

“*Mods y fics. La historia de y en las comunidades fan*”

Resumen:

Si bien es en el siglo XIX y en el mundo del libro donde podemos encontrar el origen de la cultura fan, no cabe duda de que será en el siglo XX, con el desarrollo de la red global y las nuevas tecnologías de la comunicación, cuando esta alcance su apogeo. La democratización del acceso a internet ha permitido la creación y consolidación de comunidades virtuales de aficionados que generan y comparten contenidos propios y obras derivadas. Bien como fuente de inspiración, bien como trasfondo, la historia forma parte de muchas de estas obras de aficionado. El autor de los relatos de aficionado, los *mods* para videojuegos, etc. lleva a cabo un proceso de investigación y reflexión sobre la historia y de lo que de ella quiere plasmar en su obra. Estas obras, derivadas u originales, nos permiten acercarnos a las relaciones existentes entre la historia y las comunidades de autores aficionados.

Palabras clave:

Derecho de autor, *fan culture*, *fics*, *mods*, *fandome*.

1. Introducción:

Uno de los rasgos más característicos del fenómeno fan es el de la creación de productos culturales derivados de las obras originales. El desarrollo de este tipo de creaciones culturales hechas por fanes de una determinada obra y cuyo objetivo no es otro que el del disfrute de la ficción a través de la participación activa en la misma, es un proceso dilatado en el tiempo. Las primeras manifestaciones de la cultura fan en el sentido moderno se producen en el siglo XIX aunque será con el desarrollo de la sociedad digital cuando alcancen su máxima capacidad de creación y distribución. Estas creaciones culturales, aunque se caracterizan por estar carentes del ánimo de lucro, se mueven en el margen de la legalidad ya que usan personajes, mundos y tramas desarrolladas por los autores originales de las obras en las que se basan los fanes. Así, aunque desde un punto de vista estrictamente legal muchos de los contenidos creados por los aficionados violan en uno u otro modo los derechos de autor, éstos han tenido un impacto positivo en la creación cultural. La existencia del concepto “universo expandido” a la hora de analizar la producción literaria de autores como Sir Arthur Conan Doyle, Howard Phillips Lovecraft, etc., sería imposible sin estas comunidades. Moviéndose siempre en los márgenes del derecho de autor, las comunidades de aficionado han desarrollado (en no pocas ocasiones) universos literarios propios que han enriquecido la producción original del autor al cual rendían culto y homenaje. Actualmente, el fenómeno de la creación cultural de aficionado supera los límites de la literatura. Los montajes de vídeo y audio (los denominados *fanvids* o simplemente *vids*), las modificaciones de los videojuegos (denominados *mods*), los cómics, ilustraciones, etc., (*fanart*) proliferan allí donde un producto cultural *mainstream* se impone.

En gran parte de estas creaciones la historia, bien como contexto, bien como eje central de la acción, tiene su propio papel. A pesar de que los contenidos originales sobre los que se construye la creación de aficionado no suelen estar directamente relacionados con la historia, esta acaba haciendo su aparición. Viajes en el tiempo, tramas que sitúan la acción fuera de la época marcada por el canon del creador original, etc., introducen la historia en estas creaciones. Sin embargo, la principal característica de las creaciones *fan* es la de satisfacer necesidades e intereses no reconocidos por la obra original. El fenómeno de creación de aficionado inserta temáticas, problemas y preguntas de actualidad e interés para el aficionado pero que no tienen espacio en un producto cultural que pretende alcanzar a una mayoría de consumidores. En este sentido, las obras de aficionado han demostrado tener un enorme potencial democratizador e integrador. De hecho, la evolución de estas comunidades y sus dinámicas democratizadoras y en pro de la inclusión han llevado a diferentes historiadores y sociólogos norteamericano a interesarse por el *fandome* como un objeto de estudio propio. Fruto de este interés han surgido proyectos como el archivo y grupo de

estudios de historia oral *Fan Fiction Oral History Project*.¹

Lejos de la academia, de la metodología histórica y de los debates conceptuales, los aficionados presentan una visión particular de la historia. Un visión centrada más en la estética de la época, en lo pintoresco, lo emocional y lo particular que en los grandes procesos históricos. La historia se manifiesta como un gran campo de juego en el que los creadores aficionados toman aquello que consideran más atractivo sin necesidad de reflexionar en si es o no representativo de un momento histórico concreto. En realidad, este uso de la historia muestra el propio concepto que el aficionado tiene de la misma. Así, por ejemplo, uno de los *fanfics* más aplaudidos por la comunidad fan traslada el desarrollo de la acción de la serie *Supernatural* desde el presente hasta la Guerra de Vietnam. El *fic*, bajo el título *Twist and Shout*, explora las difíciles relaciones entre dos amigos (protagonistas de la serie) en un momento en el que la homosexualidad estaba perseguida. El reclutamiento de uno de los amigos para ser enviado a Vietnam complica aún más las cosas.

Más allá de la cuestión romántica, que también plantea una curiosa perspectiva sobre como el escritor aficionado plantea la posibilidad de mantener una relación homosexual en la década de los 60-70, la Guerra de Vietnam aparece como telón de fondo. Por supuesto, la imagen del sudeste asiático que se plantea en el *fic* está muy alejada de una perspectiva académica. No hay una reflexión sobre la Guerra Fría, los orígenes del conflicto, las implicaciones políticas y sociales, etc. Al igual que en gran parte de la extensa filmografía sobre el conflicto, la Guerra de Vietnam es una excusa más para presentar una acción trepidante, colorida y angustiada. Una ficción que, sin embargo, se sitúa más en la perspectiva emocional que en el conflicto armado en sí. La angustia de la lucha en la selva, las misiones de búsqueda y eliminación, el lenguaje de los soldados, etc., se pone al servicio de remarcar la angustia por la lejanía de la persona amada y la posibilidad real de no volver a verla. El autor, así como los lectores del *fic*, valoran la guerra en su vertiente humana, en el daño y la angustia emocional que provoca en el momento del alistamiento, durante el desarrollo del conflicto y las secuelas que este deja en los soldados. Cuestiones tales como los aspectos estratégicos del conflicto, el consumo de drogas, las relaciones políticas, el clima social de las unidades de combate, etc., que al historiador o al cineasta podrían resultar particularmente interesantes, quedan de lado en favor de resaltar la mencionada angustia.

La historia de la Guerra de Vietnam no es más que una excusa para enmarcar la narración, pero lo que dicha narración muestra de este acontecimiento histórico se centra en las sensaciones de pérdida, en la angustia y la tristeza. Por tanto, desde esta perspectiva, el enfoque de los escritores

¹ El proyecto surge de la colaboración entre la OTW y la Universidad de Iowa. Las entrevistas realizadas pueden consultarse en <http://digital.lib.uiowa.edu/cdm/search/collection/ffohp/searchterm/Fan%20Fiction%20Oral%20History%20Project/mode/exact> [Última consulta el 04/05/2019]

entroncaría, en cierto modo, con una historia de las emociones sobre la Guerra de Vietnam. Una visión de la historia en la que, además, el protagonista es el soldado raso y el suboficial frente a la visión más política, económica o militar que podría plantear la mayoría de las aproximaciones al evento hechas desde la disciplina histórica.

La presente ponencia tiene como objetivo presentar cuales son estas expresiones de la cultura fan, el modo en que se han generado, sus relaciones con los derechos de propiedad intelectual (que las alientan y entorpecen a partes iguales), así como la visión que de la historia se plantea en sus expresiones mayoritarias (*fics y mods* particularmente). Dado su particular desarrollo y difusión se hará un especial hincapié en el fenómeno *fan fiction*.

2. *Fan fiction*: principal expresión de las creaciones de aficionado

“Fan fiction is a way of the culture repairing the damage done in a system where contemporary myths are owned by corporations instead of owned by the folk”.

Henry Jenkins.²

El *fan fiction* es una expresión del fenómeno fan consistente en la escritura de obras literarias basadas en los personajes, tramas, mundos, lugares, etc., producidos por otro autor y de los cuales el escritor fan es aficionado. Se trata de un tipo de escritura cuya publicación, en la mayoría de los casos, no tiene ningún tipo de finalidad comercial ni ánimo de lucro y que por tanto se realiza por y para aficionados de una determinada obra de ficción.³ Este tipo de obras tienen dos variantes principales: las que mantienen la trama original de la ficción en la que se inspiran pero creando nuevas situaciones para los personajes y, por otro lado, las que usan los personajes pero desarrollan tramas que no respetan la evolución canónica de la trama (nuevas ambientaciones, personajes muertos que viven, etc.).

Los escritores originales de este tipo de obras de ficción no son los dueños de los derechos de propiedad intelectual de los personajes, mundos, etc., sobre los que escriben, razón por la cual, desde un punto de vista puramente legal, en principio, puede parecer que las obras derivadas infringirían los derechos de dichos autores. No obstante, la falta de ánimo de lucro, en la mayoría de los casos, así como el reconocimiento que el aficionado hace de la autoría y derechos sobre los personajes, etc., supone que en la práctica no se trate de infracciones de la ley con intenciones de dañar económicamente al autor. A pesar de ello hay autores que plantean una defensa dura de sus derechos morales y persiguen activamente las páginas web en las que se alojan este tipo de

²Henry JENKINS, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

³ Lev GROSSMAN, “The boy who lived forever”, *Time*, 18 de julio de 2011.

contenidos.

Tanto en los países en los que la propiedad intelectual se rige bajo el modelo de derecho de autor continental como en los que se rigen por el *common law* los derechos de propiedad intelectual defienden composiciones concretas⁴, esto es, se defiende la forma en la que se expresa una producción cultural concreta y no la idea que subyace tras dicha expresión. En el mundo anglosajón no existe el derecho moral (más bien, no se termina de aceptar, pese a haberse firmado tratados a tal efecto), lo cual elimina el problema de los derechos morales a la hora de generar una obra derivada.

Para el mundo anglosajón, principal consumidor y generador de este tipo de contenidos de aficionado esta forma de defensa dura de los derechos de *copyright* tiene serias dificultades legales para sostenerse. En el caso de los países regidos por el *common law*, existe la denominada teoría del *transformative work*, según la cual siempre que se cite la fuente originaria de inspiración sobre la que se basa el nuevo trabajo y siempre que se modifique tanto la obra que ésta cobre un significado nuevo, es completamente legítimo usar materiales de otros autores.⁵ La OTW (*Organization of Transformative Works*), una organización sin ánimo de lucro cuyo objetivo es la defensa y preservación de la cultura fan, defiende que las obras de *fanfiction* son un trabajo creativo de transformación en los que el *fair use* está presente⁶ y que, por tanto, los intentos de poner freno a este tipo de expresiones de la cultura fan no son legales ni legítimos. No obstante, esta problemática legal no la encontraremos en todos los *fanfic* ya que en ocasiones estos se basan en personajes, historias, etc. cuyos derechos ya han desaparecido, razón por la cual el fan puede usarlos a placer.

2.1 El consumidor cultural activo.

La principal diferencia entre un lector de novelas, espectador de cine, series, etc., habitual y un fan es el nivel de pasividad respecto del disfrute del objeto cultural. Así, mientras el lector y espectador tradicional se limitan a leer, ver y comentar de manera inmediata el producto cultural, el fan pasa a participar de manera activa en el consumo. El fan busca a otros que compartan su afición para comentar de manera activa, se informa sobre fechas de lanzamiento, rodaje, firmas de libros, y demás actividades relacionadas con el producto cultural del cual es consumidor y, en última instancia, acaba generando sus propios contenidos culturales. Así pues, tenemos que el escritor de *fanfic* traspasa la relación habitual entre escritor y lector, rompe el contrato literario y participa en la ficción como agente activo.

4 Christopher MAY: "Thinking, buying, selling: Intellectual property rights in political economy", *New Political Economy*, nº3, 1998, p. 68.

5 Abigail DE KOSNIK: "Should fan fiction be free?", *Cinema Journal*, nº 4 (2009), pp. 121-124.

6 <http://transformativeworks.org/about/believe>

Esta ruptura del contrato literario se produce desde el momento en el que el aficionado comienza a escribir y desarrollar sus propias tramas, personajes etc., basadas en la obra original, algo de lo que tenemos primera noticia a finales del siglo XIX con la figura de Sherlock Holmes y que en la actualidad es un fenómeno muy extendido. La cultura digital en constante expansión, apoyada en las nuevas tecnologías de comunicación permite que el fenómeno *fanfic* se extienda. En primer lugar, el acceso a internet permite que los fans de todo el mundo puedan ponerse en contacto en tiempo real entre ellos. Esto marca una fuerte diferencia con lo que sucedía por ejemplo con los contemporáneos de Sir Arthur Conan Doyle cuya afición y adhesión al grupo de aficionados se transmitía a través de servicio postal. Así, el escritor fan tiene la posibilidad de contactar con otros aficionados a un coste muy bajo, lo que significa que la capacidad de difundir sus creaciones entre los aficionados solo se encuentra limitada por el tiempo que pueda invertir y el manejo del idioma (generalmente el inglés).

Este consumidor cultural activo entra a participar en un grupo de aficionados que comparten sus gustos y su nivel de implicación para con el objeto de su afición. Y éste es uno de los fundamentos de la creación *fanfic*. Al formar parte de una comunidad activa que maneja las claves interpretativas sobre las que trabaja el escritor aficionado, se produce un proceso de realimentación positiva asentado sobre la base de la economía del don⁷. El escritor fan no recibe recompensas pecuniarias por su trabajo, pero no es desde luego un trabajo que quede sin recompensa. La forma de pago que la comunidad fan tiene se da en forma de *capital simbólico* y en forma de reciprocidad. El escritor fan recibe la aprobación o reprobación de la comunidad fan, lo cual le hace mejorar o empeorar su “posición social” dentro del grupo de aficionados⁸. La reputación se transforma, pues, en la moneda con la que se paga a quienes deciden invertir su tiempo en generar contenidos nuevos y compartirlos con el resto de aficionados. En este sentido, la forma en la que actúa la comunidad fan ha sido comparada con la práctica del *potlatch* de las culturas nativas de la costa noroeste de Canadá.⁹ En dicha práctica el prestigio social se obtiene mediante la donación masiva de los bienes del que ofrece la fiesta en una práctica en la que la pérdida de su riqueza material es directamente proporcional al aumento del capital simbólico y en el que la reciprocidad es norma obligada.

Es decir, directamente ligado a este fenómeno, aunque no necesariamente de manera obligada, se produce un pago en especie mediante la fórmula de la reciprocidad. Más allá de incrementar el capital simbólico del escritor aficionado, éste es recompensado por participar activamente mediante la recepción de nuevos materiales sobre el objeto de su afición. Se produce así el mencionado efecto de realimentación positiva.

⁷ Abigail DE KOSNIK: “Should fan fiction...”, p. 121.

⁸ Rachael SABOTINI: “The Fannish Potlatch: Creation of Status Within the Fan”, *The fanfic symposium*, December 20, 1999. <http://www.trickster.org/symposium/symp41.htm>

⁹ *Ibid.*

Además, la propia comunidad fan es la que, a través de su participación activa, marca al escritor que debería mejorar, suprimir, etc. Así, el relato de ficción está en continuo crecimiento, mejorando con los aportes del resto de aficionados. En ese momento el relato deja de ser propiedad del aficionado para pasar a ser parte de la comunidad, algo que por otro lado es una de las características básicas de toda creación cultural sobre la que actúa las leyes de defensa de la propiedad intelectual. En cuanto una obra entra en contacto con el público deja automáticamente de pertenecer en exclusiva al autor pese a que se excluya o limite legalmente a terceros del uso de la misma. Desde el momento en el que la producción cultural llega a manos del público pasa automáticamente a ser parte del bagaje cultural de la sociedad que lo recibe. No es por tanto arriesgado el afirmar que los bienes sujetos a protección de la propiedad intelectual presentan características de bienes públicos puros¹⁰.

3. El Fenómeno *fandom* y los *fanfiction*. Un proceso histórico.

Aunque el fenómeno fan en general y el de las creaciones *fanfiction* en particular tienen una trayectoria insospechadamente larga, es conveniente aclarar una serie de cuestiones antes de poder hablar de una trayectoria histórica del *fanfiction*. El *fanfiction*, como lo conocemos hoy día, tiene su origen en las décadas finales del siglo XIX, si bien es cierto que el proceso de relectura y reescritura de obras de otros autores puede rastrearse hasta la Grecia clásica. Es más, tenemos para este período muestras de que la reescritura de obras ajenas era una práctica habitual en textos de Aristófanes.¹¹

Igualmente, Virgilio no inventa a Eneas para la escritura de la *Eneida*, sino que extrae un personaje menor de la *Odisea* de Ovidio y crea un relato nuevo a partir de él. Esto ha sido considerado por algunos autores como el primer ejemplo histórico de *fanfiction* que nos ha llegado.¹² A lo largo de la Edad Media y Moderna, la reescritura de textos ajenos será una práctica común y buenas muestras de ello nos aporta el hecho de que hubiese versiones y continuaciones apócrifas de *El Quijote*, el *Lazarillo de Tormes*, *Guzmán de Alfarache*, etc. O el caso de Shakespeare, quien se basó en personajes de otras obras históricas para crear *Hamlet* o el *Rey Lear*. El hecho diferencial entre este tipo de reescrituras y las de aficionado, estriba en el ánimo de lucro.

En el caso de los escritores aficionados de mediados del siglo XX, y en el de la mayor parte de los escritores actuales, no existe ánimo de lucro en sus creaciones. Desde los *fanzines* de las

10 Patricio SÁIZ: “Diseño y propiedad”, en Juli CAPELLA y Ramón ÚBEDA (Coords.): *Cocos, copias y coincidencias*, Barcelona, Electa-Mondadori, 2003, p. 76.

11 Marie-Claude DOCK. “Génesis y evolución de la noción de propiedad literaria”, *Revue Internationale du Droit D’Auteur*, número especial: *Histoire internationale du droit d’auteur, des origines á nos jours*, París, Association Française pour la diffusion du Droit d’Auteur National et International, 1974, p. 130.

12 Eloy MARTOS NÚÑEZ: “Tunear los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura.”, *Ocnos*, 2 (2006), p. 65.

décadas de los sesenta y setenta del pasado siglo, los cuales se distribuían gratuitamente, o por un precio que servía simplemente para cubrir los gastos de impresión, hasta la eclosión del fenómeno *fanfic* en internet, la retribución económica resulta un elemento inexistente o marginal.

Respecto a la aparición del fenómeno fan, podemos encontrar ejemplos desde la década de los 50 del siglo XIX, cuando el poeta norteamericano Henry Wadsworth Longfellow fue capaz ya de crear, merced a su capacidad para traspasar las fronteras del relato y conectar con el lector, una amplia comunidad de fanes en el sentido moderno de la palabra: admiradores capaces de recorrer Estados Unidos de costa a costa para solicitarle autógrafos o de enviar cartas en las que se le solicitaban versos, autógrafos o incluso matrimonio.¹³ El éxito de Longfellow y la explicación al hecho de que fuese capaz de generar desde tan temprano un gran número de fanes estriba en su capacidad para cultivar lo que Richard Schickel definió como la “sensación de intimidad” entre autor y lector, es decir, de generar el sentimiento de que el poeta abría las puertas de su casa al lector usando un lenguaje con el cual parecía dirigirse específica e individualmente a cada uno de sus lectores. Sin embargo, no será hasta la década de los noventa del siglo XIX, y en Gran Bretaña, cuando aparezca lo que podríamos definir como una primera comunidad fan en el sentido moderno. En 1887 Sir Arthur Conan Doyle dio a conocer al que se convertiría en uno de los personajes icónicos de la cultura occidental: Sherlock Holmes. Desde un primer momento, el personaje fue capaz de atraer a una comunidad de fanes notablemente diferenciada del lector tradicional de novela por dos motivos. En primer lugar, porque desde muy pronto los lectores de la obra de Sir Arthur Conan Doyle abandonaron la actitud de consumidor cultural pasivo para comenzar a desarrollar su propia ficción basada en el personaje. Así pues, los seguidores de las aventuras del investigador británico comenzaron a plantear casos a los que les hubiese gustado que se enfrentara el personaje. En segundo lugar, porque esta participación activa en el consumo cultural resultó en la formación de un grupo de fanes tan activo que fue capaz de ejercer presión sobre el autor de la obra. Tanto es así que, cuando en 1893 Conan Doyle decidió acabar con la vida del famoso investigador, la presión de los aficionados (en forma de cartas, muestras públicas de duelo, etc.) acabó por obligarle a rescatarlo.

Ya en el siglo XX, Hugo Gernsback, padre de la ciencia ficción moderna, fundó en 1926 la revista *Amazing Stories* a través de la cual se pusieron en contacto los fans de este género. A partir de la década de los cincuenta el fenómeno se extiende y surgen la mayor parte de los fanzines (abreviatura en inglés de *fan's magazine*, revista para fanáticos) sobre los que se desarrollará la base cultural que eclosionará con la era digital. Estos fanzines, escritos por aficionados y distribuidos a precios reducidos, formaron parte de la cultura pop que se estaba generando en la década de los

¹³ David HAVEN BLAKE: “When readers become fans: nineteenth-century american poetry as a fan activity”, *American Studies*, 52:1 (2012), p. 100.

sesenta y que, como algunos autores defienden:

*“... de forma inconsciente, nos han hecho replantear las bases culturales de nuestra vida. Desde un sistema clausurado para siempre, en el que todo tenía un sitio, pero nada nuevo podía acontecer, nos hemos encontrado con una variada gama de fenómenos abiertamente contraculturales o, al menos, indiferentes al modelo oficial de saber establecido.”*¹⁴

Este movimiento subcultural de relectura y reescritura de los nuevos mitos populares, que habían pasado de ser generados por la cultura popular a serlo por las industrias del ocio y el entretenimiento, se desarrollaría a escala global con la expansión cada vez mayor de la cultura digital y la universalización del acceso a internet.

4. El *fandome* y la visión de la historia.

Como indicábamos al comienzo del texto, la historia aparece en uno u otro modo representada en las obras derivadas creadas por los aficionados. Mencionábamos, a propósito de un *fic* ambientado en la Guerra de Vietnam, que cabría ligarlo a la historia de las emociones. La aproximación desde esta perspectiva sería válida siempre y cuando tuviésemos en cuenta varios aspectos referentes a la comunidad emocional estudiada y al objeto de estudio en sí. En primer lugar, el objeto de estudio no sería en sí mismo las emociones en el momento histórico en el que transcurre la Guerra de Vietnam si no la percepción, reinterpretación y expresión que de las emociones de ese periodo realiza la comunidad de aficionado. Sería, por tanto, un estudio de la expresión de la emoción más que de la emoción en sí misma¹⁵. Por otro lado, la comunidad emocional que se analizaría sería la del universo *fandome*, no la de la sociedad o los individuos concretos que participaron en el momento histórico preciso. La Guerra de Vietnam es el argumento, la excusa si queremos, con la cual la comunidad fan presenta los rasgos de su comunidad emocional. Sin embargo, para ello, la comunidad fan ha debido releer los acontecimientos de la Guerra de Vietnam, el día a día del soldado individual y, en base a esta relectura, plasmar su propio universo emocional. La generación digital relea el acontecimiento histórico de la Guerra Fría, extrae sus conclusiones sobre los aspectos que le interesan y,

14 Antonio LARA: “El mundo de los Fanzines”, *El País*, 23 de julio de 1976.

15 Sobre este particular los diferentes autores especializados en historia de las emociones debaten sobre cual debe ser el objeto de estudio. Así, Gouk y Hills se centran en la representación de la emoción mientras que Rosenwein aboga por el estudio de la narración explícita de la emoción.

Penélope GOUK y Helen HILLS: "Towards Histories of Emotions", en Penélope GOUK y Helen HILLS (eds.), *Representing Emotions: New Connections in the Histories of Art, Music and Medicine*, Aldershot, Ashgate, pp. 15-34.

Barbara H ROSENWEIN: "Problems and Methods in the History of Emotions", *Passions in Context*, 1 (2010), pp. 1-32.

serviéndose de dicho acontecimiento, plasma su propio universo emocional y cultural.¹⁶

Más allá de este *fic* en particular, cabría destacar el carácter particular de las comunidades emocionales generadas en torno a los grupos que generan, comparten y consumen obras de aficionado. Se trata de comunidades emocionales internacionales creadas gracias al mundo digital y facilitadas por el manejo de la lengua inglesa que hoy tienen los jóvenes alrededor del mundo. Estas comunidades emocionales rompen, al menos mientras consumen estos productos culturales, con sus propias comunidades emocionales de origen para participar de su comunidad emocional virtual. Así, cuando un aficionado europeo, norteamericano, asiático, etc., consume contenidos de la web *Archive of our own*, está dispuesto a participar de la misma valoración y forma de expresión de las emociones que otros usuarios procedentes de todo el globo y, por tanto, a desligarse superficial y temporalmente de su comunidad emocional originaria.¹⁷

Por supuesto, no es únicamente en el mundo de la escritura de aficionado, ni desde una perspectiva de la historia de las emociones donde se producen estas aproximaciones a la historia desde las comunidades de aficionado. Otro de los grandes campos abiertos a la creación fan lo encontramos en el mundo de los videojuegos y de la mano del fenómeno *mod*. Un *mod* (vocablo derivado de *Modifying*) supone usar el motor gráfico, así como ciertas partes de la ambientación de un videojuego para crear una nueva versión del mismo. Se trata normalmente de expansiones no oficiales al videojuego original, o versiones alternativas a lo que ocurre en la trama central del videojuego. En ocasiones simplemente se trata de una cuestión de estética y el *mod* solo pretende que las vestimentas, diseño de vehículos, etc., del videojuego original sean más del agrado de los aficionados. En cualquier caso, el *mod* parte de un videojuego preexistente al que se le realizan las modificaciones que se consideran pertinentes. Aunque no entraremos en estas líneas en mayor profundidad sobre este aspecto, los *mods* presentan una doble problemática legal al encontrarse los videojuegos protegidos por las leyes de propiedad industrial y por las leyes de propiedad intelectual.

Igualmente, el videojuego es una forma de ocio que implica dinamismo y acción. Esto implica que la forma en la que se expresa las relaciones de la comunidad fan con la historia serán diferentes a lo que veíamos en el caso del *fic*. Aunque la emotividad y el sentimentalismo no quedan del todo al margen del videojuego, no es este el medio más óptimo para manifestarlos. El

16 Autores Como Abigail de Kosnik defienden que las comunidades *fan* de la era digital tienen una cultura propia marcada por las nuevas tecnologías y por un carácter más democrático e inclusivo. Sobre esta cuestión se profundiza en: Abigail DE KOSNIK: *Rogue Archives. Digital Cultural Memory and Media Fandom*, s. l., The MIT press, 2016.

17 Recordemos que las comunidades emocionales, según Rosenwein, son “*social groups whose members adhere to the same valuations of emotions and their expression*”
Barbara ROSENWEIN: “Problems and methods...”, p. 1.

videojuego, como norma general, precisa de dinamismo. Así, mientras la comunidad de escritores aficionados exploran esta perspectiva más emocional de la historia, en el ámbito de los *mods* se busca generar contenidos no ofrecidos por la compañía productora o implementar modificaciones que hagan más realista la vertiente histórica del videojuego. Tomemos por ejemplo el caso de los *mods* diseñados para transformar algunas de las franquicias de videojuegos de acción histórica sobre la Segunda Guerra Mundial en juegos sobre la Guerra Civil Española.

Empezando por el *mod* más antiguo, el diseñado para juego *Medal of Honor: Allied Assault* titulado “1936, España en llamas” (2005), hasta el más moderno, diseñado para el videojuego *Men of War: Assault Squad 2* y titulado “*Spanish Civil War*” (2019), existe una gran variedad de *mods* que tratan de llevar a los aficionados a los campos de batalla de la Guerra Civil Española.

Como norma común, el trabajo realizado por estos aficionados es bastante fidedigno en cuanto a escenarios, ambientación, uniformes, desarrollo de las operaciones militares, etc. Es cierto que existen misiones y acontecimientos basados en hechos que no acontecieron, pero el atrezo es muy realista. La visión del aficionado respecto de la historia plasmada en estos *mods* se aleja del componente emocional que veíamos en los *fits*. Prima un carácter descriptivo total. Todo, desde los uniformes a las armas, pasando por insignias, vehículos, voces de los personajes, etc., tratan de emular al máximo el momento histórico en el que se pretende jugar.

Sin embargo, pese a que en el *mod* se nos muestra una perspectiva de la historia muy descriptiva, debemos ampliar el foco y analizar el lenguaje de la comunidad. En los *blogs* y *webs* que dan soporte a estas creaciones podemos vislumbrar otro acercamiento a la historia. Por ejemplo, en la descripción del *mod* “1936, España en llamas”, podemos leer el siguiente texto:

On 1936, the long established holders of Spain's economic power, led by the Army and supported by the Church, believed they were at the point of being overwhelmed. They supposed they should initiate a counterrevolution or be crushed by a revolution.

El relato de los acontecimientos que aparece en la descripción muestra la ausencia de varios tópicos que hoy en día siguen reproduciéndose al hablar de la Guerra Civil Española. En primer lugar, se plantea la Guerra Civil Española como una contrarrevolución llevada a cabo por las élites tradicionales y no como una consecuencia necesaria del establecimiento de la Segunda República y sus problemas internos. Por otro lado, se rehuye el vocablo nacionales para referirse a las tropas

sublevadas. Es decir, la visión plasmada por los creadores del *mod* y compartida por los usuarios del mismo se aleja del extendido relato rojos/nacionales y la inevitabilidad de la guerra.

De hecho, en las *webs* oficiales de algunos de los *mods* que más éxito han tenido, como “Spain at War”, diseñado para *Call of Duty: World at War*, se plantea una visión neutra del conflicto, centrándose únicamente en la representación gráfica veraz de los aspectos materiales y tácticos del conflicto. Así, por ejemplo, la descripción de este *mod* expone que:

SPAIN AT WAR es un mod para Call of Duty: World At War ambientado en el conflicto bélico que asoló España en los años 30, la Guerra Civil Española. [...] ofrece una visión lo mas fielmente posible acerca de lo ocurrido históricamente.

Una visión diferente de nuestra historia. Lejos de las polémicas de buenos y malos, de rojos o azules, SPAIN AT WAR pretende enseñar y entretener a todo aquel amante de la historia y los juegos bélicos como Call of Duty [...].

Una visión descriptiva de la historia y que quizá, siguiendo la crítica establecida por el historiador David Jorge sobre la visión popular de la Guerra Civil Española, la sitúa en el ámbito de la equidistancia y no de la neutralidad respecto del objeto de estudio.¹⁸ Así pues, la neutralidad que pretende el *mod* puede no ser tanto una virtud que debería mostrar el diseñador de *mods* aficionado a la historia como una excusa para no embarrancar el proyecto y poder difundirlo de manera más amplia en la comunidad digital objetivo.

Aunque el caso de los *mods* dedicados a la Guerra Civil Española puedan ser los más interesantes para la audiencia de esta ponencia, cabe recordar que no son los únicos *mods* con temática histórica. Existen cientos de creaciones que desarrollan versiones de otros conflictos nacionales, *mods* que amplían y versionan juegos de distintas épocas históricas como la Edad Media, etc. Es decir, el universo *mod* es tan amplio como la base de productos *mainstream* originales permite. Las modificaciones de videojuegos sirven a los usuarios de diferentes países como base para desarrollar sus propios intereses y visiones sobre conflictos que no aparecen recogidos por el producto original. Como en el caso de la comunidad de escritores de aficionado, el *mod* cubre las preocupaciones y necesidades que la industria principal no es capaz de tratar.

18 David Jorge defiende que en el caso de la Guerra Civil Española los historiadores, los comunicadores y la sociedad en general han alcanzado una especie de acuerdo de equidistancia sobre el conflicto. Una equidistancia disfrazada de neutralidad que falsea el relato de los acontecimientos de aquellos años de la historia española.

Sebastian FAABER: “La Segunda Guerra Mundial comenzó en España en 1936”, *CTXT Revista Contexto*, 21 de diciembre de 2016. <https://ctxt.es/es/20161221/Politica/10139/guerra-civil-franquismo-Guerra-mundial-entrevista-david-jorge.htm> [Consultado por última vez el 03 de abril de 2019]

5. A modo de conclusión.

Como veíamos, las comunidades de aficionados y su manifestación en forma de creaciones culturales *fan* surgieron parejas al desarrollo de la sociedad y el consumo de masas. Lentamente en el siglo XIX y de manera exponencial en los siglos XX y XXI, las comunidades de aficionado eclosionan allá donde surgen productos culturales que desarrollen su interés. El fenómeno de consumo de material original y creación de obras derivadas ha encontrado su caldo de cultivo en el mundo digital. Los *fics*, *mods*, memes, etc., son una manifestación tanto de la creatividad de los aficionados como una forma de dar sentido y hacer propias las creaciones culturales originales. La obra de aficionado en todas sus manifestaciones satisfacen necesidades no cubiertas por los creadores originales. En el caso de los videojuegos históricos, los aficionados buscan recrear aquellos aspectos, generalmente de la historia nacional del creador, que han quedado fuera del circuito principal. En ese proceso de desarrollo, los creadores aficionados investigan, reconstruyen y comparten una parte concreta de la historia. Un aproximación que hemos visto como equidistante o neutral en algunos casos pero que pone de manifiesto el interés que la historia tiene para inspirar procesos creativos y productos culturales y de ocio. Por su parte, las obras de escritura de aficionado exploran otras cuestiones más relacionadas con el componente emocional del proceso histórico. El miedo, la angustia, la camaradería, pasan el tamiz de la comunidad fan virtual. Una comunidad que, como ya hemos visto, es capaz de generar su propia valoración y expresión de la emoción, esto es, es capaz de erigirse como una comunidad emocional propia.

La historia, como telón de fondo o como protagonista está presente en una gran cantidad de obras de aficionado. Es, en muchos casos, la sustancia con la que estas comunidades construyen sus obras de aficionado. Obras que, como hemos visto, se encuentran en la delgada línea que separa el uso legítimo de la infracción del derecho de autor. Una relación entre el producto *mainstream*, la creación de aficionado y la historia que se realimenta incesantemente y cuyo volumen de producción anual no para de aumentar.

6. Bibliografía:

- Henry JENKINS, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.
- Lev GROSSMAN, "The boy who lived forever", *Time*, 18 de julio de 2011.
- Christopher MAY: "Thinking, buying, selling: Intellectual property rights in political economy", *New Political Economy*, nº3, 1998.
- Abigail DE KOSNIK: "Should fan fiction be free?", *Cinema Journal*, nº 4 (2009).
- Rachael SABOTINI: "The Fannish Potlatch: Creation of Status Within the Fan", *The fanfic symposium*, December 20, 1999.
- Patricio SÁIZ: "Diseño y propiedad", en Juli CAPELLA y Ramón ÚBEDA (Coords.): *Cocos, copias y coincidencias*, Barcelona, Electa-Mondadori, 2003.
- Marie-Claude DOCK. "Génesis y evolución de la noción de propiedad literaria", *Revue Internationale du Droit D'Auteur*, número especial: *Histoire internationale du droit d'auteur, des origines á nos jours*, París, Association Française pour la diffusion du Droit d'Auteur National et International, 1974.
- Eloy MARTOS NÚÑEZ: "Tunear los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura.", *Ocnos*, 2 (2006).
- David HAVEN BLAKE: "When readers become fans: nineteenth-century american poetry as a fan activity", *American Studies*, 52:1 (2012).
- Antonio LARA: "El mundo de los Fanzines", *El País*, 23 de julio de 1976.
- Penélope GOUK y Helen HILLS: "Towards Histories of Emotions", en Penélope GOUK y Helen HILLS (eds.), *Representing Emotions: New Connections in the Histories of Art, Music and Medicine*, Aldershot, Ashgate.
- Barbara H ROSENWEIN: "Problems and Methods in the History of Emotions", *Passions in Context*, 1 (2010).
- Abigail DE KOSNIK: *Rogue Archives. Digital Cultural Memory and Media Fandom*, s. l., The MIT press, 2016.
- Sebastian FAABER: "La Segunda Guerra Mundial comenzó en España en 1936", *CTXT Revista Contexto*, 21 de diciembre de 2016.