



## **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

GRADO EN CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN  
DE BIENES CULTURALES – Universidad de Sevilla

# Fandoms en la Era Digital: Puesta en Valor y Desafíos para su Conservación como Patrimonio Cultural

**AUTORA: CECILIA ROMERO FRANCO**

**CURSO ACADÉMICO 2022/2023**

# **GRADO EN CONSERVACIÓN RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES**

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Curso 2022/2023

TÍTULO FANDOMS EN LA ERA DIGITAL: PUESTA EN VALOR Y  
DESAFÍOS PARA SU CONSERVACIÓN COMO PATRIMONIO  
CULTURAL

AUTORA: Cecilia Romero Franco

TUTORA: María Arjonilla Álvarez

*A mis padres, que me han apoyado siempre en  
lo que he querido hacer.*

*Muchas gracias.*

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES:.....	4
INTRODUCCIÓN .....	4
OBJETIVOS .....	6
METODOLOGÍA.....	7
BLOQUE 1: EL MARCO: NACIMIENTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN.....	8
1.1. INTERNET: HISTORIA Y CONTEXTO .....	8
1.2. CULTURA Y MEMORIA DIGITAL .....	9
1.3. EL CONCEPTO DE PATRIMONIO DIGITAL.....	11
1.4. ¿QUÉ ES EL FENÓMENO FAN? .....	12
1.4.1 Definición y terminología.....	12
1.4.2. Historia del movimiento.....	14
1.4.3. Fandom contemporáneo.....	16
1.5. PUESTA EN VALOR.....	19
BLOQUE 2: CONSERVACIÓN DE LA SUBCULTURA: CÓMO Y PORQUÉ. ....	23
2.1. CONSERVACIÓN DE LO DIGITAL: MARCO TEÓRICO .....	23
2.2. CONSERVACIÓN DEL FANDOM EN LÍNEA .....	27
2.3. LA FIGURA DEL CONSERVADOR/RESTAURADOR EN EL CONTEXTO DIGITAL .....	30
2.4. OBRAS A CONSERVAR: EJEMPLOS Y CASOS.....	34
2.4.1. Purgas de Tumblr .....	34
2.4.2. Fanfiction.net a ao3.....	35
2.4.3. Wattpad y comercialización, obras físicas.....	37
CONCLUSIONES.....	38
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA .....	39
ANEXO: LISTADO DE IMÁGENES Y FUENTES.....	42

## Resumen y Palabras Claves:

El fenómeno *fandom* se trata de una subcultura contemporánea con una base predominantemente digital. Tomamos esta como caso de acercamiento al patrimonio digital desde punto de vista de la restauración y conservación, realizando una puesta en valor de la cultura en sí y un análisis de los criterios y cualidades que debemos aplicar los profesionales al respecto.

**Palabras clave:** patrimonio digital, internet, subcultura, contemporáneo, *fandom*, conservación, restauración.

## Introducción

*“El patrimonio digital del mundo corre el peligro de perderse para la posteridad. Contribuyen a ello, entre otros factores, la rápida obsolescencia de los equipos y programas informáticos que le dan vida, las incertidumbres existentes en torno a los recursos, la responsabilidad y los métodos para su mantenimiento y conservación y la falta de legislación que ampare estos procesos. Los cambios en las conductas han ido a la zaga del progreso tecnológico. La evolución de la tecnología digital ha sido tan rápida y onerosa que los gobiernos e instituciones no han podido elaborar estrategias de conservación oportunas y bien fundamentadas. No se ha comprendido en toda su magnitud la amenaza que pesa sobre el potencial económico, social, intelectual y cultural que encierra el patrimonio, sobre el cual se edifica el porvenir.”*

Este extracto recogido por la UNESCO<sup>1</sup>, que pertenece a una carta redactada buscando establecer por primera vez unos parámetros de actuación respecto a la preservación del patrimonio digital nos sirve para acotar el ámbito del contenido de este Trabajo de Fin de Grado, planteando la inquietud por la actualización del espectro cultural en el que el conservador-restaurador debe integrarse.

Como persona perteneciente a la generación de “nativos digitales”, he crecido en una sociedad donde el uso de internet empezaba a estar a la orden del día. Cosas como el uso de

---

<sup>1</sup> Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

pizarras digitales, juegos online para niños, fácil acceso a información en la red eran aún conceptos novedosos al igual que claves en mi infancia en los 2000 hasta hoy en día, donde la mayoría de tramites se realizan por alguna aplicación, es imposible imaginar una vida sin correo electrónico o móvil. He tenido la suerte de tener siempre disponibles los recursos de la tecnología, experimentando como sus usos y avances iban marcando distintos aspectos de la sociedad de la que formaba parte, al igual que como estos se iban desarrollando.

Por lo tanto, me parece obvia la importancia de la red a la hora de entender la cultura del siglo XXI. Y, al observar esto desde el punto de vista de una conservadora restauradora al cursar la carrera, la problemática única y compleja que planteaba esta me parecía novedosa frente a la restauración tradicional en la que centrábamos nuestros estudios. Incluso observando el arte contemporáneo y cómo se van formando métodos y teorías de restauración para abarcar nuevos parámetros, el aspecto cultural del día a día que se desarrollaba en la red, que yo experimentaba, no se veía apenas contemplado en cuanto a su importancia y preservación de cara al futuro. No se planteaba apenas la conservación de estos bienes etnográficos que podían suponer un gran valor cultural de la actualidad.

Partiendo de experiencia propia, es acertado decir que hoy en día muchos aspectos de nuestras costumbres y culturas han evolucionado a desarrollarse en la red, con todo lo que esto conlleva. Algunas celebraciones más tradicionales como las procesiones de Semana Santa cuentan con aplicaciones, hermandades con cuentas de Instagram y clubs de seguidores en Facebook.

Un ejemplo muy acertado de esta transición es la subcultura fandom, en la que nos centraremos a lo largo del trabajo. La tomaremos como estudio de caso del fenómeno que supone una cultura digitalizada. Se trata de una subcultura que *preexistía* a la red, pero que al *incorporarse* a esta ha experimentado un *boom* y ha llegado a suponer una demográfica de peso frente a la cultura popular actual y cómo esta se ha desarrollado.

Habiendo participado en la cultura fandom durante varios años, me parece que supone un referente/estudio de caso ideal en cuanto a las características que marcan la cultura de nuestra época. Es una cultura colaborativa, gran ejemplo del modelo de consumo actual, la globalización, y que además supone un caldo de cultivo para artistas que buscan experimentar y crecer dentro de sus respectivas disciplinas. Como otras subculturas (punk, movida madrileña, hippies) ha desarrollado un vocabulario propio pero único, trascendiendo fronteras e idiomas gracias a la innegable interculturalidad de la red. Ha supuesto un sitio donde el espectador podía dejar claro lo que deseaba ver en la producción cultural popular, aspectos como podían ser mayor

representación LGBTQ+, personajes con mayor profundidad o, el aumento de historias con perspectivas femeninas.

Es muy curioso ver cómo las culturas de fans han pasado de ser a penas toleradas o ignoradas por parte de lo *mainstream* a una demográfica de peso que muchos productos culturales buscan activamente. Pensando en la percepción de gente friki, *nerds*, otakus como otros cuya afición era rara y se desarrollaba al margen de la cultura popular, más cambios en los modelos de distribución, interacción de audiencia y aceptación cultural han conseguido que estos conceptos se hayan normalizado y las industrias de ocio incluso busquen recrear modelos de interacción fan para asegurar una audiencia positiva, activa e involucrada.

Por lo tanto, es necesario realizar un acercamiento al tema desde disciplinas diversas como pueden ser la antropología, derecho, estudios de arte y ciencias sociales. Es el sumun de la contemporaneidad, la sociedad del consumo y la cultura popular de nuestra época.

A través de esta inquietud por preservar la cultura de la era digital, con este trabajo de fin de grado consideramos la necesidad de reconocer para valorar las producciones relacionadas con el tipo de obras y legado que dejan tras de sí las culturas y movimientos que ahora mismo se están desarrollando principalmente en un espacio virtual, planteando así la problemática que supone este nuevo género de etnografía que podría calificarse casi como virtualizada y las nuevas realidades patrimoniales a las que nos vemos enfrentados.

Para esto, tomaremos como ejemplo la subcultura fandom, un movimiento que, a pesar de tener raíces previas al uso generalizado de la red, se ha incorporado a esta de manera que su digitalización y presencia *online* se han convertido en una de sus características principales. Sobre ésta se centrará el eje de interés de este trabajo. Exploraremos primero qué es esta subcultura, su historia y espíritu para luego pasar a centrarnos en sus producciones y plantearnos el papel que toma la disciplina de la restauración.

## Objetivos

A lo largo de este trabajo dividido en dos bloques principales, queremos indagar en varios conceptos de la era contemporánea y establecer un acercamiento a estos desde la teoría de la conservación y la restauración, todo con el fin de dibujar una trayectoria donde el interesado sea capaz de entender los conceptos pertinentes de la cultura fandom y su relevancia como bien de tipología digital, para reivindicarla como objeto de interés cultural. Todo esto desde nuestra

perspectiva como conservadores y con el objetivo general de mejorar nuestro papel en la conservación de los testimonios de cultura que se desarrolla en la actualidad, en el que su carácter efímero puede hacer que peligre su preservación para las generaciones futuras.

Con este fin, se persiguen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar el entorno de internet y la era digital por su relación con las culturas de masas, establecer una relación entre estos y el nacimiento de la cultura fandom como su producto.
- Marcar los conceptos claves relacionados con el fenómeno Fandom
- Revisar el nacimiento y evolución de la subcultura,
- Reconocer y reivindicar el valor del fandom como producto cultural a preservar y como ejemplo de patrimonio digital.
- Presentar el marco teórico en uso por parte de la disciplina frente a las culturas digitales y el contenido en red, valorarlo.
- Plantear la figura del restaurador conservador y sus competencias frente al desafío que supone el patrimonio digital en el siglo XXI.

## Metodología

Para llevar a cabo este trabajo, se ha tomado una ruta de investigación primero explorando los distintos factores que han llevado a la posibilidad de que existan culturas que se centran de manera tan fundamental en un espacio virtual. Estos factores son: Los avances de la tecnología, el desarrollo de internet y los valores que permean la sociedad actual como la globalización, el consumismo y la cultura de masas. Para acotar el fenómeno que se pretende estudiar; y ser capaz de transmitirlo, utilicé publicaciones especializadas, pero ante todo partí de los conocimientos que ya tenía adquiridos por mi relación personal con el fenómeno mediante el estudio de la materia. Al fin y al cabo, lo que me han inculcado en la carrera es que para conservar algo hay que primero conocerlo, y mediante este conocimiento valorarlo. Para finalizar el primer bloque, realizamos una puesta en valor de esta subcultura aplicando los valores y razonamiento aprendidos a lo largo de la carrera en asignaturas como Deontología, Valoración y Peritaje e Historia del Arte. También se consulta bibliografía al respecto de la teoría tras ellos.

En el segundo bloque, se realiza un adentramiento en el fenómeno desde el punto de vista estrictamente de la conservación y restauración. Realizamos un análisis del marco teórico que se usa en la actualidad para intervenir en este tipo de bienes, a través del cual nos regimos para actuar en el patrimonio digital. Analizo la evolución de este en lo relativo al patrimonio digital e

inmaterial, y para trazar esta me he tenido que apoyar en libros y artículos publicados por los profesionales y teóricos de la conservación y restauración, tanto tradicionales cómo contemporáneos consultando los trabajos de académicos como Salvador Muñoz Vías, Lino García y comparándolos con la teoría de la restauración tradicional asentada por Cesare Brandi y diversas cartas. Esta conclusión sobre los parámetros de intervención en los bienes digitales luego es aplicada más adelante al caso de estudio en el eje de este trabajo: la subcultura fandom como patrimonio digital.

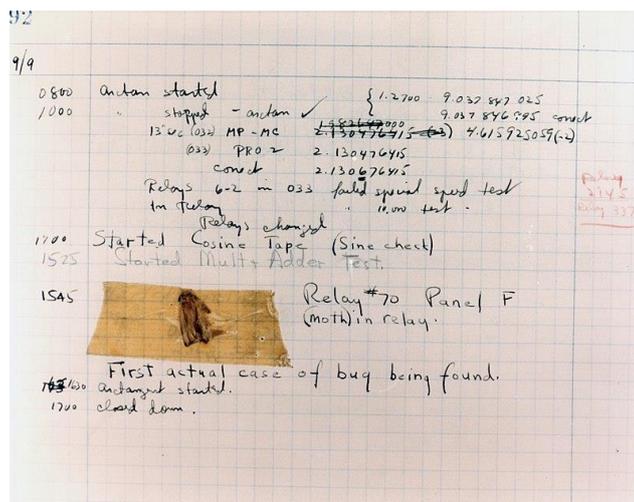
Posteriormente, usando este conocimiento recopilado y mis propios conocimientos adquiridos acerca del patrimonio digital como alguien que se ha visto inmersa en su aspecto cultural, planteo las cualidades que debe tener la figura del conservador frente a estos nuevos retos.

Por último, usando mi experiencia como consumidora de este contenido, he dibujado tres instancias donde el patrimonio digital de la cultura fandom ha peligrado o se ha visto desamparado, una de ellas donde la propia comunidad tomó acciones para conservar el contenido. Mi intención esta recopilación ya análisis de casos sirva como otro método de trabajo circunstancias que conciernen especialmente al patrimonio digital, por lo que me parece importante señalarlos como una problemática de la que estar pendiente cuando tratamos con esta tipología de patrimonio.

## Bloque 1: El Marco: Nacimiento de la sociedad de la información

### 1.1. Internet: historia y contexto

Internet nace amparado por el gobierno estadounidense, en un contexto en el que se busca una manera de transmitir información en caso de una guerra futura. Es ideado en primer lugar como una red de comunicación que funciona en torno a unas bases físicas, actualmente dispositivos interconectados entre sí de forma global. Una red de redes. Esto evoluciona a la *World Wide Web*, un subsistema del internet que surge en los 90 y se compone por protocolos que permiten el acceso a, entre otros, visualizar contenido en forma de imágenes, diseños webs, audios y variedad de multimedia haciendo uso de diversos dispositivos.



**ILUSTRACIÓN 1. EL PRIMER ERROR DE SOFTWARE O BUG. 1947. FUENTE: NAVAL HISTORY AND HERITAGE COMMAND**

Cuando hablamos de un gran avance en comunicación y medios como supone esto, las posibilidades parecen infinitas. Sin embargo, es importante diferenciar el alcance que verdaderamente supone esta tecnología en la práctica frente a su teoría. Hipotéticamente, cualquier rincón del mundo puede ser alcanzado mediante el uso de esta red. Sin embargo, este alcance depende de múltiples factores como el nivel socioeconómico o la localización geográfica, ya que estos condicionan la infraestructura tecnológica de la que se disponga. Habiéndose convertido el internet y su regulación en un tema de Estado, cada país aplica su mentalidad al acceso que se tiene a este y al flujo de contenido, a veces aplicando censura. Este fenómeno de desigualdad frente al uso de internet y las tecnologías entre grupos sociales se conoce como brecha digital o mnemónica.

No cabe duda de que estamos tratando con un espacio que funciona de manera única, sobre todo cuando se compara con lo que le antecede. Tenemos la posibilidad de una comunicación instantánea que aúna la capacidad conectora, colectora y distributiva y que no sólo transmite, si no que agrupa todos los medios expresivos existentes (sonido, imagen, video, texto, etc.) buscando ser personalizada para el usuario y lo más importante: Interactivo. Un espacio donde la comunicación es bilateral entre el emisor y receptor, haciendo que estos se fundan y se conviertan solamente en usuarios de la red.

Se crea una cultura digital.

## 1.2. Cultura y Memoria Digital

El antropólogo Arturo Escobar considera que la cibercultura “está relacionada particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma”.

Esto nos presenta la idea de dos conceptos claves que se dan con el uso de la tecnología:

- Remediación: No es una característica exclusiva de la red, si no un fenómeno que nos encontramos a lo largo de la evolución de los distintos medios y que se ve acentuado por este último gran avance. Básicamente, un dispositivo tecnológico no nace aislado de todo el contexto cultural que lo precede, más bien pasa a formar parte de un sistema junto a ellos incluso cuando esto implica su eventual desaparición. Por lo tanto, los nuevos medios reciben una gran influencia de los medios previos y los van asimilando, adaptando y a veces incluso resignificando para el nuevo entorno y posibilidades.

Este fenómeno fue descrito por Jay Bolter y Richard Grusin en los 2000, según el cual se pueden rastrear las relaciones de conexión e interdependencia cultural entre varios dispositivos o medios sociales. Se alteran las relaciones que ya estaban siendo mediadas, aplicando las nuevas tecnologías y re-mediándolas. Por ejemplo, los programas de radio existen en formatos de *podcasts* o videos, usamos la red para visualizar películas y leer libros. Se crean nuevos formatos a partir de medios antiguos, manteniendo la acción en cierto modo y alterándola de igual manera.

Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que cualquier medio social y su contenido se basa, en mayor o menor medida, en aquellos que lo precedieron. En el caso de la cultura del fandom, la creación de obras de arte y el espíritu del movimiento se mantiene intacto, más el uso de nuevos medios le otorga nuevas dinámicas y movimientos. Se lleva la capacidad de creación a otros niveles, convirtiendo la interacción continua entre artistas y consumidores en un aspecto clave. Todo ello pone mayor variedad de herramientas en mano de los creadores para expresar los mismos motivos, potenciando su alcance como no era posible usando los antiguos medios. Mantiene el espíritu de audiencia, de disfrutar de creaciones ajenas, pero hace al fan un elemento activo que también puede adentrarse en la narrativa y crear por su cuenta.

- Agencia compartida: Usando el término agencia como capacidad de conformar un espacio social, esta idea es fundamental para entender las interacciones que tienen lugar

con las nuevas tecnologías. Conjunto de capacidades y limitaciones que surgen entre la relación de lo social y lo físico que componen el medio digital.

Otra característica de la cultura digital que permea nuestra sociedad es la eliminación de las figuras de creador/consumidor para dar lugar a un nuevo concepto: El prosumidor. Acuñado por el escritor estadounidense Alvin Toffler en los 80, el prosumidor es la convergencia de productor y consumidor en un mismo individuo. Una de las implicaciones de esta figura en el espacio virtual es que el usuario que busca consumir cierto contenido participa en su creación, de forma indirecta o directa y sin fines claramente lucrativos. Los creadores de productos fan son un ejemplo excelente de qué hace un prosumidor.

También nace el concepto de obsolescencia tecnológica. Rosario Llamas define esta como un fenómeno socioeconómico más que un problema técnico o de degradación física. Consiste en la desaparición de un producto del mercado para ser sustituido por otro considerado como más eficiente, lo que podemos observar ya a principios del siglo XX.

**“La sociedad del conocimiento ha emergido otros fenómenos en los que los canales de producción, distribución y recepción se han integrado en complejas redes de creación y consumo, donde las distintas agencias se solapan y los productos son generados colectivamente por numerosos coautores, que también son, a su vez, consumidores del producto en constante evolución y renegociación. “– Lasén y Puente, 2016.**

### 1.3. El Concepto de Patrimonio Digital

En los documentos de la UNESCO, el patrimonio se define como nuestra herencia del pasado, nuestros bienes actuales y lo que legamos a las generaciones futuras. El patrimonio es, o debería ser, algo que se transmite de generación en generación porque se valora.

El contenido que nos encontramos en el espacio digital, que hace uso de las nuevas tecnologías y se ha creado explícitamente para ellas necesitaba una denominación. Esta nueva tipología de bienes se encontraba en un vacío, sin una categoría en la que encajasen, de naturaleza inmaterial y con unas características que no se habían contemplado antes. Y, dentro de este conjunto en constante crecimiento, surgían objetos de valor cultural. Publicaciones, páginas web, aplicaciones, manifestaciones de nuestra era que, por primera vez nos fuerzan a replantear nuestro concepto de patrimonio.

Es por esto que la UNESCO procede a denominar estos objetos de interés cultural como patrimonio digital. Definido como el conjunto de los materiales informáticos de valor perdurable dignos de ser conservados para las generaciones futuras, y que proceden de comunidades, industrias, sectores y regiones diferentes. Esta tipología está disponible para su consulta en línea, no está sujeto a límites temporales, geográficos, culturales o de formato. Aunque sea específico de una cultura, cualquier persona del mundo es un usuario en potencia. Las minorías pueden dirigirse a las mayorías y los individuos a un público de dimensión mundial.

## 1.4. ¿Qué es el fenómeno fan?

### 1.4.1 Definición y terminología

¿Qué es una *fandom*? La palabra es una abreviatura de las palabras inglesas *fan domain*. sin tener un género marcado en el habla castellana. Henry Jenkins en *Textual Poachers* (1992) define al fan como el individuo perteneciente a una determinada comunidad de una subcultura que tiene unas determinadas características. Estos fans, además quieren compartir y comentar sus productos de interés. A partir de aquí, sentencia Jenkins, nace la cultura de los *fanfics*, los memes y los vídeos hechos por fans. Estas creaciones se encuentran asentadas en las narrativas originales por lo que son coherentes con respecto a el material de origen, aunque también aportan información nueva y relevante.

Para facilitar la comprensión de este trabajo, partiremos de la consideración de *fandom* como conjunto de personas que consumen y/o producen objetos fans de manera deliberada, con el fin de separar el fenómeno que se estudia en este trabajo de aficionados casuales, simples espectadores o el público que disfruta de un producto cultural como mera audiencia.

La producción fan u artefacto fan se define como aquel contenido, normalmente de índole artística, donde se ha realizado una obra que toma como punto de inicio un universo o texto de referencia y usando las herramientas a su alcance logra crear un trabajo propio, haciendo uso del imaginario de una obra o universo “de origen”. Estas obras luego se denominan *fanfiction* (obras de literatura), *fanart* (arte visual) u otro término parecido. Una de las características claves de este fenómeno en la época contemporánea es que se auto reconoce como tal. Catherine Tosenberg, doctora en folclore y literatura, sugiere que lo poderoso de las producciones fan y específicamente, del *fanfiction*, es que se compone de historias “impublicables”. Es decir, no

están restringidas por tener que cumplir con un aspecto comercial y, por lo tanto, escapan cualquier limitación.

Sin embargo, el término fan- ha evolucionado y) su significado ha variado con respecto a su uso original. Anteriormente, cuando algo se consideraba *fan-made*<sup>2</sup> se refería a un trabajo realizado por un artista amateur, que bien podía ser una obra completamente propia y original, pero que carecía de cualidades profesionales. No tenían por qué basarse en las obras de otros creadores, más también incluían aquellas que sí lo hacían.

Volviendo a la definición actual, es un fenómeno complicado de acotar en cuanto al interés de sus contenidos, dado que abarca una amplia cronología. Ejemplos como Eneida, Dante, El Quijote, Goya, el arte sacro son ejemplos de obras que, sin darle pensamiento alguno, consideramos como trabajos originales. Grandes referentes en ocasiones, pero que encajan con la definición de *fanfiction* o *fan art* casi automáticamente. ¿O acaso los mitos e historias religiosas no son los motivos más recurrentes en la historia del arte? ¿No son estos creados a partir de un concepto original conocido por el autor y su audiencia, para que más bien observemos y entendamos el arte en torno a este mensaje fundamental, añadiéndole un nivel más complejo y profundo a la obra que se nos present?. Es algo con lo que todos conectamos inherentemente como seres humanos, el zambullirnos en un universo y jugar en él, desde su sentido más literal cuando dos niños juegan a ser superhéroes hasta el gran maestro que busca plasmar su visión de un tópico que ya todos conocemos.

En este trabajo se considerarán principalmente dos tipologías de producción fan, el *fan fiction* y el *fan art*, en ambos casos claros ejemplos de la práctica apropiacionista, tan común en las producciones artísticas contemporáneas.

- *Fan fiction*: Definido como obra literaria de ficción escrita por fans para otros fans, tomando una obra ajena como punto de inicio. Los inicios de esta son complicados de determinar, no por escasez de ejemplos y casuística, si no por el concepto que se tiene de él. Varían en extensión y no tienen por qué seguir el *modus operandi* de la literatura más tradicional.
- *Fan art*: Cualquier trabajo de artes plásticas realizadas que se basan en una serie de TV, película, libro u otro tipo de multimedia que no pertenece al artista. Puede ser realizada usando medios tradicionales o digitales, pero siempre suele ser fácilmente reconocible para aquellos que conocen el material de origen.

---

<sup>2</sup> Fan-made: se dice del contenido elaborado por un fan.

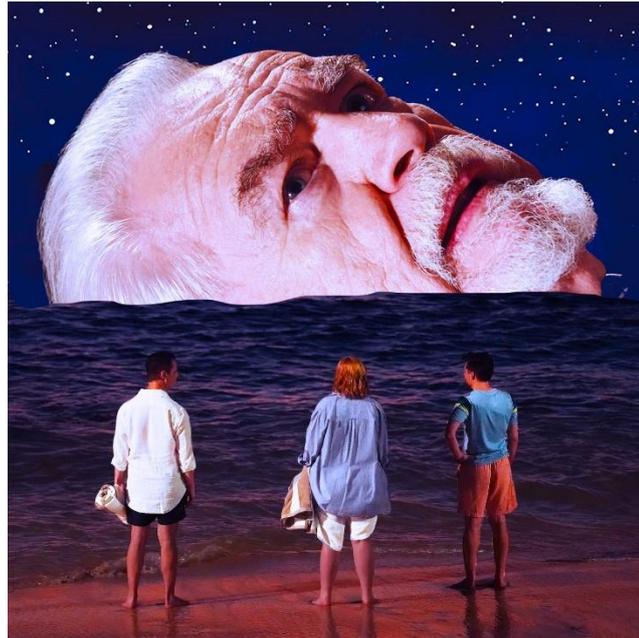


ILUSTRACIÓN 2.SIN TITULO, 2023, @KEVBRINDLE. FUENTE: TWITTER

El alcance de esta subcultura no se ve limitado tan solo a estas dos categorías y podemos encontrar otras representaciones como *fanfilms* (obras audiovisuales), *fangames* (videojuegos), incluso en otras disciplinas como la música.

En este trabajo nos enfocaremos principalmente en las obras de carácter plástico y literario, por ser las más comunes dentro de este fenómeno.

#### 1.4.2. Historia del movimiento

Es fundamental entender que, aunque este trabajo se centrara en el fenómeno actual, el fandom como tal y sus prácticas no son algo inherentemente digital o vinculado a Internet. Estas comunidades llevan desarrollándose desde incluso antes de la invención de los ordenadores, y algunos de los *fandoms* actuales (Cantantes, Marvel, Anime, Actores) llevan a cabo actividades presenciales como conciertos, convenciones, estrenos de películas temáticas, etc.

El fandom que se reconoce a sí mismo como tal es algo muy reciente. Los años 60 son los que marcan un antes y un después en cuanto a la concepción actual de este movimiento. Empieza lo que consideramos cultura popular o “pop”. Productos diseñados para el consumo de las masas. Series de televisión, música, publicidad. El mundo del arte se inspira mucho en la cotidianidad y fácil acceso a estos bienes, y surge el movimiento contemporáneo conocido como el arte pop.

Los artistas son influenciados por el rápido crecimiento de la sociedad del consumo que tuvo lugar en la posguerra, haciendo uso de diseños ajenos e icónicos en el arte, buscando algo fácilmente reconocible para el receptor de la obra como latas, celebrities, etc. El mundo del ocio no se queda atrás, grupos de música como los Beatles tenían dedicados grupos de fans o *groupies*. La democratización de la televisión y el comienzo de emisión de mayor número de series de ficción con tramas que ocupan varias temporadas, dando lugar a un evento semanal donde toda la audiencia sintonizaba sus televisores para ponerse al día con estos universos.

De cualquier modo, y como se ha comentado anteriormente, es difícil poner una fecha de nacimiento de este género debido a su naturaleza y tendencia a resurgir a lo largo de la historia como, por ejemplo, los viajes de Gulliver que ocasionaron la publicación de múltiples relatos de ficción que ahondaban en el universo liliputiense creado por Jonathan Swift en 1796, el Club de Fans de Sherlock Holmes a finales del siglo XIX, etc. Incluso si miramos más allá de occidente, el género de comic japonés denominado *dojinshi*, consiste en mangas autopublicados que normalmente parodian o toman lugar en otros universos de ficción ajenos.

El consenso general es que el fenómeno contemporáneo a gran escala comienza con la serie estadounidense llamada Star Trek, que se emitió durante 3 temporadas entre 1966-69. Se trataba de una serie que seguía los viajes intergalácticos de una flota espacial del futuro, yendo más allá de una simple historia de aventuras, reflejaba una sociedad futurista sin dinero e igualitaria, enfocada a la ciencia y rompiendo tabúes de la época. Esto hizo que se ganasen el corazón de su audiencia y marcasen un antes y un después en el mundo del ocio a gran escala.

Fueron los aficionados de esta serie de ciencia ficción de NBC 4 los primeros que realizaron una convención en 1972, organizada primero a través de cartas entre distintas asociaciones nacionales y luego anuncios en revistas y periódicos. Las convenciones de temática diversa eran comunes en el Estados Unidos de entonces, de profesionales, hobbies concretos, partidos políticos. Sin embargo, esta era la primera cuyo tema era directamente un universo de ficción. El éxito fue mayor de lo esperado, abarrotando el hotel con 3.500 fanáticos.



ILUSTRACIÓN 3. ANUNCIO DE LA CONVENCION DE 1976. FUENTE: THE SAN FRANCISCO CHRONICLE

Esta convención tuvo tanto éxito que en los siguientes años se repitió el evento múltiples veces en distintas magnitudes, incluyendo a todo tipo de fans de otros géneros y siendo en estos encuentros donde se empezó a producir y consumir la producción fan popularmente. Este se producía mediante láminas o fanzines, que son revistas autopublicadas y editadas con una temática en particular. Incluso en un momento donde la distribución de este tipo de arte era más laboriosa y el mercado más bien pequeño, la gente de esta subcultura buscaba producir y consumir contenido acerca de estos temas que tanto les apasionaban.

“Un fanzine es un medio de comunicación alternativo y de subcultura que actúa como plataforma de nuevos discursos sociales excluidos del círculo mediático hegemónico. Se trata, por tanto, de una revista elaborada por aficionados (fans) a un tema en concreto, producida a través de técnicas artesanales y de bajo coste cuyo fin es meramente expresivo como iniciativa contracultural.” Giménez e Izquierdo, 2016: 354

### 1.4.3. Fandom contemporáneo

Al igual que el resto del panorama cultural, esto se vio alterado con la invención y evolución de internet. La interacción entre la sociedad, la cultura y el arte es más compleja que nunca, ya que el simple hecho de disponer de un medio de comunicación prácticamente instantáneo y omnipresente, donde constantemente consumimos diversas formas de información y contenido

multimedia ha cambiado para siempre la manera que tenemos las personas no solo de interactuar unos con otros, si no con el arte y lo que representa.

Por lo tanto, cuando se encuentran el medio de comunicación que supone Internet con la subcultura fandom, encajan como anillo al dedo. Si este fenómeno se basaba ya de por sí en un modelo expansivo y participativo, invitando a crear nexos entre desconocidos basados en un interés común, la red potencia esto y le da mayor alcance. Las comunidades de fans fueron de las primeras en experimentar con maneras de acumular conocimientos colectivos, apoyándose en la experiencia individual e intercambiando opiniones dentro de esta red.

Henry Jenkins describe al fan como un tipo de cazador-recolector, ya que es activo en su búsqueda de nuevo contenido acerca de su interés. Cuando esto se encuentra con la figura del prosumidor descrita anteriormente y que es tan presente en los espacios digitales, la práctica ya normalizada de producir objetos fan se dispara. Si bien antes estas obras se producían en formato físico, ya no era necesario. De hecho, el formato digital favorece el alcance de una obra y la facilidad que tiene el público para acceder a ella.

La manera que tiene la comunidad fan de experimentar el ocio es inherentemente social, quieren adentrarse en historias complejas, problemas que resolver y universos complejos que explorar. En el *fandom* digital actual, aquel que comienza en los 2000 y evoluciona in crescendo, la producción se publica directamente en espacios virtuales diseñados para ello, buscando esta interacción social. En el ejemplo de la imagen anterior, vemos como un usuario sube un collage digital basado en la serie *Succession* (2018) a la plataforma de Twitter, recibiendo miles de *likes* y comentarios de otros fans.



**ILUSTRACIÓN 4: CAPTURA DE PANTALLA DE UN TWEET. 2023.**

Muchas de las nuevas historias comerciales que se elaboran intentan incorporar estas características y así crear/atraer una audiencia fan con el fin de que esta les sea económicamente beneficiosa. Además, estos nuevos productos de ocio reflejan que artistas con fuerte influencia del contexto fandom se han ido incorporando a la industria del ocio, creando el contenido que ellos mismos desearían consumir.

Encontramos múltiples ejemplos de esto, sin embargo, el más reciente y explícito a fecha de hoy tiene que ver con el estreno de la película "Spiderman: Cruzando el multiverso". Una de las películas más anticipadas y con mejores críticas del año, esta explora la idea de la coexistencia de múltiples universos y cada uno con su propia versión de la mítica figura de Spiderman. A raíz de esto, múltiples artistas han empezado a crear sus propias versiones del super héroe con diseños únicos a la vez que usaban una idea compartida y fácilmente reconocible. Todo esto bajo la etiqueta de *spidersona*. Esta tendencia contribuye a despertar el interés de personas ajenas a la fuente original, mientras que deja claro la pasión que sienten aquellos que si han sido participes en el consumo del filme y le da publicidad. Resalta la apreciación por las cualidades artísticas que se emplearon en la animación de la película, cómo estas inspiran a otros artistas y presentan un mundo donde el fandom tiene facilidad para interactuar y ejercer la creación de material basado en este universo narrativo.

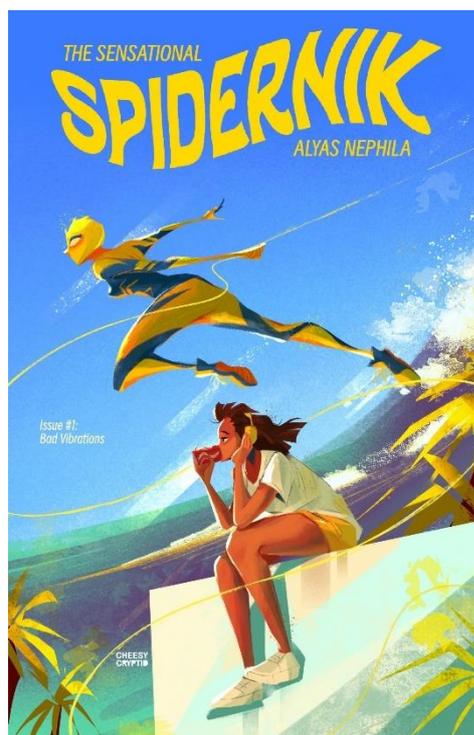


ILUSTRACIÓN 5. EJEMPLOS DE SPIDERSONAS. 2023. IRLPLASTICLAMB, GAMBEQUE, ABSOLUTE-ARTLAD, CHEESY-CRYPTID. FUENTE: TUMBLR

### 1.5. Puesta en valor

La conservación de la subcultura fandom como patrimonio cultural es un paso fundamental a la hora de hablar de un sector de los bienes categorizados como digitales. Dar este paso significa reconocer su importancia en términos de identidad cultural, creatividad, influencia en la cultura popular, comunidad y participación, así como su valor como testimonio histórico. Al hacerlo, se asegura que estas comunidades con base en un espacio digital y sus contribuciones culturales sean reconocidas, respetadas y preservadas para las generaciones venideras.

Además, crea un precedente sobre lo que consideramos patrimonio cultural en lo que a los bienes digitales se refiere. A pesar de que la UNESCO ya recoge la importancia y los principios sobre los que se deben fundamentar la conservación de en la carta publicada en 2003, al tratarse de bienes que están siendo creados ahora mismo nos falta perspectiva para verdaderamente ser capaces de percibir su importancia.

Tras explicar en qué consiste actualmente el fenómeno fandom, su evolución y significado en el contexto cultural actual, nos queda por explorar un aspecto fundamental para este trabajo: Por qué merece ser considerada como un bien cultural inmaterial y/o digital de cara a su conservación.

- Fundaciones para defender: Los mismos fans y participes de la subcultura presentan una preocupación de cara a la preservación de los artefactos fan que se están produciendo. La *Organization for Transformative Works*, organización sin ánimo de lucro que trabaja para recopilar una biblioteca abierta al público acerca del fenómeno, su historia y sus prácticas, es una evidencia de esto. Uno de los requisitos para mantener una cultura viva es que su gente tenga interés en mantenerla viva. En el caso del *fandom*, a pesar de ser algo relativamente nuevo, tiene una trayectoria histórica que demuestra la perseverancia del fan por continuar sus prácticas y compartirlas con una comunidad.
- Autodeterminación o identidad cultural: No se trata de un fenómeno al que se le ha tenido que dar un nombre por parte de académicos que han encontrado un patrón, ni que se haya visto obligado a definirse por necesidad (ej. Profesionalización, legalidad). Nos encontramos ante una cultura que busca definirse a sí misma como tal en base a sus características, para facilitar los encuentros entre creadores y consumidores de contenido, marcar un espacio donde estos pueden prosperar y fomentar sus prácticas, su arte. El hecho de que, a pesar de que los trabajos de arte transformativo son tan antiguos como el ser humano y su capacidad de imaginar, como hemos comentado anteriormente, lo que marca un antes y un después es la manera en la que en el contexto contemporáneo se ha creado un grupo de personas que definen su rol al respecto con una palabra y se reconocen a sí mismo y compañeros como parte de una subcultura común con prácticas, tradiciones, eventos, sitios de reunión y léxicos propios



**ILUSTRACIÓN 6. FANS DE THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW, 1978. FUENTE: STARTRIBUNE**

- Comunidad y participación: El fandom como comunidad principalmente digital es un lugar donde las personas pueden encontrar otros individuos con intereses similares de manera fácil. Estas comunidades brindan apoyo emocional, oportunidades de socialización y un sentido de pertenencia. Conservar la subcultura fandom significa preservar estos espacios y promover la participación de las personas en la cultura, al igual que las prácticas de producción de objetos fan que estas llevan a cabo, la cultivación de saber artístico y un foro para recibir crítica constructiva, enriqueciendo el panorama artístico en diversos formatos.
- Huella cultural e influencia en cultura popular: Los *fandoms* tienen una influencia significativa en la industria del ocio. El entusiasmo y el apoyo de esta demográfica pueden suponer un factor importante en el éxito de una obra o franquicia. A lo largo de los años, los fans han influido en la forma en que se crean y promocionan los contenidos, con convenciones, eventos y campañas de marketing que se han convertido en parte integral de la industria del entretenimiento. Conservar la subcultura fandom ayuda a reconocer y documentar esta influencia en la cultura popular, al igual que entender por qué han tenido lugar estos sucesos.
- Memoria y preservación: La subcultura fandom está en constante evolución, con nuevos grupos de fan que surgen y otros que disminuyen en popularidad con el tiempo. Conservar esta como patrimonio cultural ayuda a preservar su memoria a lo largo de la historia.

También permite que las generaciones futuras comprendan y aprecien la importancia e influencia que han podido llegar a tener en el contexto cultural con mayor perspectiva.

- Permanencia en el tiempo: A pesar de que se toma como comienzo del fenómeno contemporáneo la primera convención con la temática de Star Trek, podemos ver que el compartir la pasión por un producto cultural y crear otras obras basadas en éste es algo de lo que podemos encontrar constancia a lo largo de la historia. El primer fandom oficial fue el de Sherlock Holmes, el popular personaje del autor inglés Arthur Conan Doyle. Se trataba de un club de lectura que tenían una organización con presidente y miembros. Se podría argumentar que este fandom sigue activo, volviéndose casi meta tras tantas reinterpretaciones del contenido original.

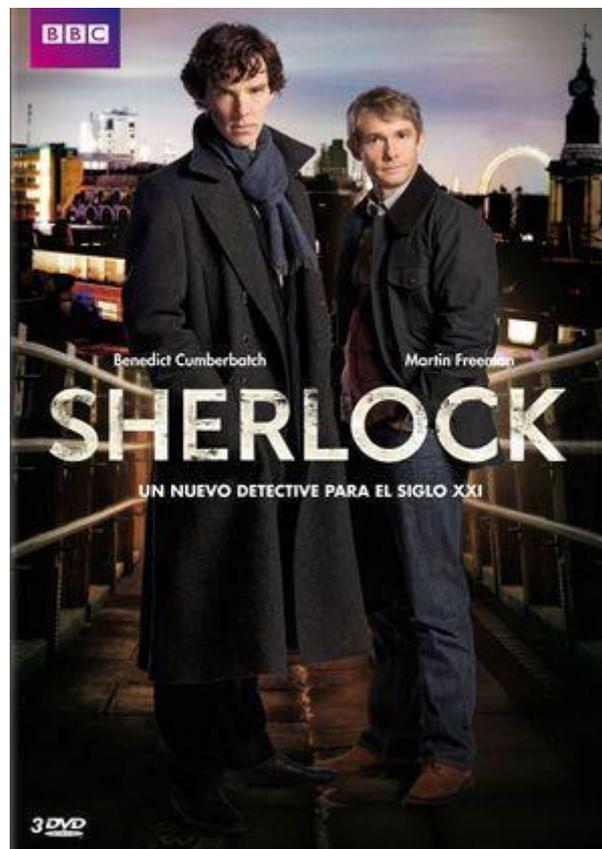


ILUSTRACIÓN 7. CUBIERTA DE LA SERIE SHERLOCK. FUENTE: FILMAFFINITY

- Espacio de importancia para conocimientos “tradicionales” y saber artístico: “clásicos”, Nos encontramos ante una comunidad que presenta un espacio de retroalimentación y crítica, te expones a ejemplos, estudias diseños, consumes otros trabajos y te nutres. Los fandoms fomentan la creatividad y la expresión artística. Los fanáticos a menudo crean

obras de arte, historias, música, videos y otros contenidos inspirados en su fandom. Estas creaciones no solo reflejan la pasión que sienten en su práctica, sino que también pueden convertirse en importantes manifestaciones artísticas y contribuciones culturales. Al preservar la subcultura fandom, se preservan también estas formas de expresión creativa

## Bloque 2: Conservación de la subcultura: cómo y porqué.

“La conservación es la actividad que consiste en adoptar medidas para que un bien determinado experimente el menor número de alteraciones durante el mayor tiempo posible.” Muñoz Viñas, 2003.

### 2.1. Conservación de lo digital: marco teórico

“En este modelo discreto del mundo sólo intervienen tres elementos: la información, representada por datos binarios; los procesos que consumen, almacenan, transforman y generan datos; y el soporte físico que permite la activación de tales procesos; normalmente se trata de un procesador digital y un complejo de dispositivos periféricos. Sólo este último, el soporte, es materia activa, necesita energía, normalmente corriente eléctrica, para funcionar: el resto de los elementos, los procesos y datos, son inmateriales, intangibles e inestables.” García Morales y Montero Vilar, 2010.

Las guías que tomamos, los marcos que encuadran la visión en torno a la conservación y restauración muchas veces son inaplicables en cuanto trasladamos sus criterios al campo de la conservación digital. Esto es lógico cuando observamos que, a lo largo de la historia, el ser humano se ha planteado principalmente la conservación de objetos que cuya degradación podíamos observar de manera tangible, las herencias de tiempos pasados que ya sentíamos como vestigios de una cultura propia. Es solo recientemente (finales del siglo XX) cuando empezamos a considerar los bienes intangibles como sujetos en el campo de la conservación (tradiciones, cantos, métodos). Si a esto le añadimos la novedosa incorporación de las últimas tecnologías, la nueva tipología de patrimonio digital apenas está acotada como fenómeno, mucho

menos con unos criterios de intervención establecidos o un marco teórico asentado desde el cual abordar esta situación tan compleja ante la que nos encontramos.

Por ello, veo necesario en este apartado realizar un breve acercamiento a los conocimientos básicos ya asentados en el campo de la conservación y restauración, cartas y leyes en las que nos apoyamos como profesionales para llevar a cabo nuestra tarea de la manera más correcta en cada caso, analizando como estos evolucionan y acaban dando lugar al entendimiento actual que tenemos del marco teórico, a través del cual analizar estos nuevos retos del presente.

Comenzando por el padre de la restauración moderna, Cesare Brandi en su libro *Teoría del Restauo* (1977) asienta las bases de cómo debemos plantearnos una intervención sobre las obras de arte, haciendo especial hincapié en la diferencia entre la imagen y el soporte. Para Brandi, el conservador debe limitarse a modificar solamente el segundo, con el fin de mantener el primero. Establece la importancia de que sea sólo lo material lo que debemos tocar en las intervenciones, lo único que debemos alterar en el proceso de intervención, buscando ante todo salvaguardar la instancia estética e histórica mediante la intervención de la obra.

Cuando intentamos aplicar esto al objeto digital, la división entre soporte físico e imagen se nos queda corta. Sí, hay una imagen que mantener, también hay un soporte material y tangible. Sin embargo, hay más componentes intangibles que componen la totalidad de la obra y que forman parte de su estructura. Es esta estructura lo que más se asimila a lo que Brandi consideraba sujeto de intervención, el soporte que en su momento era material.



**ILUSTRACIÓN 8. PLANTEAMIENTO CONCEPTUAL DEL OBJETO. LINO GARCÍA MORALES.**

En la Carta de Restauración de 1987, se enumera una extensiva lista de las diversas tipologías a las que puede pertenecer un bien cultural, como “obras de arquitectura y de agregación urbana, ambientes naturales de especial interés antropológico, fáunico y geológico, ambientes construidos, como parques, jardines y paisajes agrarios, instrumentos técnicos, científicos y de trabajo, libros y documentos, testimonios de usos y costumbres de interés

antropológico, obras de figuración tridimensional, obras de figuración plana sobre cualquier tipo de soporte (mural, de papel, textil, lúneo, de piedra, metálico, cerámico, vítreo, etc.). Hace esto con la intención de no dejar sin amparo ningún tipo de patrimonio, buscando cubrir todas las bases posibles. A pesar de que en el momento en el que se publica esta ley, el panorama artístico ya estaban experimentando con las nuevas tecnologías para crear obras puramente artísticas (auge del videoarte en los 70, empieza en exposiciones de los 60), estas ni se mencionan en la ley comentada. De nuevo, se ciñe solamente a lo material al tener en mente solo las obras del pasado, no mira por la conservación de lo actual.



ILUSTRACIÓN 9. LENGUAJE PÚBLICO, 1981, EUGÈNIA BALLCELS. FUENTE: IDIS

Siendo lo más común entonces el videoarte, la teoría de la conservación y restauración se ve obligada a cambiar ciertos paradigmas para abarcarla, sin embargo, no se encuentra ninguna carta o ley establecida en torno a esto sino más bien un consenso al que se llega usando la discreción del conservador y el código deontológico profesional, tratando el videoarte como una rama de arte contemporáneo más.

“Se trata de un nuevo lenguaje que exige al espectador una nueva forma de aprehender la obra y, al conservador, una adaptación de la teoría de la conservación más flexible y acorde con su esencialidad.” – Llamas Pacheco, 2014.

Se pasan a considerar nuevos aspectos como la conservación del color, definición, grano, resolución, luminosidad, calidad del sonido al igual que los soportes materiales de reproducción. Nos encontramos antes dos aspectos esenciales para su conservación: la imagen tecnológica a reproducir y la tecnología necesaria para hacerlo, es decir, el soporte que alberga los datos que a su vez generan la imagen y el equipo de reproducción que nos permite visualizar la obra. El

consenso general entre restauradores es que la imagen tecnológica debe ser entendida en sus cualidades plásticas y por ello conservada como una pintura. Si se considera surtir cualquier cambio como modificaciones, adaptaciones, o sustituciones, estas no deben afectar a cuestiones esenciales de la obra, no tienen por qué modificar la apariencia de esta. Se prioriza mantener la ilusión frente al espectador, la imagen original.

Para este nuevo tipo de arte, primeros ejemplos de su tipología, se sigue considerando muy importante el soporte físico ya que es una parte fundamental de la pieza a conservar al ser una elección deliberada de cómo el artista ha decidido que su obra se presente, y queda a discreción de estos decidir si el modo de reproducción y la instalación del video es único e inamovible o debe ir adaptándose según las necesidades. Como en el resto del mundo contemporáneo, se tiene en alta estima las entrevistas con los artistas para asentar los esquemas de conservación de cada caso, y si no se cuenta con la decisión al respecto del autor o algún representante, se suele optar por mantener los formatos originales. Esto puede verse dificultado por la rápida obsolescencia de la tecnología y el fin de su vida útil.



**ILUSTRACIÓN 10. 6 TV DÉ-COLLAGE, 1963, WOLF VOSTELL. FUENTE: MUSEO REINA SOFÍA**

En su libro “Arte contemporáneo y Conservación o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico”, Rosario Llamas recoge las siguientes pautas generales para este tipo de arte:

- Determinación de la obsolescencia de todos los componentes de la obra

- Estudio de estrategias para la duplicación: protección de los datos a través de ediciones, copias de exhibición, clones y duplicados.
- Archivo apropiado con aplicación de criterios especiales de almacenaje.

Estos criterios no nos descuadran a la hora de plantearnos el siguiente paso de la evolución en el formato de contenido digital: los bienes en línea u online

Sin embargo, estos casos no se ven contemplados explícitamente en ninguna legislación o carta oficial, si bien siguen siendo sujetos de intervenciones y planes de conservación. Al seguir evolucionando la tecnología a pasos agigantados, pronto surge el concepto del arte y contenido en la red. Acerca de este tema, en 2003 la UNESCO publica la carta de protección de patrimonio digital, mencionada anteriormente en este trabajo, enfocándose al patrimonio que irrefutablemente era una parte esencial del siglo XXI fuera del mundo puramente artístico. Centrándose en el contenido en línea que cualquiera podía producir sin necesidad de que tuviera un valor artístico, esta carta establece de manera clara y concisa la necesidad urgente de un marco teórico, legislativo y plan de acción respecto a la conservación del patrimonio digital. Sin embargo, al tratarse de una carta, hace observaciones genéricas sin entrar en detalle sobre las soluciones al respecto. Sí, establece que se deben implementar planes de colaboración entre países y conservación de un patrimonio que, debido a su soporte basándose en la red, no es exclusivo a un lugar o cultura. Sin embargo, no menciona como hacer esto o ningún plan de actuación específico.

## 2.2. Conservación del fandom en línea

La teoría en torno a la restauración de bienes contemporáneos aún no dispone de textos canónicos en los que apoyarse, como podrían ser Cesare Brandi o Violet Le Duc cuando hablamos de la conservación de bienes tradicionales. La contemporánea se va construyendo sobre artículos, mesas abiertas, conferencias o en los mismos trabajos de restauración que se llevan a cabo. Esto es lo que observamos que tiene lugar a partir de mediados del siglo XX,

Muñoz Viñas nos cuenta en su libro “Teoría contemporánea de la Restauración” que no es hasta el último cuarto del siglo XX que se plantea el término de bien cultural intangible, si bien otros teóricos lo habían contemplado anteriormente. Esta tipología de bien se compone por los bienes intelectuales (ej. Poesía, información, tradición) o las construcciones sociales basadas en reglas y convenciones (ej. Lengua, religión, danza) que, a pesar de que no necesariamente se ven implicados con objetos materiales, también son un rasgo de la cultura que necesita de protección.

La mayoría de arte digital que vemos planteada en casos de estudio son obras realizadas por artistas profesionales, ideadas desde su concepción para su exposición en galerías o museos. En este contexto, se pueden marcar fácilmente cuáles son sus condiciones originales a mantener, con el fin de preservar la obra y su mensaje de la mejor manera posible, como pueden ser los ejemplos de videoinstalaciones o proyecciones. Se busca no alterar la imagen que percibe el espectador, como Lino García lo define, su aura. Sin embargo, también nos encontramos ante casos de arte digital que han dado el “siguiente paso” y se encuentran hospedados en la red, siendo de esta tipología la mayoría de las producciones del subgénero fandom que se tratan este trabajo.

Aquí no existe una única unidad de soporte, el concepto de aura como imagen única e inamovible queda obsoleto. Al igual que los conceptos de reintegración, limpieza o reconstrucción. Lo que sí es aplicable en todos los ámbitos y tipologías de bienes a restaurar es la importancia de una documentación extensa y minuciosa.

En el artículo 7 de la carta de la UNESCO se asemeja el trato del patrimonio digital con aquel que ejercemos en cuanto al patrimonio documental, en el sentido de que no es plausible la idea de conservar cada objeto que lo integra. Por lo tanto, se recomienda llevar a cabo un proceso de selección de los bienes a conservar según su significado y valor. Se hace hincapié en dar prioridad a aquellos productos “de origen digital”, es decir, aquellos que han tenido este formato desde su nacimiento y que no poseen manifestación en otro soporte.

No todos los materiales digitales poseen valor perdurable, pero los que lo poseen exigen metodologías de conservación activas para mantener la continuidad del patrimonio digital. Que este se mantenga disponible en línea para el libre acceso del público, buscando propiciar una comunidad (aunque sea puramente digital) donde todo el mundo pueda tener una representación sin importar su idioma, nacionalidad o cultura.

Como hemos comentado anteriormente en el primer bloque de este trabajo, la subcultura fandom se caracteriza por la producción de obras que, en su gran mayoría, son realizadas a través de programas específicos de arte digital (Photoshop, Procreate, Adobe) en el caso del *fanart* o el formato más simple de textos en el caso de los *fanfic*. Lo que hace particular este tipo de producciones es su formato y contexto único. Si bien hemos comentado que las obras de arte se suelen elaborar con un método de exposición único en mente, las obras generadas por el movimiento fan se realizan en general con el fin de compartirlas con la comunidad y subirlas a alguna plataforma social reproducible en multitud de soportes, aprovechando como característica fundamental la interactividad de la red para recibir comentarios, comenzar discusiones, etc.



ILUSTRACIÓN 11. CAPTURA DE PANTALLA DE OBRA DE ARTE EN INSTAGRAM. 2023.

Por ejemplo, el formato que ofertaba la red de auto publicación de novelas de Wattpad era innovador en su momento. Como autor, ibas subiendo capítulo a capítulo tu libro sin necesidad de tenerlo al completo, y los lectores podían dejar comentario en cada párrafo individual y discutir lo que estaba tomando lugar entre ellos, dejando plasmadas sus ideas y emociones a medida que van leyendo.

Por lo tanto, cuando hablamos de conservación digital en cuanto a fandom se refiere, no sólo interesa preservar las obras en sí, sino además la plataforma en la que se desarrollan estas actividades. Sin ellas, que conforman una parte esencial del carácter social que presenta la práctica, perdemos parte del mensaje no sólo de la obra, también de lo que inspira y empuja toda esta creación. El afán de crear más de lo que amas, para que aquellos que desean verlo lo encuentren.

Muy pocos artistas documentan el proceso generativo de su obra. Sin embargo, la documentación es un paso esencial para una intervención apropiada. Si se necesita formación tecnológica para proceder a la restauración del arte digital, también se necesita, y no en menor medida, recurrir a procedimientos que provienen de las denominadas ciencias blandas como pueden ser la documentación o las entrevistas con el artista, etc.

La Teoría Contemporánea de la Restauración hace referencia a un concepto que denomina “conservación informacional”, muy relevante en cuanto a conservación en línea. Muchas obras de arte digital han conseguido un interés patrimonial, histórico y cultural. Sin embargo, aun cuando existe un marco general para la preservación del patrimonio digital, avalado por la carta de la UNESCO de 2003, no existe para la conservación y restauración de este patrimonio, ni normas técnico-jurídicas específicas, al estilo de los Anexos de la Carta del Restauo de 1987, en los que se especifique, de manera clara, cuáles deben ser los procedimientos de intervención en este tipo de obras.

Aun así, la UNESCO propone en su página web la siguiente lista de requisitos para que un programa de reservación de patrimonio digital sea fructífero:

- Negociar con los productores y aceptar los materiales digitales apropiados que estos suministren
- Controlar suficientemente el material para favorecer su preservación a largo plazo
- Determinar para quién se va a conservar el material y quién tendrá que poder comprenderlo
- Asegurarse de que el material permanecerá comprensible para la comunidad de usuarios definida
- Garantizar que el material está protegido contra todas las amenazas probables y hacer que sea accesible y su autenticidad confiable
- Poner el material preservado a disposición de la comunidad de usuarios designada
- Propugnar buenas prácticas en la creación de recursos digitales.

### 2.3. La figura del conservador/restaurador en el contexto digital

“En cuanto al papel de conservador restaurador realiza en la conservación de estas obras, éste se vincula absolutamente con la conservación preventiva. En este sentido, es fundamental conocer y hacer mantener las condiciones adecuadas para la conservación de los soportes que incluyen las imágenes tecnológicas. (...) No podemos empeñarnos en congelar las obras, sino que deberíamos tratarlas como organismos biológicos que tienen comportamientos propios. El conservador estaría, pues, llamado a dirigir esta transformación

atendiendo a la obligación ética de hacer sobrevivir a la obra en tanto que es un organismo viviente.” Llamas Pacheco, 2014.

Un gran problema a la hora de plantearnos la tarea de conservar este tipo de patrimonio tan contemporáneo y distinto frente a los casos de bienes culturales que hemos conservado hasta la actualidad es que el desarrollo y uso de nuevos medios para la creación de componentes culturales añade factores a estos que no había sido necesario contemplar previamente. Por lo tanto, nos encontramos ante territorio inexplorado y en constante cambio, frente al cual es importante que los futuros restauradores y conservadores, cuyo deber es velar no solo por el mantenimiento de los bienes culturales del pasado, si no por la conservación de aquellos que se crean hoy en día para las futuras generaciones, empiecen a plantear e investigar distintas opciones para la conservación de esta novedosa tipología de patrimonio cultural. Esto es imposible de hacer sin contar con una buena base de conocimientos.



**ILUSTRACIÓN 12: MEDIA CONSERVATION LAB. AUTOR: JEFFREY WARDA**

Sin embargo, la formación que se nos ofrece a los futuros profesionales apenas llega a cubrir la conservación del patrimonio inmaterial ya de por sí tradicional, por lo tanto, cuando nos encontramos ante la creación de culturas digitales que desafían todas las nociones que dábamos por sentadas y que solemos usar para orientarnos en este ámbito, nos cuesta orientar lo que supondría una correcta intervención o preservación.

No existen fichas estandarizadas para la correcta sistematización de bienes digitales, campos que aún no sabemos si quiera determinar bien y muchos conocimientos prácticos que la mayoría de los profesionales carece. Si no se reacciona ahora en cuanto a la conservación del patrimonio cultural digital, se corre el peligro de perderse cara a la posteridad. La obsolescencia del material

necesaria para mantenerlo con vida (equipos, programas), la falta de recursos y métodos asentados de mantenimiento y conservación al igual que el vacío legal en el que se encuentra suman un cúmulo de factores de riesgo que apuntan hacia una pérdida inminente de objetos que son fundamentales para entender el presente.

Por lo tanto, la intervención de la conservación y restauración en este campo es urgente sin duda alguna. Pero, teniendo en cuenta los desafíos comentados previamente en este trabajo, ¿qué hace falta para poder hacer esto bien?

1. Conocimientos técnicos: Es fundamental que, como profesionales, se procure poseer una comprensión sólida de las tecnologías digitales, lo cual abarca:
  - a. Los formatos de archivo: Existe una amplia gama de formatos de archivo digitales que son utilizados para diferentes tipos de contenido, como imágenes, audio, video, texto, etc. Conocer las características de cada uno de estos, sus limitaciones y beneficios es vital a la hora de plantearnos su conservación, al igual que entender su manipulación y saber cómo convertir y migrar archivos de un formato a otro, valorando lo que esto supone.
  - b. Soportes físicos: El contenido digital no es accesible sin un soporte que lo “proyecte”, reproduciendo la información necesaria como pueden ser gráficos o audio dependiendo del caso. Para esto, la tecnología hace uso de procesadores y aparatos que pueden o no ser compatibles entre sí, con el formato de archivo al que acceder. Si fallamos en la conservación de la parte física de la cultura digital, la parte inmaterial queda completamente perdida e inaccesible.
  - c. Sistemas operativos y las aplicaciones utilizadas para crear y almacenar el patrimonio digital: Esto incluye el conocimiento de software de edición de imágenes y dibujo digital, software de manipulación de archivos, sistemas de almacenamiento digital y conocer el funcionamiento de los sitios en línea como páginas webs y red sociales, ya que es ahí el sitio donde los artistas y creadores de contenido deciden “exponer” o publicar sus obras, pudiendo tomar este como el formato original en muchos casos.
2. Gestión de metadatos: Los metadatos son, valga la redundancia, los datos sobre datos. No son apreciables a primera vista, como por ejemplo en una fotografía. En el contexto

del patrimonio digital, estos cobran una gran importancia. Los metadatos proporcionan información esencial sobre los archivos digitales, como su origen, autor, fecha de creación, derechos de autor y descripciones relevantes. El conservador-restaurador debe ser capaz de gestionar y mantener los metadatos asociados con el patrimonio digital en su formato de origen, saber aplicar un criterio de veracidad sobre este y plantear la adición de información relevante de cara a su conservación.

3. Competencia en investigación y análisis: Las habilidades de investigación son vitales, pero además se aplican de manera distinta en el ámbito de internet. No sólo con relación a identificar las características técnicas, si no especialmente el contexto de los bienes digitales, especialmente aplicando este paso a la subcultura fandom. Incluye investigar el origen y la historia de los archivos digitales, determinar su autenticidad y evaluar su valor cultural e histórico e incluso encontrar la identidad del autor. Es vital que entienda sepa entender y analizar el contexto cultural único y novedoso que permea todo el patrimonio digital, al igual que discernir los casos únicos
4. Colaboración interdisciplinaria: A nivel profesional, algo que ha sido siempre necesario en el ámbito de la conservación es la colaboración y aplicación de distintas disciplinas para llevar a cabo la mejor metodología de trabajo posible en cada caso. Un equipo multidisciplinar asegura que se están teniendo en cuenta todos estos aspectos, personal cualificado en sus respectivos campos para producir resultados que luego serán coordinados, interpretados y aplicados por el conservador-restaurador. Quizás la cualidad más importante, dado que el patrimonio digital abarca una amplia gama de disciplinas que no solemos vernos obligados a contemplar en bienes tradicionales, por lo que es fundamental colaborar con expertos de diferentes campos como informáticos, archiveros, bibliotecarios y expertos en derechos de autor. La colaboración interdisciplinaria es esencial para abordar los desafíos únicos de esta tipología de bien.
5. Actualización constante: Si bien es una capacidad que se aprecia en cualquier campo, el panorama tecnológico se encuentra en continua evolución y sometido a cambios vertiginosos. Es la responsabilidad del conservador-restaurador mantenerse al día sobre estos y seguir actualizándose respecto a las nuevas tecnologías usadas por los creadores de contenido y las mejores prácticas en la conservación digital de estas. Saber mantener una formación continua, aunque sea básica, es esencial para brindar una intervención efectiva en este ámbito.

6. La UNESCO hace hincapién en la prevención de la manipulación o modificación deliberada del patrimonio digital. Para lograr esto, el conservador debe llevar a cabo un riguroso trabajo de documentación y sistematización del contenido. Esto conlleva mantener los contenidos, el funcionamiento de los ficheros y la documentación en la medida necesaria para garantizar que se conserva un objeto digital auténtico, al igual que estar al tanto del marco técnico jurídico en el que operamos. (UNESCO)
  
- 7.

## 2.4. Obras a conservar: ejemplos y casos.

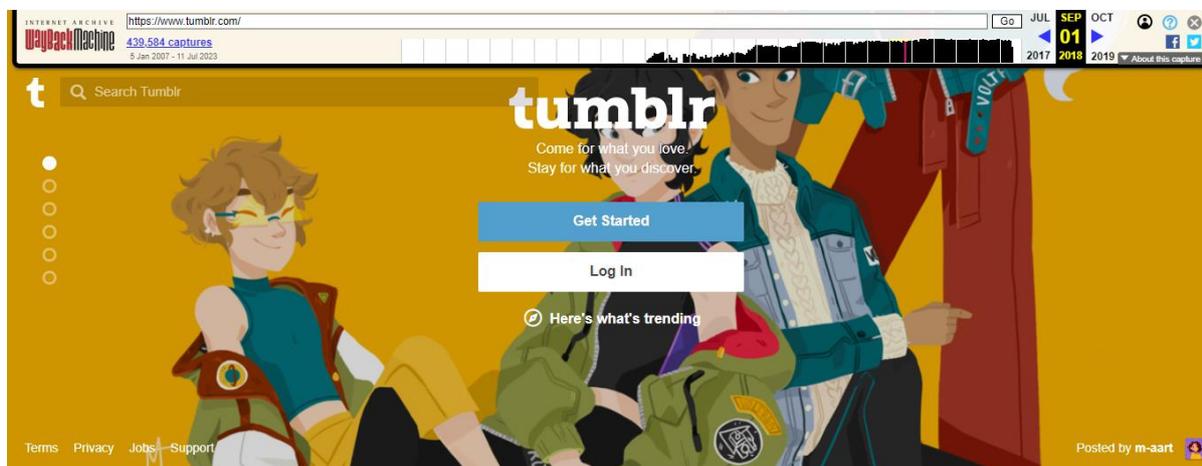
### 2.4.1. Purgas de Tumblr

Tumblr se trata de una red social nacida en 2007 fundada por David Karp. Funciona en formato blog, permitiendo compartir imágenes y texto de manera fácil, a la vez que interactuar y mantener conversaciones entre creadores en un mismo post. A pesar de que no es un espacio creado con el fandom en mente, esta comunidad encontró un hogar rápidamente aquí y la red social adoptó esto como parte de su *brand* comercial. Los usuarios decían apreciar el factor visual de publicaciones y el formato que permitía constantemente descubrir nuevos creadores y contenido. Por lo tanto, se convierte en un sitio donde el fanart y la socialización fan toma lugar a diario hasta el presente.

Sin embargo, en 2018 tiene lugar un suceso a que popularmente se le llamó “*the snappening*” (referencia a Marvel) o “la purga de Tumblr”: se refieren al evento donde se implementó un cambio de política en la plataforma con respecto al contenido adulto y la desnudez, prohibiendo ambos excepto en un contexto artístico o educativo. El problema llegó a la hora de implementar este cambio, el algoritmos y moderadores eliminaron del espacio toda publicación que incluía estas características, pero llegó más allá. Se eliminaron perfiles de creadores, borrando todo el contenido de sus blogs sin manera de recuperarlo. Dibujos y videos que se detectaron erróneamente como “explícitos” se perdieron sin aviso alguno y muchos blogs se vieron bloqueados o directamente eran imposibles de encontrar, mientras que otros de contenido pornográfico o discurso de odio siguen activos.

Muchos artistas se quejan de que el algoritmo les bloquea dibujos sin contenido explícito, incluso algunos denuncian que esta censura se aplica de manera desproporcional a contenido LGBTQ+ que es muy alto en la comunidad fandom. El proceso para apelar estos sucesos y el

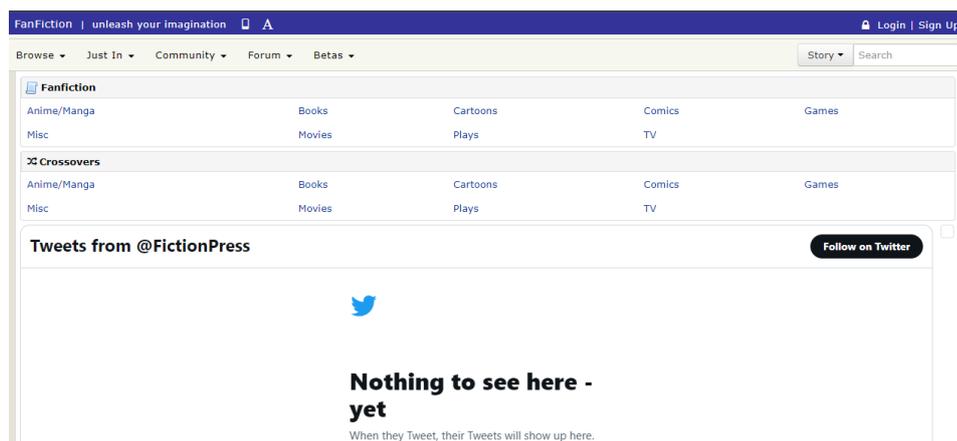
servicio de ayuda por parte del equipo de Tumblr a menudo se califica como deficiente. Estos problemas en la gestión de esta red social han llevado a la pérdida de contenido fan de manera desproporcionada y a que muchos creadores de fan art abandonen la plataforma que previamente había presentado un refugio para este tipo de arte y su comunidad.



**ILUSTRACIÓN 13. PAGINA DE INICIO DE TUMBLR EN 2018, DE FONDO UN FANART. FUENTE: WAYBACKMACHINE**

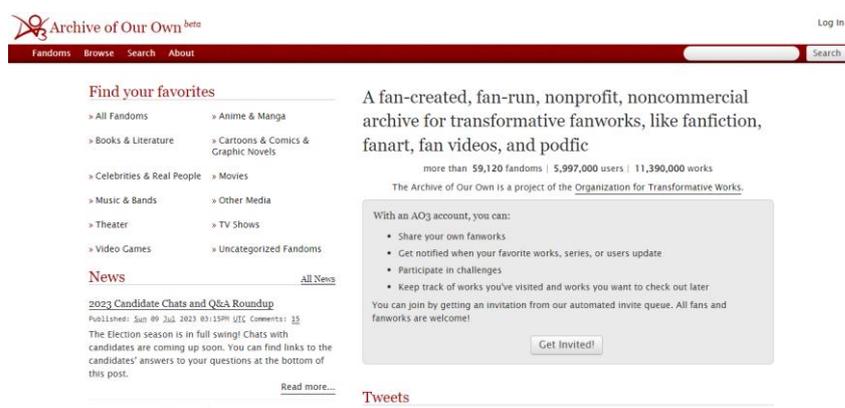
#### 2.4.2. Fanfiction.net a A03

En primer lugar, Fanfiction.net es una web fundada en 1998 creada por Xing Li mientras que estudiaba en la universidad de California, Los Angeles. Aquí, los fans pueden publicar sus textos de forma automática constituyendo el primer archivo online *multifandom*. Originalmente, era el sitio web dedicado a los fanfics con más número de estos, donde se dividían los trabajos según a la comunidad que perteneciesen (la obra de origen). Cuenta con más de 12 millones de usuarios registrados y textos en 40 idiomas. Tras crearse un perfil, el usuario puede publicar sus propias obras de texto, más no es una plataforma permita el uso de imágenes, Comentar otros *fanfics*, contactar con usuarios por mensaje privado, mantener un listado de textos y autores favoritos y solicitar ser lector beta de otros autores eran las actividades principales que se desarrollaban en el espacio. Además, la web permite enlazar con redes sociales como Twitter, Facebook y Google, lo que posibilita publicitar las obras.



**ILUSTRACIÓN 14. CAPTURA DE PANTALLA DE LA PÁGINA DE INICIO DE FANFICTION.NET. 2023.**

En segundo lugar, tenemos AO3 (*Archive of Our Own*) un software de código abierto sin ánimo de lucro. Creado en 2009 por la *Organization for Transformative Works* previamente mencionada, AO3 tiene más de 5 millones de textos de casi 35000 fandoms diferentes. Los usuarios tienen que esperar a recibir una confirmación para crear su cuenta, a partir de ahí pueden publicar libremente sus obras, comentar otras y guardar sus autores y fanfics favoritos también. No obstante, a pesar de su gran diseño y organización (ya que permite clasificar las obras por edad recomendada, tipo de fanfics, temas y longitud) no es posible hablar en privado con los autores, aunque si permite el manejo de imágenes con más fluidez.



**ILUSTRACIÓN 15: CAPTURA DE LA PÁGINA DE INICIO DE AO3. 2023.**

La problemática aquí es la migración casi natural de los creadores de contenido desde fanfiction.net a AO3. Esto se debe a constantes cambios en las reglas de uso del primero, causando debate en torno a qué tipo de contenido debería permitirse en una página así. La purga de contenido NC-17 en Fanfiction.net (2002) fue la primera de estas, marcando el comienzo de la migración de autores a sitios más inclusivos para sus obras. Un evento similar se repitió en 2012, cuando AO3 ya se había establecido como el otro gran repositorio en línea de trabajos. Esta vez

la migración de creadores de contenido no fue dispersa, si no directa en su mayoría hacia este otro gigante del *fanfic*.

Esta repentina migración causa que los servidores se sobrecargasen, dando lugar a que la pagina no se pudiera acceder y que la espera de un código para hacerse miembro se alargase indefinidamente.

Hoy, *Archive of Our Own* trabaja activamente para importar los archivos existentes de *fanfics* en otros repositorios, eventos, etc. queriendo crear un archivo referente y seguro, donde el contenido fan depende de los fans y sin riesgo de censura o cambios repentinos. Este archive online es un gran ejemplo de las medidas tomadas por parte de la comunidad para preservar su producción, buscando proteger a los suyos. Sin embargo, no es una figura libre de polémica y crítica dentro de la misma comunidad.

### 2.4.3. Wattpad y comercialización, obras físicas

Finalmente, el último de los sitios webs que trataré será Wattpad. Se trata de una plataforma dedicada a la auto publicación de *fanfics* pero también de textos originales, por lo que no está elaborado con las necesidades de esta comunidad en mente. Wattpad, pese a no ser tan popular en los países de habla inglesa, es muy usado en los de habla hispana y su interfaz presenta la ventaja de que cuenta con una aplicación en Play Store por lo que es posible usarla en un móvil, tablet u ordenador.

Nacida en 2006, hoy en día cuenta con 85 millones de usuarios. La plataforma te permite guardar libros en tu biblioteca, comunicarte fácilmente con otros usuarios y dejar reseñas y comentarios en las obras. Sin embargo, ha sufrido múltiples cambios desde su inicio.

Para empezar, la compañía decide monetizar de manera más agresiva su contenido en 2016, convirtiéndose casi en una fábrica de contenido rápido. Cada 10 minutos aparecen 2 anuncios de formato video entre capítulo y capítulo, y si no es así, este espacio es ocupado normalmente por un anuncio en imagen. Los autores no ganan dinero con esto. Sólo si eres miembro premium tienes capacidad de monetizar tus historias, lo que consigues pagando una suscripción mensual cuya cuantía puede variar. También hay historias cuyo acceso se reserva a estos miembros, y el algoritmo prioriza dar visibilidad a las historias originales de miembros premium con el fin de conseguir historias populares que publicar sin complicaciones legales.

El caso de *After*, una saga *fanfic* publicada en esta plataforma en 2013 que originalmente trataba sobre la relación de Harry Styles (cantante, entonces miembro de la banda inglesa *One Direction*) con un personaje original de la autora, esta saga consiguió tanto éxito que fue el primer trabajo publicado en esta plataforma que consiguió pasar a ser un libro físico a la venta, marcando un precedente en la industria. Sin embargo, para esto tuvieron que alterar el contenido y “disfrazar” el hecho de que era originalmente una *fanfic*. Así, Harry paso a llamarse Hardin. Estos libros luego se adaptaron a películas que alcanzaron gran popularidad.



ILUSTRACIÓN 16. LIBROS FÍSICOS DE AFTER. FUENTE: ELLA

La problemática aquí es que la plataforma de Wattpad a pesar de que ha obtenido grandes beneficios de proveer un espacio social para los *fanfics* ha ido alterando su *modus operandi* para renegar estas a un segundo plano. Ha convertido un espacio previamente gratuito en uno con altas restricciones para usuarios sin membresía y dificulta la participación de diversas *fandoms*. Si eres un fan que busca consumir este tipo de literatura, tienes que buscarlo explícitamente o llegar a él mediante el boca a boca. En cuanto una obra que si pertenece a esta tipología les interesa, proceden a retirarla del público y alterar todo su contexto para eliminar cualquier vinculación que podría tener con la cultura *fandom*. Este borrado es perjudicial para la práctica y el contexto cultural que da lugar a las producciones fans, obviando sus aportaciones al panorama cultural.

## Conclusiones

A nivel personal, me embarqué en la elaboración de este trabajo por mi pasado como participante en la cultura *fandom*, el cariño que sentía hacia sus prácticas y con una nueva perspectiva gracias a cursar la carrera de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Lo

aprendido en los últimos 4 años me ha capacitado para realizar un acercamiento a esta desde una visión completamente nueva, descubriendo así una nueva faceta de algo que pensaba que conocía a fondo.

Para poder realizar este trabajo de manera completa y comprensiva desde el aspecto científico, nos adentramos en una amplia bibliografía en forma de artículos, publicaciones, y cartas. Pero habremos de destacar la importancia de mis conocimientos como usuaria de la red, como integrante de la subcultura. Además, como era de esperar, el contenido online compartido por otros usuarios nos ha servido también como punto de apoyo a la hora de plantear en especial el primer bloque.

Teniendo esto en cuenta, como conclusión principal de este trabajo de fin de grado nos gustaría reivindicar que la subcultura fandom es, de por sí, un elemento cultural cuyo cuerpo de producción e historia son merecedores de una conservación que la salvaguarde para las generaciones del futuro. Es el producto de la convergencia y características únicas de la época contemporánea (consumismo, redes sociales, fenómeno de masas), un ejemplo de la evolución de internet y nuestra manera de interactuar con él. En resumen, el fandom es una ventana a la cultura del siglo XXI que tenemos la obligación de conservar, y la suerte de poder hacerlo.

En segundo lugar, espero que este trabajo también haya servido como estudio de caso en el acercamiento entre el conservador restaurador y el patrimonio digital, una materia sobre la que aún nos queda mucho por determinar y ante la cual no podemos quedarnos cortos. Es ahora cuando debemos dirigir nuestra mirada hacia esta nueva tipología de patrimonio para llevar a cabo nuestro deber de la manera más efectiva posible, evitando los problemas que puede acarrear el paso del tiempo. A pesar de que el concepto de conservar el patrimonio de hoy es algo relativamente nuevo, esto no le resta importancia. Y debemos de ponemos manos a la obra antes de que sea demasiado tarde.

## Bibliografía consultada

- FERNANDEZ ÁLVAREZ, S., 2015, "Los orígenes del apropiacionismo: postmodernidad y crítica" *Interartive* [en línea], n. 75 [consulta: 17/5/2023]. Disponible en: <https://original-vs-copy.interartive.org/2015/07/apropiacionismo>
- FRIGERI, F., 2018. Pop Art. Barcelona: Blume.

RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, M., 2012. *Cómo la red ha cambiado el arte : nuevas perspectivas*. Gijón: Trea.

ÉGIDO LORENTE, J., 2022. El poder de los fans: Nuevas prácticas de lectura y escritura digital [en línea]. R. Martínez Borda, dir, Trabajo de fin de Máster. Universitat Oberta de Catalunya. Máster de Edición Digital. Barcelona. [consulta: 20 de mayo 2023] Disponible en: <http://hdl.handle.net/10609/146613>

FANLORE [en línea] [consulta: 17/5/2023 – 30/6/2023] Disponible en: [https://fanlore.org/w/index.php?title=Main\\_Page&oldid=1966477](https://fanlore.org/w/index.php?title=Main_Page&oldid=1966477)

ECHEVARRIA, J. (2009). Cultura digital y memoria en red. *Arbor* [en línea], 185(737) pp.559–567. [consulta: 9 de julio de 2023] Disponible en: <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.i737.313>.

PUENTE H. Y LASÉN A. 2016, “La Cultura Digital. Tecnologías Sociales de la Comunicación. *Materiales docentes de la UOC* [en línea], Modulo Didáctico 3. pp 1-45. [consulta: 10 de julio de 2023] Disponible en: (PDF) La cultura digital | Amparo Lasén and Héctor Puente Bienvenido - Academia.edu

GARCÍA MORALES, L. y MONTERO VILAR, P., 2010. “Conservación y Restauración del Arte Digital. Un problema conceptual.” [en línea][consulta: 13 de junio de 2023] Disponible en: [https://www.academia.edu/8141886/Conservaci%C3%B3n\\_y\\_Restauraci%C3%B3n\\_del\\_Arte\\_Digital\\_Un\\_problema\\_conceptual?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/8141886/Conservaci%C3%B3n_y_Restauraci%C3%B3n_del_Arte_Digital_Un_problema_conceptual?email_work_card=view-paper)

HELLEKSON, K. y BUSSE, K., 2014. *The fan fiction studies reader*. Iowa City, Iowa: University Of Iowa Press.

GIMÉNEZ DEVÍS, A. y IZQUIERDO CASTILLO, J., 2016. “El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine” *Icono 14, volumen 14* (2), pp. 353-376.

GARCÍA MORALES, L., 2020. *Teoría de la conservación evolutiva basada en ejemplos*. España: Books on Demand.

CANDAS ROMERO, J., marzo–abril 2006. El papel de los metadatos en la preservación digital. *El profesional de la información* [en línea], v. 15, n. 2, pp. 126-136, [consulta: 13 de junio de 2023] Disponible en: <http://eprints.rclis.org/8359/1/final.pdf>

JENKINS, H., 2013. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. Updated 20<sup>th</sup> anniversary ed. Nueva York: Routledge.

MUÑOZ VIÑAS, S., 2003. *Teoría contemporánea de la restauración*. Madrid: Síntesis.

BRANDI, C., 2000. *Teoría de la restauración*. Madrid: Alianza.

LLAMAS PACHECO, R., 2014. Arte contemporáneo y Conservación o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico. Madrid: Editorial Tecnos.

BUSQUET DURAN, J., 20XX. “El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica”. *Revista de Estudios de Juventud* [en línea] n. 96, pp. 13-29. [consulta: 27 de junio 2023]. Disponible en:  
[https://www.injuve.es/sites/default/files/Revista96\\_1.pdf](https://www.injuve.es/sites/default/files/Revista96_1.pdf)

UNESCO, 2021. *El patrimonio digital* [en línea]. [consulta: 25 de junio 2023]. Disponible en:  
<https://es.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage>

CASSANY, D (Coord); ALIAGAS, C; MARIONA, P; SHAFIROVA, L; VALERO-PORRAS, M.J.; VAZQUEZ-CALVO, B; ZHANG, L., 2019. *El fandom en la juventud española*. [en línea] Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud [consulta: 7 de junio de 2023]. Disponible en: [https://www.adolescenciayjuventud.org/wp-content/uploads/2020/02/fandom\\_juventud\\_espanola\\_270519.pdf](https://www.adolescenciayjuventud.org/wp-content/uploads/2020/02/fandom_juventud_espanola_270519.pdf)

LLEDÓ FERNANDEZ, N., 2016. El fandom digital como puerta de entrada a universos narrativos transmedia [en línea]. M. Grandío, dir, Trabajo de fin de Máster. Universidad de Murcia y Universidad Politécnica de Cartagena. Máster Interuniversitario en Comunicación Móvil y Contenido Digital. [consulta: 20 de Mayo 2023] Disponible en:  
[https://www.academia.edu/26800978/El\\_fandom\\_digital\\_como\\_puerta\\_de\\_entrada\\_a\\_universos\\_narrativos\\_transmedia](https://www.academia.edu/26800978/El_fandom_digital_como_puerta_de_entrada_a_universos_narrativos_transmedia)

Organization for Transformative works. 2023. *News*. [en línea] [consulta: 25 de junio de 2023]  
<https://www.transformativeworks.org/news-feed/>

SAÉZ CASARES, N., 2020. Literatura colaborativa: fans, fandoms y fanfictions [en línea]. A. Chicharro Chamorro, dir, Trabajo de fin de Grado. Universidad de Granada. Facultad de Filosofía y Letras. [consulta: 28 de junio de 2023] Disponible en:  
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/68645/TFG-290-S%c3%81EZ-CASARES-NOELIA.pdf>

WATTPAD CORP., 2006. Wattpad [en línea] [consulta: 6 de julio de 2023] Disponible en:  
<https://www.wattpad.com/>

MO, A., 2019. “Monetizar relatos en Wattpad es casi imposible y sus autores nos explican por qué” *Wat Mag*. [en línea] [consulta: 6 de julio de 2023] Disponible en:  
<https://www.thewatmag.com/negocio/monetizar-relatos-wattpad-casi-imposible-sus-autores-nos-explican-que>

HILLMAN, S., PROCYK, J. Y NEUSTAEDTER, C., 2014. "Tumblr fandoms, community and culture". En 17th ACM conference on Computer supported cooperative work & social computing [en línea] Canada. [Consulta: 7 de julio de 2023] Disponible en:

[https://www.researchgate.net/publication/262246094\\_Tumblr\\_fandoms\\_community\\_culture](https://www.researchgate.net/publication/262246094_Tumblr_fandoms_community_culture)

WYATT, A.C., 2019. "The Tumblr Purge and the End of an Era" [en línea] *Medium*. 5 de julio de 2019. [consulta: 7 de julio 2023] Disponible en: <https://medium.com/@novelramblings/the-tumblr-purge-and-the-end-of-an-era-57fcfb7e592>

## Anexo: Listado de Imágenes y fuentes

### Ilustración 1:

Autor desconocido. The first "computer bug" [fotografía]. Naval History and Heritage command. [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: <https://www.history.navy.mil/our-collections/photography/numerical-list-of-images/nhhc-series/nh-series/NH-96000/NH-96566-KN.html>

### Ilustración 2:

the bug enjoyer (@kevbrindle). Sin título, 2023 [Collage digital]. Perfil de Twitter. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://twitter.com/kevbrindle/status/1663517126542385152?t=2LQczkR1Si2jv0IK7wiRXg&s=19>

### Ilustración 3

Escaneado de un panfleto publicitario sobre la convención de Star Trek de 1976 [Escáner digital]. San Francisco Chronicle. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.sfchronicle.com/oursf/article/Let-s-time-travel-back-to-1976-Bay-Area-science-6922053.php>

### Ilustración 4

Autoría propia. Captura de pantalla de un tweet del usuario "the bug enjoyer" (@kevbrindle).

### Ilustración 5:

cheesy/cryptid. Recreating my spidersona [Ilustración digital] Publicación en tumblr. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.tumblr.com/cheesy-cryptid/720661916382625792/recreating-my-spidersona>

absolute-artlad. art dump for my spidersona/oc, Spider Fool! They're from Earth in the year 1200 or something idk. [Ilustración digital] Publicación en tumblr. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.tumblr.com/absolute-artlad/722210232019910656/art-dump-for-my-spidersonaoc-spider-fool>

gambeque. i made a spidaman (theythem). [Ilustración digital] Publicación en tumblr. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.tumblr.com/gambeque/719627361765752832/i-made-a-spidaman-theythem-edit-their-name-is>

irlplasticlamb. Sin título. [Ilustración digital] Publicación en tumblr. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.tumblr.com/irlplasticlamb/720134680854298624/kazia-parkerowska-aka-spider-star-is-an-18-years>

### Ilustración 6:

Tom Sweeney. Sin título, 1978 [fotografía]. Star tribune. [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: <https://www.startribune.com/minnesotans-look-back-at-rocky-horror-picture-memories/397618511/>

### Ilustración 7:

Autor desconocido. Carátula del DVD de Sherlock [fotografía, edición digital]. BBC. [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=560395](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=560395)

### Ilustración 8:

GARCÍA MORALES, L. "Conservación y Restauración del Arte Digital. Un problema conceptual" Academia.edu. [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: [https://www.academia.edu/8141886/Conservaci%C3%B3n\\_y\\_Restauraci%C3%B3n\\_del\\_Arte\\_Digital\\_Un\\_problema\\_conceptual?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/8141886/Conservaci%C3%B3n_y_Restauraci%C3%B3n_del_Arte_Digital_Un_problema_conceptual?email_work_card=view-paper)

**Ilustración 9:**

Eugènia Ballcells, Lenguaje Público, 1981 [Captura de videomontaje] [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: <https://proyectoidis.org/eugenia-balcells/>

**Ilustración 10:**

Wolf Vostell, 6 TV Dé-Collage, 1963 [Instalación] Museo Reina Sofía [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/6-tv-collage>

**Ilustración 11:**

Autoría propia. Captura de pantalla de una publicación del usuario "leharc\_bluheart". Obtenida de Instagram [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: [https://www.instagram.com/p/Ctt02sRrZW\\_/?igshid=MzRIODBiNWFIZA%3D%3D](https://www.instagram.com/p/Ctt02sRrZW_/?igshid=MzRIODBiNWFIZA%3D%3D)

**Ilustración 12:**

Jeffrey Warda, Media Conservation Lab [Fotografía] Guggenheim. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>

**Ilustración 13:**

Autoría propia. Captura de pantalla de la pagina inicial de tumblr el dia 1 de septiembre de 2018 gracias a Wayback Machine. Obtenida de Web Archive. [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://web.archive.org/web/20180901000827/https://www.tumblr.com/>

**Ilustración 14:**

Autoría propia. Captura de pantalla de la página inicial fanfiction.net. Obtenida de Fanfiction.net [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://www.fanfiction.net/>

**Ilustración 15:**

Autoría propia. Captura de pantalla de la página inicial AO3. Obtenida de Archive of Our Own [Consultado el 12/07/2023] Disponible en: <https://archiveofourown.org/>

#### **Ilustración 16:**

Autor desconocido. Saga de libros After [fotografía, edición digital]. Editorial Booket [Consultado el 12/07/2023]. Disponible en: <https://www.ella.sv/Te-recomendamos-la-saga-After-de-la-escritora-Anna-Todd-t202106090001.html>