

FANART Y FANFICTION, UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LOS NATIVOS DIGITALES Y SUS PROFESORES

Propuesta en el contexto del bicentenario

Nohemí Lugo Rodríguez
nlugo@itesm.mx

Directora del Depto. de Comunicación, Arte y Medios Digitales.
Tecnológico de Monterrey, Campus Querétaro. MÉXICO
Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Maestra en Literatura Latinoamericana.

Resumen

Los populares fenómenos plásticos y literarios *fanart* y *fanfiction* pueden ser excepcionales herramientas didácticas. El presente artículo fundamenta e ilustra cómo crear proyectos escolares que los utilicen adecuadamente. Dadas la vinculación emotiva, el conocimiento profundo del tema y la actividad creadora que los caracterizan, son un método efectivo para evaluar y profundizar el aprendizaje, fortalecer las competencias comunicativas, digitales y de cultura participativa de los alumnos. A través de la coordinación del proyecto, los profesores integrarán diversas culturas y narrativas a la educación formal y aumentarán sus competencias digitales.

Palabras clave: fanart, fanfiction, educación web 2.0, alfabetización digital.

Abstract

Popular plastic and literary phenomena *fanart* and *fanfiction* can be used as exceptional didactic techniques. This paper documents and illustrates how to create school projects that use them adequately. As a result of the emotional link, ample knowledge of the chosen subject and creative activity in their nature, these are an effective method for deepening and evaluating learning, critical thinking, communication and digital literacy skills, especially participatory culture competencies. By coordinating the project, teachers will be able to integrate diverse cultures and narratives into formal education while they improve their digital literacy skills.

Keywords: fanart, fanfiction, web 2.0 education, digital literacy.

Antecedentes

En México sólo un 28.3% de la población usa internet. (INEGI). México está por debajo de la penetración de otros países de América Latina. El promedio de

acceso a internet por cada mil habitantes es de 300 para América Latina y en México es de sólo 215. La penetración está por debajo del de Argentina, Chile, Colombia, Brasil, Costa Rica, Panamá, República Dominicana, Perú, Puerto Rico, Uruguay y Venezuela. (Internet World Statistics). Además del impacto en el acceso que tienen los problemas económicos, un importante obstáculo para fomentar la alfabetización digital es la resistencia de los profesores a utilizar entornos en los que tienen menos dominio que sus alumnos. A decir de García Canclini:

“Los maestros siguen hablando de un divorcio o un cortocircuito entre la escuela y la lectura y, por otra parte, el mundo de la TV, el cine y otros entretenimientos audiovisuales. [...] Los saberes y los imaginarios contemporáneos no se organizan, desde hace al menos medio siglo, en torno a un eje letrado, ni el libro es el único ordenador del conocimiento (Martín Barbero, 2001). Pero muchos se resisten a traducir estos cambios en la concepción de la escuela admitiendo la interacción de la lectura con la cultura oral y la audiovisual-electrónica”. (2007,50)

Este problema hace cada vez mayor la brecha generacional y cognitiva entre profesores y estudiantes. Por otro lado, si bien los nativos digitales acceden y utilizan con facilidad internet, tienen cuentas de correo electrónico o mensajería instantánea, usan con facilidad una cámara digital y programan la TV, estas habilidades no impactan su alfabetización informacional. Según el estudio “Las relaciones de poder en el aula”, de Andrés Barrios realizado en Argentina y publicado en Chasqui (septiembre 2008) los futuros profesionales no observan las tecnologías de información como una herramienta para comunicar proyectos encaminados a mejorar el entendimiento de los problemas propios de la comunidad, ejerciendo investigación, análisis y síntesis de los fenómenos comunicativos. Esta falta de consciencia es preocupante ya que en México el 64% de los usuarios de internet es menor a 25 años. (Internet World Project 2009). Son los mexicanos más jóvenes quienes están corriendo con la responsabilidad que implica el posible acceso a la información y la participación, pero no están conscientes de ello como una posibilidad para la comunidad. Por otro lado, en el mismo estudio realizado en Argentina no se encontró evidencia de que la competencia tecnológica de los jóvenes fuera extremadamente alta, salvo algunos extremos excepcionales. Si bien el estudio fue realizado en otro país latinoamericano, se puede afirmar que la situación en México es muy similar, o aún más grave, ya que el uso del internet en Argentina es casi del doble del de México.

En México el 69% de los usuarios de Internet manifiestan que se conectan desde cafés públicos, casas de amigos y bibliotecas. La hora de internet cuesta entre \$8 y \$10 según la zona. (Aprox. 0.5 euros). Aprovechar las aplicaciones de web 2.0 en la educación es barato y posible. Es además indispensable ya que el 93% lo usa para consultar su correo y el 83% para chatear. Entre los usos se destacan el entretenimiento y la búsqueda de información para tareas escolares o sobre temas como salud. Sin embargo, los encuestados no declaran ningún uso relacionado con participación ciudadana, construcción de conocimiento o aprovechamiento de las redes sociales en internet. Es decir, en general los mexicanos lo usan al igual que usaban web 1.0. Como bien lo señala Jenkins (5) es importante cambiar el enfoque sobre la brecha digital de las cuestiones de acceso a las de oportunidades para participar y desarrollar las competencias

sociales y culturales necesarias para un involucramiento integral. De ahí que sea urgente el que los profesores realmente se alfabeticen. Sólo así podrán moderar, asesorar e incrementar el aprendizaje formal e informal de sus alumnos.

Objetivos de la propuesta

En este trabajo se propone un proyecto con dos objetivos: uno para los alumnos y otro para los profesores:

Para los estudiantes, se pretende un aprendizaje más significativo y vinculado a su contexto y sus formas de aprehender el mundo en áreas como lengua, historia y literatura. Como Marta Lazo y José Antonio Gabelas afirman “Los jóvenes ‘escriben’ con los medios, realizan sus propias simulaciones, grabaciones, sonorizaciones, manipulaciones digitales, ediciones” (2008, 54). También se propone poner un énfasis, más que en las habilidades de alfabetización digital centradas en acceso y manejo de la tecnología, en las habilidades de cultura participativa señaladas por Henry Jenkins. Es por ello que se propone realizar proyectos de *fanart* y especialmente *fanfiction* como un recurso para aprender contenidos de lengua, literatura e historia. Se espera que además de contenidos específicos desarrollen competencias como pensamiento crítico, pensamiento lateral, creatividad, ciudadanía y algunas de la cultura participativa como juego, apropiación e inteligencia colectiva.

Para los profesores, el objetivo será involucrarse en un contexto cercano a sus alumnos y adquirir competencias de alfabetización digital al tiempo que fungen un rol de facilitadores del aprendizaje. El proyecto tiene un fundamento constructivista y utiliza las técnicas didácticas de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colaborativo.

Esta propuesta parte del supuesto de que un proyecto resulta motivante para profesores y alumnos ya que implica comenzar con una idea y terminar con un producto tangible. Promueve tener una meta en común para profesores y alumnos; fomenta el aprendizaje mutuo a través de la aportación del conocimiento de la materia y liderazgo del profesor y de la creatividad y facilidad para desenvolverse en ambientes digitales de los nativos. Kathleen Tyner resume la ventaja de los proyectos de nuevos medios para profesores y alumnos:

“Las habilidades para estructurar la clase en torno a los nuevos medios requieren tiempo, interés y creatividad tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. Una ventaja de la educación interactiva es contar con las contribuciones del grupo para aprender. En este sentido, profesores y alumnos pueden trabajar juntos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Aunque los estudiantes tengan habilidades en el uso de los medios y las convenciones digitales, los profesores tienen las capacidades necesarias para diseñar el currículum y los contextos que pueden convertir partículas aisladas de contenidos en conocimiento real”. (2008, 82).

Tanto alumnos como profesores tienen más probabilidades de desarrollar competencias digitales significativas, es decir de cultura participativa, a través del desarrollo de un proyecto con un propio objetivo educativo que en un curso de alfabetización digital en el que se enseñan herramientas. Aprender a hacer un blog o un podcast permite “entender” cómo hacerlo, pero la apropiación, definida por Jenkins (5) como la habilidad de mezclar de manera significativa contenido mediático, o la cognición distributiva: la habilidad para interactuar de manera

significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales sólo se aprenderán si el contenido no es un pretexto para aprender la herramienta sino al contrario. Es necesario hacer un podcast, videocast o blog que cumpla con un objetivo educativo y evaluarlo por el logro de dicho objetivo.

Fanart y fanfiction: un fenómeno intertextual

Fanart y Fanfiction son términos se refieren al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos.

El fenómeno intertextual está fuertemente presente en nuestra literatura desde la publicación del *Quijote de la Mancha*. En la cultura pop contemporánea es muy común. En televisión, la serie intertextual por excelencia es *Los Simpson*. En el ámbito musical, son muchos los ejemplos, entre ellos el grupo Café Tacuba, y su canción llamada *Las Batallas* la cual recapitula la novela *Las batallas en el desierto* de José Emilio Pacheco. Recientemente, la banda *Los tigres del norte* hizo un corrido inspirada en *La reina del sur* de Arturo Pérez Reverte. En terminología *fanfiction* estas serían *songfic*. Lo interesante es que con la llegada de web 2.0, no son sólo los cantantes o escritores famosos quienes pueden divulgar productos intertextuales de homenaje, Newman citando a Jenkins y Brooker afirma que “los fans no son meramente consumidores sino productores de textos mediáticos. [...] ponen considerable creatividad y esfuerzo en la creación de *fanart, fanfiction y fanmusic*” (2005, 50). Los fan están produciendo arte gráfico, cortometrajes, texto, web comic, etc. Uno de los sitios que más alberga productos de fanfiction es www.fanfiction.net. Se recomienda consultarlo.

Existen distintas categorías según la extensión, la naturaleza o el propósito. Por ejemplo, el llamado *one shot* se refiere a hacer sólo una edición o capítulo; en el universo alterno o *what if* los personajes son los mismos pero la época o el contexto de los personajes cambia. En el *crossover*, se mezclan personajes de diferentes mundos narrativos. Además de la terminología y géneros, tanto el *fanart* como el *fanfiction* cuentan con clasificaciones, al igual que películas o videojuegos para orientar al lector sobre quién puede o no leer o ver los materiales. Existen para todo público o según el grado de violencia, escenas sexuales explícitas, etc. para adolescentes y adultos.

Si en google se hace la búsqueda “final fantasy fanart” aparecen más de veintitrés millones de registros. Para fan fiction hay más de seis millones. Para “fan art Harry Potter” aparecen más de cuatro millones y para “fan fiction Harry Potter” alrededor de seis millones. En español aparecen más de 24 mil registros Si bien la cifra es mucho menor en español que en inglés, esto nos da un panorama de la intensa actividad de los fans.

Por qué incluir *fanart y fanfiction* en la educación formal. Su aportación y su fundamento pedagógico

“¿Cómo es que este mundo, el de Harry Potter, cambió mi vida? [...] Era segundo de secundaria, y yo aún era una pequeña niña, aún ignorante del fantástico mundo de los

libros, había leído unos cuantos, los clásicos. Mujercitas, El diario de Anna Frank, cuentos para niños, lo común para una chica de mi edad. O eso creía yo. [...] La piedra filosofal, La cámara de los secretos...me estaba sumergiendo en el maravilloso mundo de la magia, donde todo era posible [...] entonces Be tuvo una gran idea: escribir un fan fic. [...] Pero cuando dijo escribir en realidad se refería a que YO escribiera un fan fic. [...] Y así comencé mi primera historia, mi primer escrito, un fan fic del quinto año de Harry en Hogwarts. Be me ayudaba con algunas partes, escribíamos en casa, en clases, en los recesos, en cada momento que teníamos, y Ele revisaba la historia y nos decía si se entendía o no. Y así la terminamos, una historia llena de imaginación, llena de ilusión, la cual me había apasionado mucho y me había hecho cambiar sin haberme dado cuenta". (Sánchez, Mariana. "Harry Potter forma parte de mí". scribbsd.com)

En este testimonio podemos apreciar varios elementos como la pasión por la lectura y la escritura, el ejercicio colectivo de escribir y corregir, la propia observación de la transformación; todo ello en un proceso educativo autogestionado. Hasta aquí, se adivina fácilmente la validez de un ejercicio de *fanfiction* para incrementar vocabulario, trabajar aspectos de construcción de párrafo, ortografía y puntuación de una manera creativa y motivadora en clases de lengua materna o de segunda lengua.

Sin embargo, esta propuesta va más allá: se enfoca en el aprendizaje de contenidos y competencias en literatura o historia. Comúnmente estas son algunas de las actividades realizadas en ambos cursos:

1. Memorización de datos biográficos de autores, datos y fechas históricas.
2. Síntesis de obras o artículos.
3. Discusión y debate en clase.
4. Elaboración de reseñas o ensayos críticos.

Éstas actividades cumplen objetivos que van de básicos a complejos. No se propone eliminar estas tareas; se invita a añadir la narración y la producción artística a través de *fanart* y *fanfiction*. En Narrativas mediáticas, Omar Rincón cita a Chilun: "La narración ordena, articula, significa el caos que habitamos y confiere origen, sentido, finalidad a nuestra experiencia". (2006, 90). Es decir, la narración apunta a la comprensión, la significación. Narrar fomenta el análisis y el pensamiento crítico y va más allá, hacia la asimilación y la apropiación:

"Narrar cumple con diversas funciones: para impactar o sorprender, ironizar, mostrar lo incomprensible, lo imprevisto y paradójico de la naturaleza humana. [...] el origen de los hombres y las características de las cosas. Para transmitir enseñanzas sobre éste o "el otro mundo". Para jugar y entretenerse. Para explorar con la imaginación los mundos posibles, los misterios del universo o los fantasmas del inconsciente. Para alabar, para criticar, para burlarse de los demás. Y también para explorarse a sí mismo" (Omar Rincón, 2006:91)

Por su parte, Kathleen Tyner (2008, 81) comenta que los estudiantes alfabetizados deben ser capaces de analizar, acceder, seleccionar, almacenar, identificar [...] y mezclar información en una gran variedad de formas. Una de ellas es la de dar un nuevo sentido. "Esto implica alterar, insertar borrar, editar, combinar o cambiar la secuencia de un texto, una imagen, un montaje o una grabación de audio original para producir algo personalizado que sea distinto del original". (85). Al respecto explica que esto normalmente se hace como ironía o sátira y es útil "como forma subversiva de valores políticos, sociales o culturales". Agrega que esto refuerza el que los espectadores observen los códigos, las convenciones y las ideologías tanto del producto original como del nuevo.

Henry Jenkins (6) profundiza en las cuestiones de alfabetización. Añade que la cultura participativa cambia el enfoque de la alfabetización digital, de la expresión individual, a la participación en la comunidad. Algunas de las competencias que él menciona y se pretenden fomentar en los alumnos a través de este proyecto son:

1. Juego. La capacidad de experimentar con el propio contexto para resolver problemas.
2. Apropiación. Definida como la habilidad de mezclar de manera significativa contenido mediático.
3. Cognición distributiva. Habilidad para interactuar de manera significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales.
4. Inteligencia colectiva. La habilidad para acumular conocimiento y comparar notas con otros para lograr una meta en común.
5. Networking. La habilidad de investigar, sintetizar y diseminar información.

Esta propuesta está basada en un enfoque constructivista y experiencial. El profesor se constituye como un asesor experto en el contenido pero permite a los alumnos incluir sus intereses y su visión del mundo. María del Pilar Rodríguez y Carmen Carrillo (2009) resumen, en la siguiente tabla, las ventajas del aprendizaje basado en proyectos:

Requiere del docente:	Prepara a los alumnos y alumnas para:
<ul style="list-style-type: none"> • Preparación científica y didáctica para ejercer su papel como mediador, con autenticidad, rompiendo esquemas autoritarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar críticamente.
<ul style="list-style-type: none"> • La comprensión del aprendizaje como un acto social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionarse interpersonalmente.
<ul style="list-style-type: none"> • El vínculo afectivo con los alumnos y alumnas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperar, intercambiar y comprender distintos puntos de vista.
<ul style="list-style-type: none"> • El respeto por el aprendizaje que sus alumnos realizan (valorar el esfuerzo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Afrontar problemas y situaciones nuevas sabiendo que el error es parte del proceso.
<ul style="list-style-type: none"> • La creación de un ambiente de libertad para el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vencer temores e inhibiciones.

Según Liliana Castañeda (2009, 79) el enfoque constructivista enfatiza el potencial de creación de comunidad que las aplicaciones web 2.0 tienen, pues consolida la idea del aprendizaje participativo. Por otro lado, los alumnos trabajarán con ambos hemisferios cerebrales. Tendrán que utilizar el hemisferio izquierdo al investigar, analizar, pensar sobre su postura ante el tema, sintetizar

una idea; utilizarán el hemisferio derecho en el proceso creativo de lluvia de ideas y en la producción artística.

En el área de literatura, utilizar *fanart* puede servir para cambiar del código escrito al código visual estimulando la imaginación y la creatividad. Además, los alumnos serán capaces de proyectar su visión sobre la historia a través de la imagen. Un ejemplo de cómo el arte gráfico proyecta una postura ideológica es el muralismo. Diego Rivera idealiza el mundo indígena, Siqueiros denuncian la explotación no sólo en el contenido del mural sino en la forma de expresión.

A continuación se da un ejemplo de *fanart* producido en la clase “literatura y narrativa en nuevos medios” en el que de manera divertida y en un universo alterno, los alumnos intentan expresar el espíritu de libertad, el heroísmo de Zapata y condenar a Victoriano Huerta. Es decir, este es un fanart de universo alterno y de personaje. Es importante notar que el objetivo general de este curso se centra en la narrativa en nuevos medios y no en historia. El trabajo se titula “Revolución taquera”.

<http://ubermexico.wordpress.com/2010/04/15/revolucion-taquera/>

Por otro lado usar *fan fiction* permite:

1. El reconocimiento y la aplicación de los elementos del cuento. tipos de narrador, espacio, tiempo: lineal, no lineal, circular; personaje, desarrollo del conflicto, etc.
2. La aplicación del concepto de intertextualidad y sus tipos tales como extratextualidad, metatextualidad, interdiscursividad.
3. El reconocimiento y la aplicación de elementos estilísticos de autores y corrientes o géneros literarios a través de la elaboración de pastiches o parodias.

A continuación se da un ejemplo. “Un domingo en la Alameda” es una ficción interactiva del alumno Alejandro MacGregor. Él presenta su obra así:

“Un domingo en la Alameda’ es un proyecto de escritura creativa que está inspirado en un póker de escritores mexicanos y en cuatro de sus obras. A manera de pastiche he tomado el estilo literario de ‘Nos han dado la tierra’ (Juan Rulfo), ‘Aura’ (Carlos Fuentes), ‘De perfil’ (José Agustín) y ‘El juego del Apocalipsis’ (Jorge Volpi) para escribir una historia de una sola página. Así, las cuatro historias forman parte de un mundo ficticio y atemporal pero que mantiene una estrecha relación con la realidad mexicana”.

La obra puede consultarse en: <http://www.scribd.com/doc/30043443/Un-Domingo-en-La-Alameda>

Condiciones importantes en el desarrollo del proyecto

Con base en el fundamento constructivista del proyecto y en la experiencia de la autora es importante señalar algunas condiciones para su buen funcionamiento:

1. Los alumnos deben contar con libertad para escoger autores o temas. Ser “fan” de un escritor, corriente artística, personaje histórico, héroe, etc. implica que se tiene una conexión emocional. Es por ello que se recomienda este ejercicio después del estudio de diversidad de obras literarias o de varios periodos históricos.
2. Es también importante que elijan libremente el tipo de producto: dibujo o pintura escaneada y compartida en internet, ficción escrita en un blog,

podcast, historia a través de *twits*... Los alumnos cuentan con diferentes recursos expresivos, preferencias y competencias. Seguramente harán su selección de acuerdo a éstas habilidades. Por otro lado, dependiendo del nivel escolar y del nivel de alfabetización digital de los estudiantes, este proyecto también puede servir para trabajar sobre algunas competencias digitales específicas. Si les hacen falta para desarrollar su proyecto, el aprendizaje de dichas competencias se puede ir insertando.

3. Mientras el profesor haya establecido algunos límites para alcanzar el objetivo educativo perseguido, los alumnos deben escoger entre el tipo de producto: fanart o fanfiction. Dentro del *fanfic*: universo alterno, *fanfic* de personaje, *songfic*, *crossover*, etc.

Ejemplo:

El profesor puede proporcionar el objetivo educativo a los alumnos: Reflexionar sobre la aportación de Emiliano Zapata a la Revolución. Ellos podrían proponer un proyecto como el siguiente:

¿Qué habría pasado si no hubieran matado a Emiliano Zapata durante la Revolución? ¿O si lo hubieran matado después? Esta pregunta se refiere a un *fanfic de personaje* y de *universo alterno*. Los alumnos pueden crear una realidad distinta y a través de ello, reflexionar sobre las acciones más significativas de este héroe. Para hacerlo requerirán investigar a profundidad la trayectoria del personaje, sus valores y principios y su impacto en la historia de México. Los alumnos podrían hacer una radionovela, un comic, una historia con diversos personajes quienes en twitter podrían ir subiendo sus diálogos, un corrido de las posteriores aventuras del personaje...

Etapas del proyecto

Para el proyecto realizarán los siguientes pasos:

1. Proceso creativo. Lluvia de ideas. Seleccionarán el tema, el tipo de *fanart* o *fanfiction*.
2. Investigación del tema.
3. Tipo de producto. Investigación sobre su elaboración.
4. Desarrollo del proyecto. Con la periódica revisión y asesoría del profesor.

El desglose detallado de la actividad puede consultarse en <http://www.scribd.com/nohemundi>.

En cuanto a los derechos de autor

“[...] las prácticas juveniles utilizan de modo combinado recursos formales e informales, legales o no legales, para concretar su aspiración a conectarse, informarse y entretenerse [...] La modernidad y la democratización, repensadas como capacidad de acceso a bienes globalizados, aparecen viables más a través de recursos informales y aun ilegales, que como resultado de una reestructuración más justa del orden social”. (García Canclini 2007, 118).

Un ejemplo de esto y de la apropiación como capacidad para resignificar y hacer un discurso propio que mencionan tanto Jenkins como Tyner puede verse en los siguientes proyectos de la clase de “literatura y narrativa en nuevos

medios":<http://ubermexico.wordpress.com/2010/04/15/the-incredible-mexico/> ,
<http://ubermexico.wordpress.com/2010/04/15/las-mujeres-de-mexico/>

Al ser la primera experiencia en este proyecto, no se incluyó una instrucción clara para los alumnos sobre derechos de autor. Ellos de manera natural, tomaron materiales disponibles en la red.

Es una realidad que en Internet se pueden encontrar muchas violaciones a los derechos de autor. Sobra decir que, en un proyecto educativo, éstas no se deben promover. Sin embargo, también es importante tomar en cuenta las discusiones de académicos y fans así como la perspectiva de los autores cuyas obras son comúnmente sujetas a la producción de *fanart* y *fanfiction*. Además, es necesario considerar como se ha transformado la cultura de la propiedad intelectual a raíz de que surgió web 2.0, el consumidor se volvió también productor y se vigorizó la participación ciudadana en la red. El software de código abierto y las licencias *Creative Commons* son los primeros resultados de dicha transformación, pero seguramente se observarán más en el mediano plazo.

Un movimiento social interesante es *Transformative Works*, asociación sin fines lucrativos que declara ser: "una organización para trabajos transformativos para fans, dirigida por fans". (<http://transformativeworks.org/about/people>). Su comité directivo está formado por académicos, profesionales, estudiantes y su objetivo principal es "proteger *fanfiction*, *fanvideos*, y otros trabajos transformativos de confusiones o querellas legales y de su explotación comercial." (<http://www.clickz.com/3628910>). Los fans se congregan para defender sus derechos y promover la discusión académica de estos fenómenos culturales a través de un *journal* académico bajo la licencia Creative Commons en el cual se publican estudios relacionados con la cultura de *fanart* y otros temas. Entre los artículos hay muchos de doctores en comunicación, literatura, etc. Esto indica que la producción de *fanart* y *fanfiction* es considerada ya un tema cultural discutido por académicos. Lo ha discutido con anterioridad Henry Jenkins. "fanfiction es una forma en que la cultura repara el daño causado en un sistema donde los mitos contemporáneos son propiedad de corporaciones en lugar de pertenecer al pueblo". (wikipedia). En este contexto es importante recordar que la idea de originalidad se ha discutido desde hace varias décadas. En Semiotics for Beginners, Chandler, menciona que:

"Theorists of intertextuality problematize the status of 'authorship', treating the writer of a text as the orchestrator of what Roland Barthes refers to as the 'already-written' rather than as its originator ([Barthes 1974, 21](#)). 'A text is... a multidimensional space in which a variety of writings, none of them original, blend and clash. The text is a tissue of quotations... The writer can only imitate a gesture that is always anterior, never original.' (<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/>).

Por otro lado, la opinión de los autores es diversa. Anne Rice, autora de Entrevista con un vampiro y Stephenie Meyer, escritora de Crepúsculo se oponen a la publicación de fanfiction de sus obras; J. K. Rowling, autora de Harry Potter, no se opone mientras los fans no tengan fines de lucro, no promuevan racismo ni pornografía y provean el nombre del autor. Según información encontrada en wikipedia, los grandes estudios o las marcas tienen diversas perspectivas en cuanto a esto pero la mayoría no ejerce acción legal.

Probablemente en un futuro cercano sea común que las marcas usen intencionalmente *fanart* o *fanfiction* porque puede ser una manera divertida de involucrar a sus fans. Es cierto que ciertos tipos de *fanfiction* o *fanart* pueden afectar negativamente la imagen de los personajes. Sin embargo hay muchos ejemplos de lo contrario. James Newman apunta que la página de fans www.nintendoland.com fomenta la producción de prosa y poesía que embellece y enriquece los personajes y las historias de los juegos de Nintendo más populares (50). Es decir, normalmente los fans no tienen la intención de dar una mala imagen de las historias que los inspiran a crear *fanart* o *fanfiction*.

Mientras la discusión académica y la participación ciudadana modifica los esquemas actuales de derechos de autor, cada país cuenta con su propia ley y es responsabilidad del profesor coordinador del proyecto tener su propia postura y revisar la ley de su país ya que, si bien Internet no está regularizado, los textos, imágenes, videos, etc. que se muestran en internet están regidos por los mismos derechos que cuando los productos se muestran en otros medios como prensa, radio, TV, etc. En la experiencia de la autora de este texto, es importante incluir instrucciones claras y limitaciones del proyecto para que los productos resultantes no violen derechos de autor. Después de la coordinación de este tipo de proyectos para la clase “literatura y narrativa en nuevos medios” se ha llegado a la conclusión de la necesidad de usar las siguientes fuentes o tipos de trabajo pues normalmente no implican violaciones a la ley de derechos de autor o de la privacidad.

1. Hechos históricos.
2. Personajes históricos que ya hayan fallecido.
3. Leyendas.
4. Obras literarias del dominio público.
5. Obras autorizadas por el autor a solicitud de los profesores o de quien coordine el proyecto educativo.
6. Características de corrientes artísticas y literarias o estilos de autores ya que mientras se dé el crédito, no se están violando derechos de autor.

A continuación se muestran dos proyectos que retomaron una leyenda y un personaje histórico fallecido. El primero es un proyecto de animación, un *fanart* que retoma la leyenda de “los alebrijes” en México. El segundo, “Monumento a la Revolución” es un video que retoma el audio de un discurso del fallecido candidato a la presidencia Luis Donald Colosio y contiene fotografías e imágenes originales de los alumnos con la idea de crear una manifestación crítica y artística sobre la Revolución:

<http://ubermexico.wordpress.com/2010/04/15/alebrijes/>
<http://ubermexico.wordpress.com/2010/04/15/monumento-a-la-rev/>

Conclusiones: aportaciones del proyecto

1. Aprender a través de *fanart* y *fanfiction* es una experiencia motivadora y significativa para los alumnos ya que:

El aprendizaje por proyectos está conectado a las emociones: implica comenzar con una idea y terminar con un producto tangible. Un proyecto en medios digitales potencializa la posibilidad de aprovechar la emocionalidad:

“La producción en medios facilita un espacio especial para explorar los placeres, un componente emocional de primer orden para garantizar cualquier proyecto e iniciativa. Si la gratificación es inmediata o a corto plazo, mejor todavía, porque el siguiente proyecto se tomará con una mayor motivación”. Marta Lazo y José Antonio Gabelas (2008, 54).

Elegir de manera libre el proyecto de *fanart* o *fanfiction* dentro de un marco delimitado por el profesor fomenta el aprendizaje experiencial, la creatividad y la autogestión del aprendizaje personal y grupal. Además, los alumnos pueden elaborar productos desarrollados con los diferentes tipos de inteligencia y trabajar con ambos hemisferios cerebrales.

Permite a los alumnos integrarse y desarrollar competencias relacionadas con el aprendizaje colaborativo tales como tolerancia, resolución de conflictos, sinergia. La competencia de cultura participativa que se logra a través de la naturaleza grupal y emocional del proyecto es el juego.

2. Aprender a través de *fanart* y *fanfiction* impacta las competencias de pensamiento crítico y las competencias de uso de tecnología, es decir, lo que Jenkins llama cognición distributiva.

Un proyecto fomenta la investigación. Va más allá de la memorización y la comprensión. Los alumnos necesitan usar esa información para construir, por lo que el aprendizaje es más significativo.

En la elaboración del producto final los estudiantes mejoran o adquieren competencias de alfabetización digital y cultura participativa. Aprender a buscar información en internet, usar tutoriales, escanear, instalar programas de código abierto, elaborar un blog, editar un video, subirlo a Youtube... Si ya las tienen, amplían el espectro de su uso para ir más allá de lo social. Por otro lado, al hacer estos proyectos de manera colaborativa, se fomenta la inteligencia colectiva y la competencia “networking”.

3. El profesor incrementa sus competencias como facilitador y líder así como sus competencias digitales y de cultura participativa.

Coordinar diferentes proyectos es motivante para el profesor. Le permite concentrarse en la asesoría a sus alumnos, ampliar su portafolio profesional con evidencias de aprendizaje de sus estudiantes; le compromete a aprender de ellos acercándose a su contexto, y como administrador del proyecto, se ve en la necesidad de incrementar sus competencias digitales. En “Educación superior y youtube” Liliana Castañeda (2009) ejemplifica como a través del uso de aplicaciones web 2.0, se generan lazos de cooperación entre estudiantes, estudiante-profesor e incluso de profesor a profesor: “[...] lo que significa posibilidades infinitas para el progreso de la investigación y el perfeccionamiento de métodos pedagógicos basados en la comunicación entre colegas, mientras se empodera a los estudiantes como agentes activos en este proceso”.

4. Fomentar que los alumnos de Iberoamérica publiquen en internet supervisados en procesos de educación formal puede aumentar la cantidad de contenidos de calidad en español. Esto se puede convertir en un círculo virtuoso: textos escritos por jóvenes, en un lenguaje para ellos puede apoyar el interés por la lectura. García Canclini señala que: “Ser internauta

aumenta, para millones de personas, la posibilidad de ser lectores y espectadores”. (78)

5. El bicentenario en los países latinoamericanos es una oportunidad para que los alumnos de todos los niveles educativos reflexionen sobre la historia de su país y de Latinoamérica, sobre cuestiones de identidad. Es importante fomentar la afiliación, el orgullo por pertenecer a un país y la responsabilidad que esto conlleva. Sin embargo, es esencial hablar a los nativos digitales en su lenguaje e incluir un aspecto lúdico a la reflexión. De otra manera, se corre el riesgo de tener alumnos saturados de información sobre el bicentenario pero no conectados emocionalmente ni involucrados con la construcción de su país. Este proyecto se ha presentado “en el contexto del bicentenario” como una propuesta lúdica de reflexión.
6. Esta propuesta es una manera de integrar la educación formal e informal Como Martín-Barbero propone en “Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas” (2008), la educación formal debe insertar toda política de lecto-escritura en un horizonte culturalmente más interactivo, debe existir interacción entre las diversas culturas que la escuela mantiene apartadas o ignoradas:

[...] las orales y las sonoras, especialmente las musicales, las audiovisuales y las digitales, y ello tanto en su proyección escolar como laboral, tanto en su disfrute lúdico como de acción ciudadana y de participación política”.

Referencias bibliográficas

BARRIOS, ANDRÉS. “Las relaciones de poder en el aula”. Chasqui. No. 103. (septiembre 2008): 58-63

CASTAÑEDA, LILIANA.”Educación superior y youtube”. Chasqui. No. 106 (junio 2009): 75-80

CHANDLER, DANIEL. “Semiotic for Begginers”. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/> (acceso abril 15, 2010).

GARCÍA CANCLINI, NÉSTOR. Lectores, espectadores e internautas. Gedisa: Barcelona, 2007.

INTERNET WORLD STATS. <http://www.internetworldstats.com/stats10.htm#spanish> (acceso marzo 3, 2010).

JENKINS, HENRY. Et al. “Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century”. http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/{7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E}/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF (acceso, abril 10, 2010).

M. LAZO, CARMEN; J. ANTONIO GABELAS. “Televisión y videojuegos”. Chasqui. No. 101, (2008, marzo): 50-55.

MCGREGOR, ALEJANDRO. “Un domingo en la alameda”. <http://www.scribd.com/> (acceso abril 17, 2010).

MARTÍN-BARBERO, JESÚS. "Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas". Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación. No. 30, XV, (2008, marzo): 15-20.

NEWMAN, JAMES. "Playing with videogames". Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, Vol. 11, No. 1, (2005) 48-67. <http://0-con.sagepub.com.millennium.itesm.mx/cgi/reprint/11/1/48> (acceso marzo 5, 2010).

RINCÓN, OMAR. Narrativas mediáticas. Gedisa: Barcelona, 2006.

RODRÍGUEZ A. MA. DEL PILAR; CARMEN G. CARRILLO LÓPEZ. "Educación por Competencias y aprendizaje basado en proyectos." Recursos del Primer Congreso Educativo Formando Formadores "Hay Talento 2009" http://www.cca.org.mx/profesores/congreso_recursos/ (acceso abril 14 2010).

SÁNCHEZ, MARIANA. "Harry Potter forma parte de mí". <http://www.scribd.com/doc/18666664/Harry-Potter-Forma-Parte-de-Mi> (acceso marzo 21, 2010).

TYNER, KATHLEEN. "Audiencias, intertextualidad y nueva alfabetización en medios". Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, No. 30. XV. (marzo 2008): 79 – 85. "Transformative Works". <http://transformativeworks.org>. Ubermexico.wordpress.com.

WIKIPEDIA. Fan fiction. http://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction#Aspectos_legales (acceso febrero 15, 2010, abril 2 y 3, 2010).

WORLD INTERNET PROJECT. Tecnológico de Monterrey Campus Estado de México. "Estudio 2009 de hábitos y percepciones de los mexicanos sobre internet y diversas tecnologías asociadas". <http://www.scribd.com/doc/14944645/World-Internet-Project-Mexico-2009> (acceso abril 18, 2010).