prieto, A. (2013). *De la subjetividad y sujetos posibles. Un abordaje desde la metodología Foucaultiana*. [Tesis de Grado, Universidad del Rosario, Rosario]. Recuperado de <http://www.repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/index.php/record/view/687367>
- Ramírez, C. (2016). La biopolítica y los dispositivos de control de la opinión pública en la era del ciberespacio. *Estudios Políticos*, 48, 224-242. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17533/udea.espo.n48a12>
- Ramírez, B. & Anzaldúa, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Argumentos (México, DF)*, 27(76), 171-189. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009&lang=pt#nota
- Reid, R. (2012). Fandom in Science Fiction. En *A Virtual Introduction to Science Fiction*. New York: Ed. Lars Schmeink.. Recuperado de <http://virtual-sf.com/wp-content/uploads/2012/05/Reid.pdf>
- Reinhard, C. (2009). *Discourse swings in understanding audiences: Case studies on Hollywood's cooptation of audience activity (s) as emergent discourse*. Paper presentado en Chicago, Estados Unidos. Recuperado de <http://diggy.ruc.dk/handle/1800/4103>

- Remondino, G. (2012). Blog y redes sociales: un análisis desde las tecnologías de la gubernamentalidad y el género. *Revista de pensamiento e investigación social*, 12(3), 51-69. Recuperado de http://eva.universidad.edu.uy/pluginfile.php/348100/mod_resource/content/1/REMONDINO%20-%20Blog%20y%20RedesSociales.pdf
- Robinson, J. (27 de Diciembre de 2015) Captain America Director Refuses to Throw Cold Water on Your Romantic Bucky/Steve Fantasies *Vanity Fair* Recuperado de <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/12/captain-america-steve-loves-bucky-civil-war>
- Roine, H. (2013). Fan Fiction—Opposing the System of Genre Fiction?. En *Opposing Forces – XIV Science Fiction and Fantasy Research Seminar*, Tampere. Recuperado de http://www.academia.edu/download/31537977/paper_fanfiction_roine.pdf
- Roque, C. (2015). Recepción productiva y digitalización. Apuntes teóricos sobre Michel de Certeau y sus derivas en los estudios de fans. *VIII Seminario Regional (Cono Sur) ALAIC*. Simposio dado en Córdoba, Argentina. Recuperado de http://www.alaic2015.eci.unc.edu.ar/files/ALAIC/EJE6/alaic_6_-_18.pdf
- Rose, N. (1999). *Powers of Freedom. Reframing political thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rose, N. (2003). Identidad, genealogía, historia. En S. Hall y P. Du Gay (Ed.), *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 214-250). Buenos Aires: Amorrortu.

- Sampson, M. (22 de Marzo de 2016) 'Captain America: Civil War' Is a 'Love Story' Say Directors; Slashfic Writers Squeal With Delight. *Screencrush*. Recuperado de <http://screencrush.com/captain-america-civil-war-love-story/>
- Scott, S. (2009). Repackaging fan culture: The regifting economy of ancillary content models. *Transformative Works and Cultures*, 3. doi: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0150>.
- Sedeño, Ana. (2014). Hibridaciones autor/espectador en la producción cultural contemporánea: prácticas videográficas y competencias de la nueva recepción. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 5(1), 203-211. DOI 10.14198/MEDCOM2014.5.1.04.
- Serrano, P. (2014). Producción de subjetividad a partir de los discursos gubernamentales del estado de Chile sobre la discapacidad. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 14(2), 119-130. Recuperado de www.revistas.uchile.cl/index.php/RTO/article/viewArticle/35715
- Shefrin, E. (2004). Lord of the Rings, Star Wars, and participatory fandom: Mapping new congruencies between the internet and media entertainment culture. *Critical Studies in Media Communication*, 21(3), 261-281. Recuperado de <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0739318042000212729>
- Shipping Glossary. (s.f.). Shipping Guide [wiki]. Recuperado de <http://shipping.wikia.com/wiki/Slash#Slash>
- Snee, H. (2008). Web 2.0 as a social science research tool. *British Library*, 4, 1-34. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Helene_Snee/publication/267242239_Web_2.0_as_a_Social_Science_Research_Tool/links/55d76e7808aec156b9aa10ee.pdf

- Snee, H., Hine, C., Morey, Y., Roberts, S. & Watson, H. (2016). Digital methods as mainstream methodology: An Introduction. En H. Snee., C. Hine., Y. Morey., S. Roberts & H. Watson (Eds), *Digital methods for social science An interdisciplinary guide to research innovation*. (pp. 1-11). Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Song, F. (2008). Theorizing web 2.0: A cultural perspective. *Information, Communication & Society*, 13(2), 249-275. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Helene_Snee/publication/267242239_Web_2.0_as_a_Social_Science_Research_Tool/links/55d76e7808aec156b9aa10ee.pdf
- Springer, K. (2013). Beyond the H8R: Theorizing the Anti-Fan. *The Phoenix Papers*, 1(2), 55-77. Recuperado de <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2013/07/Beyond-the-H8R-Theorizing-the-Anti-Fan-by-Kimberly-Springer.pdf>
- Stanfill, M. (2013). Fandom, Public, Commons. *Transformative Works and Cultures*, 14. doi:<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2013.0530>.
- Steinmetz, C. (2008). *A Genealogy of Absence & Evil: Tracing the Nation's Borders with Captain America*. [Tesis para el grado de Master, Georgia University]. Recuperado de http://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/38/
- Stevens, J. & Bell, C. (2009). The American MANomyth: Why Super Political Challenges Produce Supermen and Exclude Superwomen. En *MPCA 2009*, Colorado. Convention. Recuperado de <http://jrichardstevens.com/manomyth.pdf>
- Stirling, E. (2016). 'I'm Always on Facebook!': Exploring Facebook as a Mainstream Research

- Tool and Ethnographic Site. En *Digital Methods for Social Science* (pp. 51-66). Hampshire: Palgrave Macmillan UK.
- SUBTEL. (2016). *Sector Telecomunicaciones Cierre 2015*. Recuperado de http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/PPT_Series_DICIEMBRE_2015_V5.pdf
- Tassin, E. (2012). De la subjetivación política. Althusser/Ranci re/Foucault/Arendt/Deleuze. *Revista de Estudios Sociales*, 43, 36-49. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4219253>
- Teli, M., Pisanu, F. & Hakken, D. (2007). The internet as a library-of-people: For a cyberethnography of online groups. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 8(3). Recuperado de <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/viewArticle/283>
- Th berge, P. (2006). Everyday fandom: Fan clubs, blogging, and the quotidian rhythms of the internet. *Canadian Journal of Communication*, 30(4). Recuperado de <http://cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1673/1811>
- Tumblr. (s.f)  Que es Tumblr? Recuperado de <https://www.tumblr.com/login> el 10 de Septiembre del 2016
- Tumblrs usados para capturas de pantallas y autores de fanworks: kittyseb, stucky-ficrecs, ao3feed-stucky, whatwouldcaptainamericado, stuckyfanart, love-buckybarnes, thefandometiquette, thestuckylibrary, sebbyomg, iamnotsebastianstan, shipperhipster,

- softpunkbucky, elithien, stevespumpkinbooty, kurozawa46.
- Turk, T. (2014). Fan Work: Labor, Worth, and Participation in Fandom's Gift Economy. *Transformative Works and Cultures*, 15. doi; <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0518>.
- Tusón, A. (1997). *Análisis de la Conversación*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Twitters usados para capturas de pantallas y autores de fanworks: aprilmaeee, ChrisEvans.
- Warner, M. 2005. *Publics and Counterpublics*. New York: Zone Books.
- Wieselmann, J. (17 de Agosto de 2015). Chris Evans Has A Theory Why Fans Love His Relationship With Bucky So Much. *Buzzfeed*. Recuperado de https://www.buzzfeed.com/jarettwieselmann/bucky-loves-steve-and-steve-loves-bucky?utm_term=.wqY33VPBnG#.dg1xxz14kX
- Wusteman, J. (2004). RSS: the latest feed. *Library hi tech*, 22(4), 404-413. doi: <http://dx.doi.org/10.1108/07378830410570511>
- Yan, J. (2011). Social media in branding: Fulfilling a need. *The journal of brand management*, 18(9), 688-696. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.1057/bm.2011.19>

10. Anexos

10.1. Citas originales usadas en el texto

C.1: Usually day to day, uhm, I'll... I'll scroll through a lot of my dash on Tumblr, i'll uhm, I'll reblog some posts, a piece of art that I like or like meta I'm interested in, I'll reblog just relevant content to the fandom (...) sometimes I'll make, I'll make a post of my own, uhm, I'll post my fanart if I made any (...) And then once I'm kind of done with my own sort of personal blogging, I'll go on to the library and I'll answer some questions (...) and I read... I read fanfics pretty much every day (...) if I read a good fanfic lately I'll make a quickie like uhm, a post individually recommending it to people on the library, uhm, in my own personal blog I'll a, I'll just kind of be on it, like throughout the day, like you know, as you do, you open---you got through stuff in ur cellphone, like Instagram or whatever I mean that's going on through Tumblr and reblogging some stuff to my blog or posting some things, uhm, I'll usually end up talking to some of my eh, fandom friends, pretty much, uh, most days of the week I'll end up talking to at least either fandom friend or friend that I made through the fandom uhm, sometimes I end up having uh, discussions with people who either I'm following or are following me, about fandom, uh, like what it's on about? it depends exactly on what posts are talking? (...) make sure that I read the tags on people's posts, just most of the part is just organizational things, like u know tagging like u know, 'fanarts', 'yeps', uhm, 'first avenger', things like that, like just sort of organizational thing (...) yeah, that, that's your average day like to a fan. (IAV, p.25-26)

C.2: I kind of rather like do it on one on one basis, like through the Tumblr chat, or through the fan mail, asks, whatever's, than doing it through reblogs, just cuz doing it through reblogs can get really messy quickly”

C.3: It's on partly because Tumblr's format, like uh, if you make like a permanent comment on a post, it's supposed to take it in the tags, like the post can get very very long, very quickly, and... I think a lot of people don't really wanna do that because you know what a pain it is to be scrolling in your dash and you'd have, like there it'd be this incredibly long post with a bunch of comments so you, that you weren't

personally interested in reading, and... they kind of really dont wanna add to that?

C.4: IAL: Actually, there are the Hydra Trash Party people, so that may be a side, I don't know. I don't go anywhere near that I don't think that's generally well regarded

E: why?

IAL: I don't read rape or non-con, ever, and this is the epitome of that - no judgement if people want to read or write it, I just don't do either. The latter, just judging by comments and tags I've seen on HTP posts Like there was a Stucky library post asking about HTP and some of the responses were non-complementary

C.5: And then we both kind of only realized to the people until several months that we were essentially assorting ourselves as this like sort of like faceless mass?

C.6: when you are in a space like Tumblr or like AO3, when you are looking at other people being around you and you see snatches of their personal lives and them as people along with just like I like this because this and this and this and this it's interesting to me, like you get like the why this is interesting to them, you get the why they are interested in this uhm...you get here is a picture of my, of my family from what I did today along with like what's along with like them talking about the thing they like uhm and you end up like I definitely I made a lot of friends through fandom (...)

C.7: It doesn't matter to me if it's a public blog. Mostly because I don't put anything about myself on there

C.8: As for the aesthetics, every once in a while, I worry about the theme because every once in a while, I know that I'll have to go on my own blog to look something up and I wanna do it easily and without a headache

C.9: I think if people do read profiles on AO3 they might not mind so much that I don't reply to comments (since I have a general thank you and appreciation up there)

C.10: Or uh, I don't really wanna be a source of that for the people as much as I can, so you know I kind

of put as much research to responding as much as I can to actually make a response, but, you know, there's a lot of people reading it, everyone has their own opinions, which is mostly awesome, but in the same community? It's stressful, you know, writing, trying to write ur opinion on a piece of fan media and (risa) having like, having an audience like that, seventy thousands, or something like that? Like, a lot of people reading it and having their own opinions. and most people have like very strong opinions (risa), about who's right who's wrong and etc. And that can be a bit stressful at times; like I mean we had people coming to the library as a blog who's attacking, attacking mods for being bisexual, or asexual in my case, or not cis-gender, or not gay enough, which is a thing, like a lot of people coming today to the blogs and pretty intense biphobia a couple of times, and like 'you're just a confused straight girl' blablablah. Which is, you know, pretty upsetting honestly. Uhm, we don't get that kind of thing too often, which is really nice, uhm, it's pretty rare that we get stuff like that in the inbox actually, uhm, but you know, it has happened, and it has not been a pleasant moment??

C.11: Uhm. The queerbait is a tricky issue. Because uhm, its... particular in regards to Civil War, I mean you have the creator simultaneously saying that they'll be focusing in the relationship between the two of them, and then saying that is not gay (risa). (...) and I think that, that really upset a lot of people, I mean it's definitely bothered me and then there were like so consistently doing this, it's not like really, omg guys please just, just stop. Calm down (risas). Uhm, and a lot of people who were upset in the fandom, I mean I ended up having a discussion about it on the blog, and there's definitely a lot of really hot tempers, because on one hand people they really want, they just want a movie, like they on-- and a lot of people don't actually so much expected it to be canon as they just want a movie that, that... will allow them a, and stuff like strong canonic basis that allow us to create freely (...) [NT: Interferencias de señal], and duh, when Civil War came out and there wasn't as much of a basis, like talking of the nuances, that, on uhm Steve and Bucky's relationship, as a lot of people were hoping for, and to a point expecting, people were definitely disappointed by it.

C.12: that's where our myths live now - locked down in corporations and companies and behind copyright laws that were NEVER supposed to do what they're doing now

C.13: “Watching a movie of the thing or buying Marvel stuff isn't done through part of the community. That's up to the individual person whether or not they see and buy stuff.”

C.14: I suspect they don't really think of us too much (...) But I'm not sure, in the grand scheme of things, even if every die hard Stucky fan stopped buying licensed merchandise we'd make that significant of a dent in their bottom line. We're just not that big a percentage of the market (...)

C.15: I guess it's incredibly distressing to us that Marvel corporation still see us sexuality as something that is like unacceptable, as something that we'd never put in movies, and uhm, something that is inappropriate somehow

C.16: I think the Marvel as a company doesn't really understand the community aspect of fandom I think they ...mostly see fans as people who are interested in the products that they're making ...uhm in the material they're making uhm I think that...for the most part people who aren't actively in the fandom kind of don't really get the uhm the sense of community that there is uhm...as a whole because you don't really see it that brought up who are outside from fandom talking about fans like there is generally not really a sense of awareness of the uhm community that we have as fans, more like you think about it in general unless you are in a fandom, so I mean I think that is kind of a weird dichotomy cause on one hand like a lot of people out there in the world at large are fans and are in a fandom so they are more understanding of that community but like the other half are like completely cut off from this little world that we have built for ourselves within the fandom and they don't really see it you know that's of the weird part of being it like unless you are interested in part of the fandom is really hard to kind of see them to a point as like a community as opposed to just like people who are excited about things...(risa)

C.17: E1: So to keep going, we wanted to retake the outsider's point of view. Why do think people not on fandoms would mock fandoms?

IAB: It's what people on tv do? Fandom/fan fiction is either viewed as a nerdy thing or as an "only women are doing it thing" and people love making fun of things that women love/nerds love. (...)"

C.18: I think they just don't understand what it is. They only see the stuff produced and think okay that's

it. They can't or don't understand how it fits in with the people, the original canon, fandom. And maybe they don't understand the point of making stuff or sharing stuff or building relationships based on a thing when it doesn't make you money. So they don't understand how it works and they don't understand how it fits into society--whether that be sociologically or economically--and they just....make fun of it so that they come out looking superior or something. Could also just be a sexist thing. Women are associated with being fans/fandom more than men so it doesn't matter what it is, if women like it people are gonna make fun.

C.19: I don't know, I think it's kind of hard to, yeah it's definitely hard to explore as an outsider. It's even hard to explore as an insider, like, I mean when I'm going through the fandom? I have no idea of what is happening in a lot of corners of it.

C.20: How are we seen by other fans? I guess it depends if we're getting in the way of their ship or not :D (...) I suspect that the small percentage of Stucky that's rabid (and I'm sure there is one) makes everyone cringe, regardless of who they are, but other than that other fans probably don't worry about us too much.

C.21: I don't read rape or non-con, ever, and this is the epitome of that

C.22: I just tend to go with whatever pops into my head: sometimes I'll get an idea from a Tumblr post or from something that happens at work, or an idea will just pop into my head out of nowhere while I'm getting coffee (literally happened while I was getting lunch: I got the idea for the Christmas fic I'm going to write), so they come from all over. Whenever I get an idea I throw it into a word document and then I keep a running list of what I'm working on in a rough priority order. Mostly, it doesn't matter what order I go in unless I have a deadline, like for someone's birthday or something, so I'll just see what's grabbing me. I have a 2 kilometre walk from home to the train morning and evening, so I get a lot of 'writing' done then (working out stuff in the stories which I can then actually write on the train) so what I actually write about at any given time can depend what I think about on the walk to the train.

C.23: I think, apart from the common tropes, people probably pick AUs they're familiar with: that's why

I've got two that involve the law, at least, because I knew that I could write those and get them right.

C.24: Let me see, I think that's uhm, I think a lot of it stems people like to combine things that they like (risa) uhm, like, probably with the people who write in the proposal, both of the authors left notes in their comments, that is a movie that they really enjoyed and this...they thought was, they thought it would work well with adding it the ship that they really enjoyed into it, uhm...so I think a lot of it plays into personal choice. (...) (risas)...its...uhm...yeah.I think it's..uhm..I think the thought process is very much that people come up with a thing they like and combine it with other thing they like, like I really think that's at the most basic level what its happening, is just the people doing what they enjoy thinking about, what they enjoy.

C.25: I am also a pretty big part of the fandom that looks at the two of them at being, you know, like us, like pretty angry people who are queer and had, you know, had struggles with growing up and having people not accept them and being kind of angry about that and...uhm...yeah...yeah..it definitely..it absolutely affects my activities as in the fandom, like uhm...that's absolutely like I mean I read pretty much every single like Steve as an activist fics that there is out there and fics that deal with uhm Sam in a way that's like uhm in a way that's like really well handled and has him as an actual whole character

C.26: I tend to uhm, fans do very often because they don't see it very often actually, it tends to call to people who tend to fetichize the same sex aspect of their relationship as opposed to, just, enjoying the relationship, definitely being like, uhm, there is definitely a side of the fandom than I try to honestly avoid a lot, it's like you know, like oh my nasty gay trash babies, and I am like oh boy, oh boy...(risas)..hold on, like I mean like you know, like the people that were in that side of the fandom there are honestly mostly straight women who are like you know there, because is kinky to them and...uhm...I am just not a big fan of that, being queer as something that's kinky or wrong or opposed to, that's not okay to me...so I really try to avoid that side of the fandom, uhm and when I do see it I generally I generally call it out as being now? Homophobic (...)

C.27: And uhm, like getting like--we have definitely given our opinion to a bunch of really emotional

ones, we'd even had a bunch of people writing in about the climate elections last week's ones happening. And duh, like, I kind of like---the medium that we're held back in, it has self stood as a fanfics recommendations blog so we don't, kind of try to help a [*inintelligible*], I wasn't really that online that night, and I was trying to help the best way as I could which was like through the private? of the blog which it ended up being like, providing like uhm, suicide, uhm, hotlines, and calling, comments up down, and like uhm, fluff, like i mean i was giving like a big fluff post, I like fluff fandom and some other stuff.

C.28: Uhm it is, it is actually even the most important part of being in the fandom, is the, the community, the community that you build in the sense of uhm belonging that you feel when you are in one. Uhm, and yeah, I'd say that most people, most fans, see other fans as, as being like members of their community... I'd definitely say that.

C.29: Maybe fandom is made up of producers and consumers and they're all part of fandom, all participating in it, likes and reblogs are likes comments and kudos on fics

C.30: The fandom is the community aspect of extending the life of the thing. Watching a movie of the thing or buying Marvel stuff isn't done through part of the community. That's up to the individual person whether or not they see and buy stuff. And that interaction is limited to that one person so it doesn't really count. It's not dependent on other people the way fandom is.

C.31: I have actually learned quite a lot about, uhm history of world war II and the depression, historical New York in particular because of my interest in this side of the fandom.

C.32: Through elementary and middle school (...) during independent reading hour I look up and everyone at my table is reading (...) I asked them what they were reading they always said twilight, but not the book. Fan fiction. (...) I read a couple, I liked them. I made friends and we'd talk and read (...).

C.33: Then there was (...) an incident that involved coming out to my mother (...) and many accusations about my fic writing as a substitute for human interaction.

10.2. Glosario

AO3: Sitio web que funciona como un archivo de fanworks, particularmente fanfics y fanart. Originado por la Organization of Transformative Works (OTW), es un sitio sin fines de lucro que busca rescatar otros archivos de fanworks, y almacenar nuevas producciones que sus usuarios generen, financiado por socios y donaciones.

Blog: sitios web que usualmente pertenecen a un pequeño grupo de personas o solo una, actualizados regularmente, en estilo más informal-conversacional. Generalmente temáticos. Toda cuenta en Tumblr se constituye a sí misma como un blog, por las características del sitio.

Canon: contenido de un producto generado desde los poseedores de su licencia, y/o sus autores.

Dashboard: página de inicio de la cuenta en Tumblr, en la cual aparece contenido que el sitio considera relevante para el usuario, así como los post de blogs que ha seguido, etc.

Fandom: En términos simples, se puede entender como comunidades de fanáticos (Hills, 2002), siendo el término un neologismo de las palabras fan y el sufijo dom (Reid, 2012; Roine, 2013). Se puede caracterizar al fandom como la comunidad donde se comparten fanworks en torno a un producto narrativo canónico en específico de manera recíproca a la comunidad, más que exclusiva o privadamente (Turk, 2014), así como se le puede considerar la comunidad que entiende los fanworks en torno a un producto (Stanfill, 2013), siendo en ambos casos la dimensión productiva del fandom una de sus características fundamentales (Fiske, 2001).

Fanon: canon de los fans, elementos que si bien no son propiamente canónicos son aceptados por el fandom y tratados como si lo fueran.

Fanworks: productos de fans en torno a un producto licenciado. Pueden ser en variados formatos, como:

Fanart: fanwork en formato de arte visual.

Fanedit: fanwork que edita imágenes del producto original, añadiéndole objetos o cambiando elementos visuales y/o narrativos.

Fanfic: fanwork en formato de texto narrativo.

Fanfilm: fanwork en formato de película.

Fanvid: fanwork en formato de video, usualmente cortos.

Haters: Usuarios denominados o que se denominen haters son aquellos que en los posts sobre temas del fandom, plantean críticas, justificadas o no, hacia lo que se exponen, usualmente de manera peyorativa hacia el fandom que considera temáticas fanon relevantes. Son haters por odiar lo que se discute, y mostrarlo fervientemente en sus comentarios, razón por la cual se les suele excluir o ignorar como fans, ya que, si bien sus intervenciones pueden provocar mayor crítica, sus formas de plantearlas no son bien recibidas en los fandoms.

Lurker: Usuarios que no producen contenido original, sino que se mantienen revisando y/o repostando contenido de otros.

Queerbaiting: acción de utilizar contenido con posibilidades insinuadas en el material de lecturas queer/no heteronormativas/con presencia de identidades fluidas, de manera que actúan como señuelo para atraer audiencias queer-LGBTIA+ (definición en Donio, 2014).

Rebloggear: compartir contenido proveniente de cuentas o usuarios no propios en la propia cuenta, manteniendo la fuente de origen en el post.

Slash: género de fanworks que relaciona de manera romántica/sexual a dos o más personajes con el mismo sistema sexo-género en el canon (Shipping Glossary, s.f.).

Ship: relación romántica/amorosa canónica o no canónica entre dos o más personajes de una producción (definición de shipping wikia). Se les suele codificar como Personaje/Personaje o PersonajexPersonaje.

Stucky: Steve Rogers, mejor conocido como Capitán América es un superhéroe de Marvel creado en 1941, siendo un supersoldado creado por parte de EE.UU. para pelear en la segunda guerra mundial. Estaría acompañado por el adolescente James “Bucky” Buchanan como su asistente durante la guerra, hasta que serían separados por la supuesta muerte de Bucky en el Canal Inglés y la suspensión criogénica en la que Rogers caería hasta ser redescubierto por los Vengadores (The Avengers). Tiempo después se reencontraría con Bucky, que había sido utilizado por la Unión Soviética como un asesino, bajo el nombre de “Soldado de Invierno”

(Winter Soldier). Ambos personajes han sido adaptados a varios medios, cambiando aspectos de ambos personajes. En particular, en el universo cinematográfico Marvel (MCU), Steve y Bucky tienen una edad similar y son amigos desde la infancia (Marvel Wikia, s.f.). Ambos son canónicamente devotos al otro, expresado en la cita 'I'm with you till the end of the line', 'Estoy contigo hasta el final de la línea' (trad. propia), en la segunda película de Capitán América.

Tags: etiquetas usadas en redes sociales para clasificar contenidos, por usuarios o el sitio.

Taggear: El taggear es la acción de etiquetar dentro de plataformas web, herramienta de muchos sitios, como Livejournal, blogs y otros donde hay muchas entradas que etiquetar (más que para identificación de personas que suelen ser los tags en redes sociales), donde se desarrollan codificaciones compartidas por los usuarios familiarizados con los temas.

Tumblr: red social en la cual los usuarios pueden crear cuentas gratis para compartir sus trabajos, opiniones u otros en formatos de texto, dibujos, videos, gifs, audios, chats, citas o links, o rebloggear el contenido de otros. Sus cuentas pasan a ser blogs públicos, a menos que privaticen su configuración, teniendo un énfasis en producir para internet en general desde Tumblr. Favorece la interacción entre blogs desde preguntas (*asks*), chats, reblogs con comentarios o respuestas.