

## ***Fan-Made Vids: Una introducción al vidding, los song vids, el recut, los mash-ups, el fan edit y otros artefactos audiovisuales.***

Miguel A. Pérez Gómez (Universidad de Sevilla)

**Resumen.** Este artículo explora una de las manifestaciones culturales del *fandom*, los *fan-made vids*, aplicándoles una base teórica multidisciplinar y, por otro lado, viendo sus orígenes. Una de las razones para este artículo trata de establecer una base a través de la cual se puedan establecer diferentes categorías a la hora de abordar la creación de este tipo de piezas. Esta taxonomía, aun siendo básica, muestra la riqueza de este tipo de manifestaciones que siempre se han movido en espacios *underground* hasta la llegada de los portales de video a Internet.

**Abstract.** This paper explores a artistic cultural expression of the fandom, the fan-made vids, first applying a multidisciplinary theoretical basis and on the other hand seeing their origins. Other reason for this paper seeks to establish a base through which different categories can be established to address the creation of such pieces. This basic taxonomy shows us the richness of this kind of practices, which have been considered as underground until the arrival of Internet video sharing websites.

**Palabras clave.** Vidding, fandom, song vids, recut, mash-up, fan edit

**Keywords.** Vidding, fandom, song vids, recut, mash-up, fan edit

“Vidding is a way of seeing”

Francesca Coppa

### **1.-Introducción.**

Entre todas las manifestaciones artísticas del *fandom* la audiovisual es la que ha tenido mayor repercusión en los últimos tiempos. Esta actividad pone de manifiesto la voluntad por parte de los fans de formar parte del universo audiovisual del que son fans o seguidores. Sobre todo en los casos en el que la producción creativa de los aficionados es audiovisual, y más concretamente el caso de los *fan vids*, es decir, los videos creados y manipulados por los fans a partir de los materiales originales de las series de televisión.

Antes de profundizar en los aspectos teóricos del sujeto de la investigación hay que adentrarse en los conceptos básicos aplicados a la misma. La expresión *fandom* es la contracción de los vocablos ingleses *fan kingdom*, un término de origen norteamericano utilizado desde 1903, originalmente en referencia a los grupos de aficionados a eventos deportivos. Según el *Oxford English Dictionary* esta voz hace alusión a: “the world of enthusiasts for some amusement or for some artists; also in extended use”. El término *fandom* se refiere a todo lo que tiene que ver con la actividad creativa llevada a cabo por los fans, si bien Henry Jenkins acota este “todo” de la siguiente manera:

Fandom is a vehicle for marginalized subcultural groups (women, the young, gays and so on) to pry open a space for their cultural concerns within dominant representations; fandom is a way of appropriating media texts and rereading mass culture into popular culture (Jenkins, 2006: 40)

Tal y como Jenkins define el *fandom*, excluye al fan casual, incluso descarta a aquél que, por ejemplo, siga una serie de televisión semanal sin dejar de ver episodio alguno. Llegados a este punto se puede hacer una distinción entre seguidor y fan. Un seguidor sería una persona que muestra cierto interés por un tema sin que ello afecte a su vida personal en ningún aspecto. Por otro lado, el término fan puede tener dos acepciones: la primera de ellas hace referencia a aquéllos que se consideran como fans activos, es decir que realizan actividades creativas relacionadas con las series a las que son aficionados; la segunda a los fans pasivos, que reciben el nombre de *lurkers*, siendo aquéllos que participan de estas comunidades tan sólo de manera receptiva, pero que no interactúan con ellas. Ambas facetas se han visto incrementadas con la llegada de Internet: por un lado, los fans activos encuentran una plataforma de comunicación y distribución de sus actividades; y por otro lado, los *lurkers* tienen la posibilidad de disponer de todo el material posible sin la necesidad de involucrarse. En tal caso podemos definir como fan a aquella persona la cual integra a su experiencia personal y social aquello a lo que es aficionado.

Bajo el término *fandom* se agrupan aquellas personas que dan un paso más allá en su afición, es decir: el fan pasa de ser consumidor pasivo a ser un generador de mensajes. El fan recrea y reescribe a su manera los textos matriz que suponen el objeto de su

devoción, cambiándolos de formato o de medio. La ideología del *fandom* pasa por “a commitment to some degree of conformity to the original program materials” pero teniendo al mismo tiempo “the right to evaluate the legitimacy of any use of those materials” (Jenkins, 2006: 55) de cualquier forma posible. El *fandom* recoge el mensaje y su peculiar manera de crear *feedback* es crear otro mensaje destinado a nuevos receptores que, a su vez, a partir de estos nuevos mensajes, vuelven a producir mensajes inéditos que tienen su propia retroalimentación, y así continuamente.

Como veremos la relación entre la *media geek culture* y la *CultTV* ha sido siempre muy estrecha, tanto que ha dado sus frutos desde mediados de los sesenta hasta nuestros días de manera continuada.

## **2.- Antecedentes.**

Existe en el interior de estos colectivos el impulso a la continua reescritura de los textos originales bajo un amplio número de formas y formatos. La producción de *fan vids* se remonta a principios de los años setenta, sin embargo, a la hora de aplicar un marco teórico, es necesario remontarse a los orígenes de la producción literaria de este colectivo. Conocida como *fan fiction*, ésta nos dará las herramientas necesarias para poder aplicar un marco teórico a los *fan vids* que nos ayudara a encauzar su estudio.

Las *fan fictions* o, en su forma abreviada, *fanfics*, son historias escritas por los aficionados sobre los personajes que aparecen en las series de televisión, películas, novelas, cómics, etc. pero que no tienen que ver ni con los poseedores de los derechos sobre el texto original ni con los creadores de las series, películas o libros en los que están inspirados. Por supuesto, al hablar de trabajos de este tipo, hay que tener en cuenta que no son autorizados y por lo general tampoco son publicados de manera profesional. Si bien debe considerarse el fenómeno actual de las *fan fictions* como una forma de expresión del *fandom*, se popularizó a través del *fandom* de *Star Trek* (NBC, 1966-1969) y los fanzines que empezaron a publicarse a finales de los 60. *Spockanalia*, el primer fanzine de *Star Trek*, que apareció en 1967, ya contenía *fan fiction*” (Hale, 2006).

Mientras que entre los consumidores pasivos es mucho mayor el número de hombres, en el ámbito del *fanfic* el porcentaje de mujeres se multiplica por siete con respecto a los escritores masculinos. Existen tres grandes grupos de *fan fiction*, cada uno con sus propios subgéneros: *gen*, *het* y *slash*. El *gen* está constituido por historias de los personajes en las que éstos viven aventuras en la línea de los textos matriz; el *het* es el género en el que se incide en las relaciones heterosexuales entre personajes; el tercer gran género es el *slash*.

Las *slash fictions*<sup>1</sup> son un subgénero de las *fanfics* que consiste en mostrar relaciones homosexuales, tanto de naturaleza pornográfica como erótica, entre personajes de sexo masculino que en las series originales son heterosexuales. Las más populares son las que pertenecen a la categoría *K/S*<sup>2</sup> -siglas de Kirk y Spock-, integrada por historias que ahondan en la relación homosexual entre el capitán de la nave espacial Enterprise y su primer oficial. Estas historias circulan de mano en mano, por correo o por e-mail. También existe una variedad lésbica de las *slash fictions*: el *femslash*. En el terreno del manga, los equivalentes del *slash* en forma de cómic son los *dojinshi*, versiones eróticas de series de historietas *mainstream*.

La *Slash Fiction* es uno de los muchos subgéneros que existen dentro de los *fanfics*, pero resulta particularmente interesante porque pone de manifiesto la voluntad del fan de rehacer a los personajes, reconstruir sus relaciones y trabajar con ellos una y otra vez.

### **3.-Perspectivas teóricas aplicadas al estudio del *fandom* y el *fan fiction*.**

A pesar de la amplitud de actividades del *fandom*, la mayoría de las investigaciones se ha centrado en hacer un retrato tanto del fenómeno en general como de la *fanfic*. Sin embargo, el resto de actividades ha quedado un tanto descuidado en cuanto a atención investigadora, por lo que, a la hora de abordar un estudio de la producción audiovisual, es necesario recurrir a los mencionados trabajos. Así, el marco teórico que se expone a

---

<sup>1</sup> Las *slash fictions* tienen su origen en la Biblias de Tijuana, cuadernillos de historietas publicados clandestinamente durante los años treinta, cuarenta y cincuenta que narraban en tono de humor grotescas peripecias sexuales protagonizadas por personajes famosos ficticios y reales: de Cary Grant o Rita Hayworth a Gandhi o Betty Boop. Fuente: <http://bibliastijuana.blogspot.com/> Disponible en Internet 13/06/2008.

<sup>2</sup> También existe la variante lésbica X/G, en referencia a Xena y Gabrielle, personajes protagonistas de la serie televisiva de los noventa *Xena. Warrior Princess* (MCA Television, 1995-2001).

continuación se centrará tanto en el *fandom* y la *fanfic* como en las perspectivas desde las que se pueda abordar dicha investigación.

Los estudios sobre los fenómenos del *fandom* y la *fan fiction* son, en su mayor parte, “a history of attempting to understand the underlying motivations of why (mostly) women write fan fiction, in particular, slash” (Hellekson y Busse, 2006: 17). Por ello, el tema se ha abordado desde diferentes perspectivas: etnográfica, histórica, etnolingüística, de los estudios de comunicación de masas, sociológica o de las teorías feministas. Por otro lado, tratándose del terreno que nos ocupa, han tenido gran relevancia las teorías vernáculas, realizadas no por académicos, sino por fans. Por lo general, estos estudios han sido realizados en el ámbito anglosajón, cuyo modelo de *fandom* ha sido seguido en gran medida por el resto de comunidades de fans en todo el mundo.

### **3.1.- Fan Fiction y el concepto de obra abierta de Umberto Eco**

Antes de adentrarnos en los trabajos más relevantes sobre el tema es conveniente crear un marco que nos ayudará a comprender el campo en el que nos estamos adentrando y para ello utilizaremos dos obras de Umberto Eco. La primera de ellas es *Apocalípticos e Integrados*, donde Eco hace hincapié en la importancia de los medios de masas a la hora de introducir “nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos” (Eco, 2003: 65). Esta percepción de Eco sobre los medios y la forma que tienen de influir en los receptores, no sólo de forma material o ideológica sino también cognitiva, repercute en los aspectos subrayados por el autor. Pero también en la forma de interpretarlos y, lo que es más importante, en la forma de responder a los contenidos ofrecidos por los medios de comunicación de masas, que dieron lugar a mediados de la década de los sesenta al nacimiento del *media fandom*<sup>3</sup>.

Si en *Apocalípticos e integrados* Eco trata de la importancia de las nuevas formas de recibir el mensaje, en *Obra Abierta* plantea cómo la obra de arte se cierra a través de la experiencia que el espectador experimenta tras observarla. En el caso de la producción del *fandom* nos encontramos con un caso claro de obras abiertas. El *media fandom* basa sus trabajos en series de televisión que, por su carácter de emisión periódico y

---

<sup>3</sup> La primera serie de televisión que tuvo un *fandom* aunque fuera de manera muy tímida fue *El Hombre de C.I.P.O.L.* (*The Man from U.N.C.L.E.*, NBC 1964-1968)

continuado, no están cerradas en ningún momento. Son obras que plantean universos muy abiertos por lo que “el campo de las elecciones no es ya una sugerencia, es una realidad, y la obra es un campo de posibilidades” (Eco, 1985: 196). Dichas posibilidades son cubiertas en gran medida por los fans que desean ver lo que no es explicado en las series oficiales.

Según Eco, hay que tener en cuenta “el background cultural de una decisión formativa... la visión del mundo que ella supone” (Eco, 1985: 197); ese *background* cultural hace referencia, en el caso que nos ocupa, al universo de los cómics, los videojuegos, las sagas galácticas y demás series de ciencia ficción<sup>4</sup>. Ese conocimiento será válido al menos en dos aspectos: el primero de ellos se manifiesta en la capacidad de los fans de elaborar una respuesta inteligible para sus iguales, lo que valdrá a éstos para hacerse un sitio dentro de este mundo; y en segundo lugar, nos encontramos ante lo que se conoce como ficciones usurpatorias, esto es “discursos en los que la apropiación de un icono ajeno puede servir para explicar algo de nosotros mismos” (Costa, 2007: 15). Es decir, la autoimagen que queremos proyectar al mundo se realiza a través de aspectos ajenos a nuestras vidas. Dicho conocimiento sobre estas obras da lugar a una “variedad de las respuestas posibles, esto es signo de la libertad de la ambigüedad, de la potencia de información propia de la configuración propuesta” (Eco, 1985: 212). El texto matriz se convierte en un punto de partida a partir del cual los fans elaboran sus propios textos, ya sean literarios o audiovisuales.

### **3.2.- Las teorías etnográficas: Henry Jenkins y Camilla Bacon-Smith**

Entre todos los autores e investigadores que han tratado la cultura participativa, Henry Jenkins ha escrito los libros más influyentes sobre el tema, sobre todo la trilogía compuesta por *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992), *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring the Participatory Culture* (2006) y *Convergence Culture* (2006). A través de estos tres libros el autor recoge la evolución del fenómeno *fandom* desde sus inicios hasta la utilización masiva de Internet por parte de los fans. A pesar de ser los tres libros de gran relevancia, el primero sienta cátedra

---

<sup>4</sup> Uno de los aspectos más importantes que hay que tener en cuenta a la hora de investigar la producción del *fandom* es que no es una producción estanca. Los fans no lo son de una única serie sino de varias, constituyendo lo que se conoce como *multifans*.

sobre el fenómeno: en *Textual Poachers*, Jenkins hace un retrato de la comunidad *fandom* desde finales de los años setenta hasta principios de los noventa a través de las actividades de los propios fans. En palabras del propio autor: “*Textual poachers* offers an ethnographic account of a particular group of media fans, its social institutions and cultural practices, and its troubled relationship to the mass media and consumer capitalism” (Jenkins, 1992: 1)

El autor se centra en las actividades de estos grupos de fans para poder establecer un retrato de los creadores a través de sus producciones. Por otro lado, distingue cinco dimensiones de estudio que desarrolla a lo largo del libro: “its relationship to a particular mode of reception; its role of encouraging viewer activism; its function as an interpretative community; its particular traditions of cultural production; its status as an alternative social community” (Jenkins, 1992: 2). Esta idea retoma la de Umberto Eco en cuanto a las nuevas formas de recepción; sin embargo, Jenkins se basa en el término *poaching*<sup>5</sup>, enunciado por Michel DeCerteau en *The Practice of Everyday Life*, para definir la lectura activa de textos.

Jenkins hace una panorámica sobre el *fandom* norteamericano, el que ha servido de modelo para el resto de *fandoms* en todo el mundo. Lo define como un espacio que se caracteriza por el rechazo a los valores mundanos y a las prácticas derivadas de éstos, cuya existencia representa una crítica a las formas más convencionales de consumos culturales. Se trata de un grupo que, a diferencia de lo que se cree, está formado en gran parte por mujeres de raza blanca y de mediana edad.

El hecho de que un alto porcentaje del *fandom* esté integrado por mujeres no pasa desapercibido para ninguno de los investigadores del tema y Bacon-Smith, con *Enterprising Women, Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, ahonda en este aspecto desde una perspectiva etnográfica y antropológica. El libro consiste en un recorrido por un universo construido básicamente por mujeres, donde la autora hace énfasis en los lazos que unen a este grupo de mujeres con intereses comunes. Insiste en la importancia de la mujer a la hora de configurar el fenómeno del *media fandom* desde

---

<sup>5</sup> Originalmente, el término *poaching* hace referencia a la caza en un terreno vedado.

finales de la década de los sesenta, centrándose principalmente en el fenómeno *Star Trek*, como el primer gran fenómeno fan generador de un movimiento capaz de evitar la cancelación de una serie. Asimismo, hace hincapié en la importancia de que este grupo de personas carezca de una cabeza visible a la que atribuir los meritos de su producción, estableciendo el *fandom* como un fenómeno anónimo en el que predomina la multidisciplinariedad de su producción.

La importancia del trabajo de Bacon-Smith reside en dos aspectos: la capacidad de sustraerse de su condición de fan para posicionarse como investigadora del fenómeno; y en el valor de sus fuentes, puesto que la autora trata directamente con las fans, con aquéllas que producen dentro del *fandom*, para entender este fenómeno desde su interior.

### **3.3.-Perspectivas historicistas: Joan Marie Verba y Clive Young.**

Si los dos investigadores anteriores destacan por haber abordado ambos su investigación desde una perspectiva etnográfica y por haber sentado cátedra en cuanto al sujeto de investigación, existe otro tipo de investigaciones no académicas pero que también son referentes en cuanto a la cantidad de datos que aportan la historia del *fandom*. El valor de estas investigaciones se debe a que pone nombres y fechas a una actividad que es, por definición, anónima. Estos textos son de gran utilidad para el resto de investigadores, ya que aportan multitud de datos para posteriores investigaciones.

Entre los textos de carácter historicista existen dos fundamentales: *Boldly Writing* (1986), de Joan Marie Verba, y *Homemade Hollywood* (2008), de Clive Young. El libro de Verba recoge dos décadas de datos en torno al fenómeno *fandom* de *Star Trek*. Este texto es importante por la cantidad de datos proporcionados sobre el fenómeno en torno a la serie creada por Gene Roddenberry, que, aun no siendo la primera con *fandom* propio, sí es la primera que pone de relieve la importancia del *fandom*. Este libro recoge gran cantidad de información detallada en lo que a la historia de los *fanzines* y del *fan fiction* de *Star Trek* se refiere. Por ser el primer gran *media fandom*, esta historia se convierte en fundamental a la hora de abordar cualquier tipo de investigación sobre el medio.



Por otro lado, el libro de Clive Young se centra en la historia de los *fan films*, un fenómeno contemporáneo al nacimiento del *fandom* pero que ha recibido muy poca atención hasta el momento. El texto de Young se mueve entre los inicios de esta práctica audiovisual más relacionada con el cine *amateur*, hasta la actualidad, en que se ha convertido en un fenómeno potenciado por el abaratamiento de las tecnologías, así como por la llegada de la informática y de Internet. *Homemade Hollywood*, al igual que el libro de Verba, emplea como fuentes a los protagonistas del fenómeno y de ahí el valor de ambos textos.

La elección de estos dos libros no ha sido al azar, ya que ambos demuestran que las actividades desarrolladas por el *fandom* ponen de manifiesto ciertas cuestiones de género. El hecho de que el primero de los libros, sobre *fan fiction*, esté escrito por una mujer y el segundo, sobre *fan films*, por un hombre no es baladí. Si bien, tanto la *fan fiction* como el *fandom*, están dominados por mujeres, el universo de los *fan films* esta controlado por hombres.

### **3.4.-Teorías Vernáculas.**

En palabras de Thomas McLaughlin (cfr. McLaughlin, 1997), las teorías vernáculas son aquellas formulaciones elaboradas por los no académicos, por lo general quienes elaboran dichas teorías son activistas, fans o expertos profesionales. Estas líneas teóricas se abordan desde dentro del *fandom* y, en el caso del *fanfic*, incluyen temas como: las formas de escribir; cómo tratar cada subgénero de la *fan fiction*; la cultura de los fans; o llegar a elaborar historias del género. Son textos, gran parte de ellos, firmados con seudónimos. Su valor es subjetivo: por un lado, muestra una perspectiva desde el interior del fenómeno y, por otro, se ofrece un documento de cómo los fans se ven a sí mismos como productores de textos.

### **4.-Perspectivas de investigación aplicadas al *fanfic* desde la narrativa y la literatura.**

A pesar de que desde el ámbito de la narrativa no existen estudios realizados *ex profeso* sobre el *fan fiction*, sí existe una serie de textos que se pueden aplicar a esta práctica.

#### **4.1.- *Heterocósmica, ficción y mundos posibles* de Lubomir Dolezel.**

A propósito de la reescritura, Dolezel afirma que ésta “enriquece y amplía el universo de la ficción sin eliminar el mundo existente, ocupa su lugar al lado del protomundo canónico” (Dolezel, 1999: 312). Y es que en *Heterocósmica* el autor pone de relieve una serie de ideas aplicables al estudio tanto de los *fanfics* como de los *fan-made vids*. La primera de ellas es el concepto dual *hueco/hecho*: el hueco hace referencia a aquello que se omite dentro de una narración, mientras que el hecho es aquello explicado dentro de la misma; ambos conceptos se conjugan con lo implícito, aquello que se presupone de un texto. El concepto de hecho se puede relacionar con el de canon mientras que el de hueco está ligado al de *fanon*, cuyas definiciones veremos en el apartado 6.

En segundo lugar, otro concepto vinculado a la producción creativa del fandom es el de *enciclopedia ficcional*, “el conocimiento acerca de un mundo posible construido por un texto ficcional” (Dolezel, 1999:252), esto es las series de televisión que conforman lo que se conoce como *CultTV*, que suponen la materia prima a partir de las cuales los fans crean sus propias producciones.

Por último a la hora de enumerar los tipos de reescritura de los protomundos canónicos distingue entre “paralelos, complementarios y polémicos o antimundo” (Dolezel, 1999: 287-288). Esta división puede aplicarse para clasificar los *fanfics* y los *fan-made vids*.

#### **4.2.- Teoría de los mundos posibles de Tomás Albadalejo.**

Dolezel pone las bases de los mundos posibles en *Heterocósmica* pero en *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa* (1998), Tomás Albadalejo Mayordomo aborda el tema de los sistemas de mundo en el texto narrativo y de los submundos que los componen: “El sistema de mundos del texto narrativo está constituido por los mundos de los distintos personajes y, por consiguiente, por los submundos de los distintos personajes y, por consiguiente, por los submundos que componen cada uno de dichos mundos” (Albadalejo, 1998: 124). La existencia de estos submundos da lugar a la existencia de la *fan fiction*, la posibilidad de explorar en profundidad cada uno de los

personajes, universos, situaciones, etc., dentro de una coherencia canónica pero al margen de lo que ofrecen los textos matriz.

#### **4.3.- La reescritura de textos. *Palimpsestos* de Gerard Genette.**

Por otro lado en *Palimpsestos*, Genette hace un análisis de las prácticas hipertextuales internas de los textos literarios, de las adaptaciones de textos originales, que el autor denomina hipotextos, y de cómo cada uno de ellos puede variar en una serie de textos derivados o que tienen como origen dicho hipotexto. Si Genette aplica sus teorías al mundo literario, Concepción Cascajosa lleva esos hallazgos al mundo audiovisual concretamente al de las series de televisión en *El Espejo Deformado*.

En esta relación de un texto con los que le han precedido podemos encontrar una base para el análisis de las producciones audiovisuales del *fandom*, ya que éstas trabajan directamente con los materiales originales o se reescriben para elaborar producciones propias, siempre teniendo como referente un hipotexto.

#### **4.4.- La *fan fiction* como ejemplo de literatura arcóntica.**

Desde una perspectiva literaria, Abigail Derecho adopta el concepto de *archontic literature* enunciado por Derrida (1995) para hablar de la *fan fiction*. La autora toma prestado el término “arcóntico” en referencia a lo que el autor francés entiende como los archivos que siempre están abiertos para la inserción de nuevos datos. Derecho relaciona el concepto de archivo que nunca se cierra con el de la *fan fiction* de un universo que siempre está abierto a nuevos datos, nuevas historias y nuevos mundos que explorar a través de estas producciones.

Tal y como se ha visto, las investigaciones que tienen como sujeto la cultura participativa, y más concretamente el fenómeno fan, la han abordado desde diferentes perspectivas. Las mostradas en este artículo son las más significativas y las que han marcado las pautas a seguir, sobre todo los libros de Henry Jenkins. Sin embargo, no todo los textos que han hecho referencia al *fandom* han sido reseñados, por ejemplo: el tema ha sido abordado por otros autores como Alvin Toffler que enunció el concepto de *prosumer* (Toffler, 1993) contracción de los términos *producer* (productor) y *consumer*

(consumidor). Esto es: “una generación basada en el intercambio libre de la información y la tecnología necesaria para poder hacerlo... que distribuyen sin costo sus ideas y creaciones...” (Palazzesi, 2007).

Otro aspecto a destacar es que estas investigaciones están basadas en el mundo anglosajón y en unos aspectos muy concretos, mientras que otros han quedado totalmente desatendidos. Esto lo pone de manifiesto el hecho de que para analizar la producción audiovisual del *fandom* haya que recurrir a textos sobre otros medios.

### **5.- Francesca Coppa, el *vidding* desde la perspectiva de género.**

Francesca Coppa es quizás la investigadora que más ha profundizado en la investigación sobre el *vidding*, sobre todo desde perspectivas historicistas y de género, reivindicando el papel de la mujer en la creación del *media fandom* tal y como lo conocemos en la actualidad, así como su visión a la hora de elaborar *fan vids*.

En *Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding* reclama la centralidad de las mujeres en el origen del *vidding* y cómo, dejando estereotipos a un lado, éstas se adaptan a las nuevas tecnologías para elaborar *vids* de creación propia. Desde la perspectiva historicista se ocupa tanto de la evolución tecnológica sobre la que se apoyan los fans, como de buscar a las pioneras en esta práctica audiovisual y los cambios que ellas propusieron en el desarrollo evolución de este fenómeno.

### **6.- El *canon* y el *fanon* como conceptos aplicados a la producción del *fandom*.**

Existen dos conceptos básicos a la hora de considerar los *vids*, ya sean de series de televisión o de películas: el *canon* y el *fanon*. Anteriormente se han relacionados ambas ideas con las de Dolezel sobre el hueco y el hecho. Por un lado, el hecho equivaldría al *canon*, es decir, un texto legítimo, por lo general dentro de una franquicia televisiva o cinematográfica. Son los poseedores de los derechos de la propiedad intelectual los que determinan lo que es canónico y lo que no; dicho *canon* ha de ser en cierto modo legitimado por el propio *fandom*. Un ejemplo de *canon* cinematográfico es el de *Star Wars*, dentro de cuyo universo se considera canónico, es decir que no se puede contradecir, lo siguiente: la edición especial de la primera trilogía, la segunda trilogía,

así como sus novelizaciones y sus versiones radiofónicas. Por otro lado podemos considerar como Universo Expandido<sup>6</sup> aquellos textos no canónicos que pueden llegar a contradecirlos. De manera que en el ejemplo que nos ocupa el Universo Expandido considerado como “oficial” sería aquel que sucede tras el episodio seis de la saga galáctica.

El otro concepto enunciado anteriormente es el de hueco, que tiene relación directa con el de *fanon*. Los huecos son aquellos espacios dentro de una historia que el lector rellena gracias al contexto de la misma, lo cual es en gran medida la labor que hace el *fandom* a través de la *fanfic* y de los *fan-made vids*. En este caso consideramos el *fanon* como aquellos hechos que aparecen de manera repetida en la producción creativa del *fandom* y que es aceptada por los fans aunque no tiene relevancia en el canon.

La producción del *fandom* gira en torno tanto del canon, para explotar los hechos, como del *fanon*, para rellenar huecos y generar un continuo espacio-temporal propio. Esto da lugar a que, tanto los creadores de estas piezas como aquellos que pueden considerarse como fans, incluyendo a los *lurkers*, han de tener un conocimiento de los textos legítimos, así como de los “ilegítimos”, para poder interpretar estas creaciones.

## **7.- El *Vidding*.**

En palabras de Francesca Coppa *vidding* es “a form of grassroots filmmaking in which clips from television shows and movies are set to music. The result is called a vid or a songvid” (Coppa, 2008). La autora fija el origen del *vidding* en 1975 cuando, en una de las mayores convenciones de *Star Trek*, Kandy Fong realizó un fotomontaje con un proyector de diapositivas, desde el que mostraba imágenes de descartes de la serie mientras, con un reproductor de casetes, reproducía la música seleccionada. La primera pieza se llamaba *What Do You Do with a Drunken Vulcan?*, que era el título de la canción empleada<sup>7</sup>. Con el tiempo, la pionera empezó a utilizar dos proyectores para poder articular mejor las narraciones visuales con la música. La llegada de los primeros

---

<sup>6</sup> Se considera Universo Expandido aquellas historias que amplían el universo canónico y que están licenciadas por los poseedores de los derechos de la propiedad intelectual.

<sup>7</sup> En este caso se trataba de una *filk song*, es decir una canción de estilo folk de carácter paródico cuyo contenido es preferentemente series de televisión o aspectos de la cultura popular contemporánea.

equipos de grabación en video permitió a Fong grabar sus interpretaciones y de esa manera empezaron a circular de unos fans a otros. Así se han dado a conocer piezas como *Both Sides Now*, inspirada en una canción de Joni Mitchell y versionada por Leonard Nimoy, el actor que interpretó originalmente a Mr. Spock.

Con la popularización del VHS llegó también la del *vidding*, utilizándose habitualmente dos VCR's y cables de conexión intermedia para realizar unos montajes que, por lo general

could take six to eight hours to produce and more elaborate ones might take a great deal longer. Despite these technical limitations, some of the top video makers produced many hours of these videos which they would show primarily at fan conventions. There was some limited distribution -- they would personally copy the videos one by one for people who asked really nicely. (Jenkins, 2006a)

En el periodo de los VCR's surgió otra figura femenina de gran relevancia, Mary Van Deuse, que inició la tendencia de los *literary music videos*, consistente en mostrar literalmente la letra de la canción con determinadas imágenes de las series de televisión. Van Deuse gozó en su momento de un gran número de seguidores, ya que la idiosincrasia del fenómeno implicaba la creación de comunidades en las que el conocimiento pasaba de un miembro a otro y lo aprendido se compartía (Coppa, 2008).

Sin embargo, es la llegada de la edición digital la que provee a los *vidders* de una serie de herramientas que

allowed for greater formal complexity and visual sophistication, including layering of images through lap dissolves, superimposition, multiple frame shots, and other digital manipulations, subtle manipulations of speed, lip-syncing of words and images and other forms of "mickeymousing," and so forth. (Jenkins, 2006a)

El *vidding* implica adaptación a las nuevas tecnologías; los *vidders* han trabajado con proyectores de diapositivas, videos y ordenadores; también han utilizado fotografías, cintas VHS y DVD's como fuentes de archivos para realizar sus creaciones. Por lo general, estas piezas son mostradas en convenciones o, en los comienzos de esta

práctica, distribuidas a través del correo ordinario. En la actualidad lo son a través de Internet, en *streaming*, a través de portales, como *YouTube* o *Imeem*, que han supuesto un gran impulso para las creaciones de los *vidders*, o por descarga directa.

Sin embargo, como veremos en la siguiente taxonomía, los *fan-made vids* no sólo consisten en agregar música a una serie de videos para modificar su significado. Existen diferentes tipos en cuanto a la manipulación de imágenes de archivo por parte de los fans, por ejemplo: *vids o songvids*, *recut*, *fan edit*, *mash-up* y *fan trailers*.

### **7.1.- Vids o songvids.**

Los *vids* o *songvids* son montajes de videos o imágenes de una o varias series de televisión o películas a las cuales se incorpora música. Estos videos buscan reinterpretar ciertas tramas o relaciones entre personajes utilizando dicha música, que es “used as an interpretative lens to help the viewer to see the source text differently [...] *songvids* are music that tells the story of visuals” (Coppa, 2008). Las canciones sirven de hilo conductor para explicar una historia, tratándose normalmente de subtextos de los textos principales y que suelen dar nombre a la pieza. Las letras de las canciones combinadas con determinadas imágenes de películas o series dan lugar a una serie de “niveles de significación” siendo éstos:

accessible at first glance to anyone with a casual familiarity with the program, offering a deeper experience to anyone who knew the program well, and a still deeper experience to someone who has been part of the fan community's discussions around the show or read through the fan fiction surrounding a particular set of character relationships. Mary Van Deuse drew a distinction between convention videos, designed to be watched publicly in a general audience, and living room videos, designed to be watched in an intimate space by a group of friends who are already deeply immersed in the lore of a particular fan culture. (Jenkins, 2006a)

Esta práctica ha pasado de ser un mero entretenimiento por parte de los fans a ser una forma de reflexión sobre el mismo medio, cuya importancia se ha visto reflejada en la existencia de convenciones como *Vividcon*, de periodicidad anual. La calidad de estas piezas audiovisuales ha ido aumentando hasta dar lugar a piezas como *Us*, creada por

Lim ([http://www.youtube.com/watch?v=\\_yxHKgQyGx0](http://www.youtube.com/watch?v=_yxHKgQyGx0)), que refleja de manera gráfica lo que es el *multifandom* aplicando la teoría de los seis grados de separación<sup>8</sup>. Por otro lado, *300/Vogue*, de Luminosity (<http://www.youtube.com/watch?v=QNRjzUB7Afo>), se vuelca en una concepción mucho más estética de los *songvids*.

Los *vids* o *songvids* son quizás la parte más conocida del fenómeno de los *fan-made vids*, sin embargo, no es la única dentro de las prácticas audiovisuales del *fandom* que se dedican a la edición de archivos. Existen otras formas de editar escenas de películas y de series de televisión tal y como veremos a continuación.

### **7.2.- Recut.**

El *recut* es una modalidad en la que se utiliza metraje de una película o serie para realizar un tráiler, con la condición de cambiarle completamente el sentido original, es decir, lo que era una comedia pasa a ser una cinta de terror, o un drama pasa a ser una aventura. El más conocido de ellos es *Scary Mary*, un *recut* basado en *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) en el que la cinta de Disney pasa a ser de terror, con la niñera utilizando sus poderes para aterrorizar a los niños en lugar de para entretenerlos.

### **7.3.- Mash up.**

Esta técnica consiste en rehacer determinadas escenas de una serie de televisión o de una película, añadiéndoles efectos, reconstruyéndolas o cambiándoles el sentido. Mark Wigan la define como: “creaciones híbridas que integran fuentes de procedencia muy diversa y tecnología muy variada” (Wigan, 2008: 141) Esta definición nos remonta al origen del *vidding*, en el que la creación de piezas se asemejaba en ciertos aspectos a una performance. Sin embargo los *mash-ups* también son piezas que se pueden realizar para ser mostradas al espectador sin ningún tipo de puesta en escena.

### **7.4.- Fan edit.**

El *fan edit* va mucho más allá de crear narrativas bajo la forma de clip musical, en este caso se trata de editar películas por completo. Los autores de estas piezas rehacen las películas remontándolas de nuevo a partir de la edición definitiva estrenada en cines o la

---

<sup>8</sup> Teoría que dice que cualquiera en la Tierra está conectada con cualquier otra a través de cinco conocidos comunes.



puesta en venta en DVD. En muchos casos se trata de recortar las películas quitando todo aquello que, a consideración del fan, sobra en la película o cambiarle el sentido a las mismas. En otros casos, los autores de estas obras montan ediciones definitivas con el metraje original agregándole las escenas eliminadas que aparecen en los extras de los DVD's. En *fanedit.org*, página web matriz de esta práctica, se distinguen tres subclases dentro de este tipo de montajes: *true fanedit*, *extended edition* y *special edition*.

La *true fanedit* consiste en la alteración de una película o un episodio de una serie de televisión cuyo resultado final es completamente diferente al original. Una *extended edition* es aquel tipo de edición que mantiene la trama de la película intacta pero añade escenas adicionales en el lugar que les corresponde. Si estas inclusiones requieren ciertas alteraciones en lo que a trama se refiere, también cuenta como *Extended Edition*, por ejemplo, un final alternativo que reemplaza al original. Para acabar, se habla de *special edition* cuando al metraje original se agrega material que nunca ha sido editado de manera comercial. Por lo general, estas escenas son de carácter documental, lo cual implica que en ocasiones estas ediciones tengan alteraciones tanto de imagen como de sonido.

#### **7.5.- Fan trailers y otros artefactos audiovisuales.**

Un *fan trailer* de una serie de televisión es igual a un trailer oficial de este tipo de productos. Comúnmente se centran en un personaje concreto, tramas o relaciones entre algunos personajes. Estos videos suelen incluir intertítulos y diálogos, a veces interpretados por los mismos actores aunque no correspondan a la película de la cual se está realizando el trailer.

Por otro lado, existe una serie de artefactos audiovisuales menores que también forman parte de las manifestaciones creativas audiovisuales del fandom. Éstos son:

- Videos conocidos como *action*, que consisten en piezas audiovisuales en las que sólo existen escenas de acción de la película o serie en cuestión.

- Los *AMV* (Anime Music Video), *songvids* realizados a partir de series de animación japonesas. En esta categoría no entrarían piezas hechas con materiales de las películas de animación Disney.
- *Vidmanip*, aquellos videos que toman imágenes de videoclip de algún artista al cual se le insertan imágenes procedentes de alguna teleserie o película.

## 8.- Conclusiones.

Durante más de treinta años, los *fan-made vids* han sido una actividad de carácter *underground* por dos motivos. El primero de ellos es de naturaleza legal, pues los poseedores de los derechos sobre la propiedad intelectual de los archivos con los cuales están realizadas estas piezas han sido siempre muy reticentes a su utilización por parte de los fans con tales fines. Sólo en la actualidad existe cierta permisividad, que no aceptación, hacia este tipo de actividades ya que, al fin y al cabo, lo que hacen es promocionar las series de televisión y las películas a las cuales homenajean. El segundo motivo es de carácter social: anteriormente se ha mencionado el importante papel de las mujeres en la fundación del fandom tal como ahora lo conocemos y su figura como pioneras en la creación de este tipo de manifestaciones artísticas. Sin embargo, hay dos factores sociales más a tener en cuenta a la hora de definir esta actividad como *underground*: en primer lugar la imagen negativa que siempre ha tenido el fandom y sus actividades; y en segundo lugar, los espacios en que han sido exhibidos, las convenciones y salones, es decir un circuito muy restringido.

Pero la aparición de portales de video en Internet ha puesto de manifiesto la importancia de este tipo de practicas que, a la larga, ha influido a los *media*. Programas como *APM* (TV3, 2004), en el cual la centralidad de las remezclas de videos es total, o *El Intermedio* (La Sexta, 2006), en el que se añaden pequeños insertos de piezas remezcladas, juegan con la manipulación de imágenes en el mismo sentido que los *vidders* lo han hecho durante los últimos treinta años. La diferencia es que, en estos casos, los protagonistas son los políticos o los deportistas y, aun así, tampoco se trata de innovaciones, ya que la *real fan fiction* existe desde antes de que los medios empezaran a remezclar imágenes de los personajes de la actualidad.

La variedad de este tipo de manifestaciones da lugar a un nuevo tipo de espectador que, en primer lugar, tiene un conocimiento enciclopédico y que, por otro lado, tiene la capacidad para interpretarlo y, lo que es más importante, para reinterpretarlo.

#### **10.- Bibliografía.**

ALBADALEJO MAYORDOMO, Tomás (1998): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Publicaciones de la Universidad de Alicante, Alicante.

BACON-SMITH, Camille (1992): *Enterprising Women, Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. University of Pennsylvania Press, Philadelphia.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2006): *El Espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*, Universidad de Sevilla, Secretariado de Publicaciones, Sevilla.

COSTA, Jordi, (2007): “Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch”, en *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital: ensayos de cine, filosofía y literatura*. Oviedo, Universidad de Oviedo, Festival Internacional de Cine de Gijón, 2007. Pp. 7-18

COPPA, Francesca, (2008): “Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding” en *Transformative Works and Cultures, Vol. 1*. Disponible en Internet (15.05.2009) en:

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>

DECERTEAU, Michel (1988): *Practice of Everyday Life*. University of California Press, Berkeley y Los Angeles.

DERECHO, Abigail (2006): “Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction” en *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson.

DERRIDA, Jaques (1996); *Archive Fever: A Freudian Impression*. University of Chicago Press, Chicago

DOLEZEL, Lubomír (1999): *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Arco/libros, S.L., Madrid

ECO, Umberto, (1985): *Obra Abierta*. Ariel, Barcelona

- ECO, Umberto, (2003): *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen y Tusquets Editores, Barcelona
- GENETTE, Gérard (1989), *Palimpsestos, la literatura en segundo grado*. Taurus, Alfaguara, S.A., Madrid.
- HALE, Laura M. (2006): "History of Fan Fiction". *Fanfic Symposium*. Disponible en Internet (13.06.2008):  
<http://www.trickster.org/symposium/symp173.htm>.
- HELLEKSON, Karen y BUSSE, Kristina (2006): *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet*. McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson.
- JENKINS, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge, Nueva York.
- JENKINS, Henry (2006a): "How to Watch a Fan-Vid" en *Confessions of an Aca-Fan*. Disponible en Internet (18.09.2006) en:  
[http://www.henryjenkins.org/2006/09/how\\_to\\_watch\\_a\\_fanvid.html](http://www.henryjenkins.org/2006/09/how_to_watch_a_fanvid.html)
- JENKINS, Henry (2006b): *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press, Nueva York.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona.
- MCLAUGHLIN, Thomas (1997): *Street Smarts and Critical Theory*. University of Wisconsin Press.
- PALAZZESI, ARIEL (2007): "Prosumers. La Revolución que viene", en *Neo Teo* nº 11 (julio 2007). Disponible en Internet (13.06.2008) en: <http://www.neoteo.com>
- TOFFLER, ALVIN (1993): *La Tercera Ola*. Plaza & Janés, Barcelona.
- VERBA, Joan Marie (2003): *Boldly Writing, A Trekker Fan and Zine History 1967-1987*. FTL Publications, Minnetoka.
- WIGAN, Mark (2008): *Imágenes en secuencia; animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Editorial Gustavo Gili, S.L., Barcelona.
- YOUNG, Clive (2008): *Homemade Hollywood, Fans Behind the Camera*. The Continuum International Publishing Group Inc., Nueva York.